

ROLLSPEL I HÖGTEKNOLOGISK OCH BRUTAL VÄRLD

NEOTECH



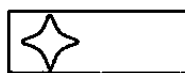
Rollspel på svenska

neoGames

NEOTECH



EN VÄRLD I UPPLÖSNING



neoGames

Copyright © 1993 Carl Johan Ström



 neoGames

NEOTECH

Första tryckningen
Copyright © 1993 Carl Johan Ström



FÖRFATTARE

Carl Johan Ström
Dan Hörning
Krister Sundelin

OMSLAG

Carl Johan Ström

ILLUSTRATIONER

Peter Bergting
Patrik Klevbrant
Axel Trumpfheller
Carl Johan Ström
Christer Sundelin
Björn Wallin
Carl Wanglöf

MEDVERKAN

Marco Behrmann
Johan Okker
Mattias Svendsen
Fredrik Robertsson

SPELTESTARE

Mats Broberg
Henrik Claesson
Per Åke Dahl
Tomas Fors
Jaanus Heeringson
Jesper Karlsson
Johan Lagerström
Fredrik Robertsson
Peter Scheffka
Peter Svendsen
Carl Wanglöf

INNEHALLSFÖRTECKNING

1. INTRODUKTION	1
2. ROLLPERSONEN	5
3. FÄRDIGHETER	29
4. STRID	45
5. VAPEN	71
6. AMMUNITION	83
7. STRIDSGASER	89
8. DROGER	91
9. PSYKOSER	97
10. CYBERRYMDEN	99
11. CYBERTECH	115
12. LIVET	151
13. HISTORIA	155
14. KRIG & KONFLIKTER	163
15. VÄRLDEN ÅR 2051	165
16. MEGASTÄDER	171
17. RESOR & FRAKTER	175
18. PENGAR	179
19. UTRUSTNING	181
20. FORDON	185
21. MEDIA	187
22. POLIS & DOMSTOLAR	189
23. ORGANISATIONER	197
24. MEGAFÖRETAG	199
25. ORDLISTA	213
26. ROLLSPEL	217
 ROLLFORMULÄR	 233

NEOTECH 1

INTRODUKTION

NeoTech är ett rollspel som utspelar sig i en brutal, ondskefull och högteknologisk värld som endast delvist kan kallas civiliserad. Det är en värld i ständig konflikt där människor slåss om makt, välstånd och för att överleva på samhällets alla nivåer. Multinationella företag konkurrerar om marknadsandelar genom inflytande över stater och naturresurser. Stater försöker försvara sig i en värld där nästan alla länder har tillgång till kärnvapen. Stora brottssyndikat roffar åt sig inkomster från alla delar av samhället. Gatorna i de flesta större städer behärskas av gäng, som kämpar mot varandra och mot en korrupt polismakt.

INTRODUKTION

Världen år 2051 är en mångfacetterad och varierad värld. Människor i olika delar av världen har ofta helt olika livssituation. Ett fåtal länder har lyckats uppnå en mycket god situation, medan de flesta andra stater står på randen till katastrof. Den ökande urbaniseringen har lett till mycket stora skillnader mellan de rika och de fattiga. För många har framsteg inom teknik, sjukvård, kommunikation och informationsteknik lett till en kraftigt ökad levnadsstandard, men för många andra är livet ett enda stort lidande. För dessa handlar det ibland mest om att överleva för dagen, få tag i något att äta, utan att bli mördad på stadernas laglösa gator.

Människorna tolererar förhållanden som skulle vara oacceptabla under 1900-talet. Problem som världen brottas med är i princip oräkneliga. Miljöförstöring, överbefolkning, brottslighet, korruption, våld, förtryck, svält, epidemier och narkotika är exempel på några av de största problemen. Många människor har gett upp hoppet om en bättre framtid och anser att deras egna livsförhållanden aldrig kommer att förbättras.

VAD ÄR ETT ROLLSPEL?

NeoTech är ett rollspel, det vill säga ett spel där man spelar rollen av en annan person. Rollspel bygger på helt andra principer än vanliga sällskapsspel. Dialogen mellan spelarna och förmågan att med

sin fantasi föreställa sig en påhittad värld är betydligt viktigare än att slå tärning och förflytta sig runt på en spelplan. En annan stor skillnad är att spelarna samarbetar mot ett gemensamt mål, istället för att tävla med varandra.

En av deltagarna i rollspelet tar på sig uppgiften att presentera och tolka reglerna åt de övriga spelarna. Denna person kallas för spelledare och är vanligen den person som äger spelet.

De övriga deltagarna kallas för spelare. De spelar var sin påhittad roll. Vanligtvis är denna rollperson en människa som ger sig ut på äventyr i en värld som spelledaren presenterar för spelarna. Spelarna är, i bästa fall, tre till fem till antalet. Färre spelare än detta går också bra och är kanske mer lätthanterligt för en ny spelledare men det ger mindre interaktion mellan spelarnas alter ego i spelet. Fler spelare än fem är också möjligt men kräver god organisation och en rutinerad spelledare.



REGLER NUMMER ETT

Om du som spelledare tycker att någon regel i denna bok är onödig eller för komplicerad – stryk den eller hitta på en egen regel.

EXEMPEL

Genomgående i dessa regler så finns det exempel som förklarar och förtydligar de olika reglerna. En exempeltext ser ut som denna text, kursiv i en ruta. Vanligen är exempelrutorna placerade i den yttre spalten.

REGLERNA

Reglernas uppgift är att hjälpa spelledaren att döma rättvist när spelarnas rollpersoner försöker utföra svåra handlingar där utgången inte alltid är säker. I allmänhet räcker det om spelledaren behärskar reglerna någorlunda. Reglerna är ganska omfattande, men eftersom de flesta reglerna beskriver ovanliga situationer som endast sällan uppkommer behöver man inte ha allt i minnet på en gång. Uppläggningsen av reglerna är gjord på så vis att det skall vara lätt att slå upp en regel om man inte kan den utantill.

Man kan göra en grov uppdelning av reglerna i tre olika huvudtyper. Den första typen beskriver hur man skapar en roll som man kan spela. Den andra typen beskriver

hur man genomför diverse handlingar och hur rollpersonens färdigheter fungerar. Den sista typen innehåller regler som används om rollpersonen råkar i strid.

BAKGRUNDSMATERIALET

De flesta personer vet en hel del om den värld vi lever i. Världen om sextio år har ändrat sig på många punkter, men den har utvecklats från den värld vi lever i idag.

För att ytterligare underlätta för spelledaren finns ett utförligt bakgrundsmaterial som behandlar världen år 2051. Här finns utrustning, vapen, beskrivningar av världen, och mycket annat. Kartor och illustrationer presenteras för att underlätta för spelledaren.

ROLLPERSONEN

Varje spelare har i spelet hand om en egen rollperson. Rollpersonen är spelarens alter ego i spelarens värld. Innan spelet kan börja måste samtliga spelare, under spelledarens överinseende, skapa var sin rollperson.

Rollpersonen bör beskrivas så noggrant som möjligt för att spelaren skall veta hur rollpersonen beter sig och för att spelledaren skall veta hur kapabel rollpersonen är att utföra de eftersträfvade handlingarna. All information om rollpersonen kan med fördel skrivas upp på ett rollformulär. På rollformuläret finns plats för att fylla i de olika egenskaper som rollpersonen har. Färdigheter och utrustning som rollpersonen äger finns det också plats för.

SPELLEDAREN

Spelledaren är den viktigaste deltagaren i spelet, men också den med störst ansvar för att spelet flyter smidigt. När rollpersoner skall ge sig ut på äventyr är det spelledarens uppgift att presentera en realistisk och spännande situation för spelarna. Spelarna bestämmer vad deras rollpersoner gör. När det förekommer osäkerhet om rollpersonernas lyckas med sina handlingar, måste spelledaren avgöra om de lyckas eller ej. För att avgöra denna typ av frågeställningar finns det en mängd regler till hjälp.

Spelledaren är egentligen den enda personen som måste kunna reglerna någorlunda bra. Det är inte nödvändigt att kunna alla reglerna, eftersom det är lätt att slå upp och

kolla i regelboken. Improvisationsförmåga är en utmärkt egenskap hos en bra spelledare, eftersom man under spelets gång kan bli tvungen att hitta på en ny regel för en ny situation. Ibland kan spelledaren bestämma själv vad som händer utan att använda någon av de befintliga reglerna.

Man kan säga att spelledaren är den person som beskriver världen för spelarna och som bestämmer vad alla andra människor gör och säger. I spelledarens fantasivärld finns det två olika typer av rollpersoner, de som kontrolleras av en spelare och de som kontrolleras av spelledaren, dessa kallas statister. Spelledaren har alltså en stor och ansvarsfull uppgift, men uppgiften underlättas av att man bara behöver beskriva vad som händer i rollpersonerna absoluta närhet.

En annan liknelse är att rollspel liknar en film där spelledaren är regissör och varje spelare är en av huvudpersonerna. Den enda skillnaden är att spelarna i rollspel har större frihet i sitt agerande än vad skådespelare på film har.

Viktigt att påpeka är att spelledaren inte på något sätt är spelarnas motståndare. Visst kan han när han rollspelar deras fiender försöka ha ihjäl deras rollpersoner, men han kanske samtidigt rollspelar deras vänner. Spelledaren ska alltid vara helt neutral och låta den värld han presenterar och spelarnas skicklighet avgöra om det går bra för dem eller inte.

Mer tips till spelledaren finns i kapitlet som just har namnet 'Tips till spelledaren'. I detta kapitel finns massor med uppslag och synpunkter på rollspelande.

Detta är rollformuläret. En större variant finns längre bak i denna bok. Kopiera eller köp dessa ark.

ÄVENTYRET

Situationen som spelledaren målar upp för spelarna tar ofta formen av ett spännande äventyr. Äventyret är nyckeln till en intressant rollspels omgång. Om spelledaren har ett omväxlande, utmanande och roligt äventyr kommer både spelarna och spelledaren uppskatta spelomgången.

Ett äventyr består vanligen av grov skiss över vad som skall hända med rollpersonerna. Spelledaren kan göra presentationen enklare genom att i förväg göra färdigt kartor och skriva ned korta beskrivningar av de förekommande personerna, platserna och sakerna. Spelledaren bör se till att spelarna lyckas ta sig igenom äventyret med alla dess faror och belöningar, men glöm inte bort att ett äventyr helt utan motstånd eller faror lätt blir tråkigt och enformigt. Det gäller att hela tiden

utmana spelarnas intellekt med nya spännande situationer.

TILLBEHÖR TILL NEOTECH

I NeoTech ingår allt som behövs för att spela, med undantag för tärningar, penna och radergummi. Det kan vara bra att ha oskrivna pappersark, gärna rutark. Övriga saker som kan underlätta, men som inte är nödvändiga är miniräknare, tennfigurer och golvplaner.

Till NeoTech kommer det även att finnas utbyggnadsmoduler, bakgrundsmoduler, äventyr och givetvis rollformulär. Dessa tillbehör är avsedda för spelare som vill expandera sitt rollspel eller för de som vill ha nya spännande äventyr att ta sig igenom. Givetvis går det att skriva egna regler och äventyr till NeoTech för den som vill.

TÄRNINGAR

I NeoTech används flera olika sorters tärningar för att generera slumptal. Förutom de vanliga sexsidiga tärningarna behövs även fyrasidig, en åttasidig, en tjugosidig och en eller två tiosidiga tärningar. För enkelhetens skull används förkortningarna T4, T6, T8, T10 och T20. Bokstaven T betyder tärning och numret visar hur många sidor tärningen har.

En T4 ger alltså ett tal mellan 1-4, en T6 ger ett tal mellan 1-6, en T8 ger ett tal mellan 1-8, en T10 ger ett tal mellan 1-10 och en T20 ger slutligen ett tal mellan 1-20.

Förkortningen T100 användas ibland i reglerna. Det är då frågan om två T10 som slås för att generera ett slumptal mellan 1 till 100. Detta sker genom att först slå en T10 som får representera tiotalssiffran och därefter ytterligare en T10 som blir entalssiffran. Observera att resultatet 00 alltid avläses som 100, inte som 0. Detta slag kallas i vissa fall för ett procentslag.

Om flera tärningar av samma sort skall slås och adderas ihop, så anger man antalet tärningar det rör sig om alldeles innan förkortningen för tärningens typ. Till exempel förkortas två åttasidiga tärningar till 2T8 och tre sexsidiga tärningar till 3T6.

När modifikationer skall läggas till eller dras bort från tärningsslaget skrivs detta genom att lägga till ett värde efter förkortningen för tärningsslaget. Om till exempel en sexsidig tärning skall slås och en modifikation på plus två skall läggas till resultatet, förkortas detta till 1T6+2.

OBEGRÄNSADE SLAG

Detta tärningsslag skiljer sig från de övriga genom att det inte har något högsta värde det kan utfalla med. Ett obegränsat tärningsslag har bokstäverna Ob innan förkortningen för tärningsslaget. Exempel på obegränsade tärningsslag är Ob3T6 och ObT10.

Det obegränsade tärningsslaget fungerar som ett vanligt tärningsslag, med det undantaget att varje tärning som utfaller med högsta möjliga resultat slås om med två nya tärningar. Exempelvis innebär tärningsslaget Ob3T6 att varje tärning som utfaller med sex (6) slås om med två nya T6 som läggs till de övriga tärningarna.

De två nya tärningarna som ersätter tärningen som gav maxresultat är även de obegränsade. I teorin kan man alltså slå hur många tärningar som helst.

CHANS OCH SVÄRIGHET

För att avgöra hur svårt något är använder man i NeoTech chanser. Chansen är ett begrepp som visar hur stor utsikten är att lyckas med en handling. Chansen är alltid ett heltalsvärde. Ett högt värde innebär större chans att lyckas.

Chansens motsats är svårigheten. Den visar hur svår en handling är att utföra. Svårigheter beskrivs med hjälp av en visst antal sexsidiga tärningar. Tärningsslaget är alltid obegränsat. Ju fler tärningar desto svårare är det att lyckas. En normal svårighetgrad är Ob3T6.

HANI/HON

Genomgående genom dessa regler har termen "han" använts för att referera till spelare. Vi påstår inte genom detta att kvinnor inte är lämpade för att spela rollspel. Tvärtom. Kanske är kvinnor till och med bättre rollspelare än män. Konventionen att skriva "han" istället för "han eller hon" har vi gjort helt av utrymmesskäl samt för att göra texten så lättläst som möjligt.

FÖRKORTNINGAR

ATTK	Attack
BG	Beroendegrad
ECU	European Currency Unit
ELDH	Eldhastighet (skott/fas)
FF	Förflytningsfaktor
FYS	Fysik
H	Hugg
h	Timme
HÖR	Hörsel
INIT	Initiativvärde
K	Krossande
KOR	Koordination
Ob	Obegränsad
P	Penetrerande
PAR	Pärning
PP	Psykospoäng
PSY	Psyke
RP	Rollperson
S	Skott
SL	Spelldare
SP	Skadepoäng
SR	Stridsrunda
SYN	Syn
TRF	Träffchans
T4	Fyrasidig tärning
T6	Sexsidig tärning
T8	Åttasidig tärning
T10	Tiosidig tärning
T20	Tjugosidig tärning
T100	Procentslag
UTB	Utbildning
UTS	Utseende

SVÄRIGHET BENAMNING

Ob1T6	Mycket lätt
Ob2T6	Lätt
Ob3T6	Normal svart
Ob4T6	Svart
Ob5T6	Mycket svart

UPPTÄCKA ETT GÖMT CHIP:

För att lägga märke till ett gömd microchip, så bestämmer spelledaren att svårigheten är normal, dvs Ob3T6. Rollpersonen har 11 som chans för sin syn. För att rollpersonen skall se det gömda microchipet måste spelledaren slå lika eller lägre än 11 med Ob3T6.

Spelaren slår tre tärningar, vilka utfaller med 2, 3 och 4. Summan är 9, vilket innebär att rollpersonen upptäckte chipet.

Se vidare exemplet nedan där obegränsade slag beskrivs.

OBEGRÄNSADE SLAG (Ob)

Antag att spelaren i exemplet ovan slog följande tärningsslag: 3, 5 och 6. Eftersom 6 är det maximala möjliga för 1T6, så slår spelaren om denna tärning med två nya. Dessa två tärningar utfaller med 4 och 5. Summan av alla tärningar blir 17.

Om någon av de omslagna tärningarna skulle utfalla med 6 så slås även denna om. I princip kan man alltså slå tärningar i det oändliga, men i verkligheten inträffar förstås aldrig detta...

SVÅRIGHETSLAG

Chansen och Svårigheten används båda när man skall avgöra om en rollperson lyckas med en handling. Chansen ställs då mot Svårigheten. För att lyckas måste man, med alla svårighetens tärningar, slå lägre eller lika med chansen. Slår man över chansen har handlingen misslyckats.

DOLDA SLAG

I de flesta fall är det bäst om spelaren slår tärningsslaget för sin rollperson. I vissa fall, som i exemplet till vänster, kan det vara bra om spelledaren slår detta slaget dolt. Anledningen till detta är att man inte skall göra spelaren misstänksam om svårighetsslaget misslyckades.

AVRUNDNING

Vid avrundning till heltal avrundas alla decimaldelar nedåt. Denna regel gäller i de flesta fall. Vid noggrannare uträkningar av avstånd, hastigheter och vikter kan noggrannare avrundningsmetoder användas.

FORMLER

Ibland används enkla matematiska formler för att beräkna ett värde. Formler ger ett nytt värde av ett eller flera andra. Värden i formler kan vara tal, tärningskombination eller ett attribut.

I rutan nedan finns ett antal olika exempel på formler som kan förekomma i spelreglerna. Var beredd på att andra och mer komplicerade formler kan dyka upp.

FORMEL

1T6+1T4+2

1T10x10-2

PSY-6+2T6

(FYS+15)/2

(PSY+UTB)/4

ObT6

BETYDELSE

Lägg ihop resultatet från 1T6 med resultatet från 1T4 och lägg till två.

Multiplitera resultatet från 1T10 med 10 och drag sedan bort två från detta resultat.

Ta värdet av PSY, dra från 6 och lägg till resultatet från 2T6

Lägg ihop värdet av FYS med femton. Dela detta resultatet med två.

Lägg ihop värdena av PSY och UTB. Dela detta resultat med fyra.

Slå en T6. Om den utfaller med '6' så slår man om den med två nya tärningar. Varje ny tärning som utfaller med '6' slås om med två nya tärningar.



NEOTECH 2

ROLLPERSONEN

SPELARNAS UPPGIFT I ROLLSPEL ÄR ATT SPELA SIN ROLLPERSON SÅ VÄL SOM MÖJLIGT. DET ÄR VIKTIGT ATT MAN SKILJER PÅ ROLLPERSONENS BETEENDE, MÅL OCH FÖRMÅGOR FRÅN SPELARENS EGNA. MYCKET AV NÖJET FÖR SPELARNAS I ROLLSPELET LIGGER I ATT FÖRSÖKA SPELA DENNA ROLL VÄL OCH ATT SAMVERKA MED DE ANDRA SPELARNAS ROLLPERSONER.

ROLLPERSONER

Innan man kan börja spela, måste alla spelarna få var sin rollperson som de skall sköta. Det vanligaste sättet är att spelaren med hjälp av reglerna och tärningar "slår ut" sin rollperson, under spelledarens överinseende. Ett annat alternativ är att spelledaren redan innan spelets början har skapat rollpersoner till var och en av spelarna.

ROLLFORMULÄRET

Som hjälp för att anteckna och beskriva sin rollperson får varje spelare ett rollformulär där man kan fylla i alla uppgifter om rollpersonen. Se till att varje spelare får var sitt rollformulär.

Man kan antingen köpa färdigtryckta formulär eller kopiera formuläret som finns i slutet av denna bok.

MAN ELLER KVINNA

Det första som måste bestämmas är rollpersonens kön. Det är för det mesta enklast om spelaren och rollpersonen är av samma kön, men det finns inga hinder för välja annorlunda. Spelaren bestämmer om rollpersonen skall vara man eller kvinna, men spelledaren bör alltid godkänna valet.

NATIONALITET

Nationalitet är en annan viktig faktor för att avgöra rollpersonens bakgrund. Spelaren bestämmer, med spelledarens godkännande, vilken nationalitet spelaren

har. Bestäm även modersmålet (i vissa fall flera sådana) och andra speciella förhållanden.

Tabellerna på nästa sida kan användas för att genererade flesta nationaliteterna. Tabellerna gör inga anspråk på att vara kompletta eller proportionerliga mot världens befolkning år 2051 men ändå bör täcka de flesta nationaliteter som dyker upp i NeoTechs miljö. Spelledaren kan välja en nationalitet från tabellerna, låta spelaren välja eller låta spelaren slå 1T100. Ett annat alternativ är att slå ett enda slag och låta alla rollpersoner komma från det landet. Spelledaren kan även bestämma från vilken kontinent spelaren kommer och sedan låta spelarna slå eller välja ett land på den kontinenten.

Språken som står i parentes är modersmålet för den nationaliteten. Det går givetvis att ha andra modersmål om man t.ex. har utvandrat eller flytt till ett annat land.

NAMN

Rollpersonens namn väljs av spelaren. Välj ett namn som är logiskt med hänsyn till nationalitet och kön. Utöver det vanliga namnet brukar många människor, speciellt yngre, på 2050-talet ha ett alias som anspelar på någon egenskap eller liknande hos dem. Hos vissa brukar detta alias användas mycket oftare än det vanliga namnet.

Det är viktigt att spelaren väljer ett namn som känns realistiskt. Om man väljer löjliga eller humoristiska namn, så kan lätt hela stämningen i rollspelet försvinna.

JOHNNY DONOVAN

För att illustrera hur man slår ut en rollperson kommer vi i detta kapitlet berätta om Johnny Donovan, en typisk rollperson.

För att skriva ner alla detaljer om Johnny har vår spelare använt ett rollformulär. Det första vår spelare gör är att fylla i rollpersonens namn.

NEOTECH				
NAMN	Johnny Donovan			
FYS	KOR	UTS	PSY	INT
12	9	9		

Johnny är givetvis en man och detta kryssas i rutan för kön.

När vår spelare vill avgöra rollpersonens nationalitet, bestämmer spelledaren att rollpersonen måste komma från Europa.

Spelaren gör ett slag på tabellen för Europa och slår 87 vilket innebär Tyskland. Modersmålet borde vara tyska, men spelaren bestämmer att Johnnys föräldrar är engelska och Johnnys modersmål blir därför engelska.

PERSONDATA	
Yrke:	Journalist
Nationalitet:	Europeisk
Kön:	☒ Man ☐ Kvinna
Ålder:	24
Vikt:	87 kg
Födelsedatum:	12/4 2000

KONTINENT

1T100 URSPRUNGSKONTINENT

- 1-15 Afrika
16-35 Asien
36-40 Oceanien
41-67 Europa
68-90 Nordamerika
91-99 Sydamerika
100 Rymden

1T100 AFRIKA

- 1-4 Algeriet (Arabiska)
5-8 Afrikanska delen av Förenade Arab Republiken (Arabiska)
9-11 Ashmera (Amhariska)
12 Bamako (Franska, Stamspråk†)
13-14 Bangui (Franska, Stamspråk†)
15 Burkina Faso (Franska, Stamspråk†)
16 Burundi (Swahili, Franska)
17-18 Dahomey (Franska, Stamspråk†)
19 Djibouti (Franska, Arabiska)
20-22 Elauin (Arabiska, välj mellan Franska och Spanska)
23 Ekvatorial Guinea (Spanska)
24 Elfenbenskusten (Franska)
25-28 Etiopien (Amhariska)
29-30 Gabon (Franska, Stamspråk†)
31-32 Ghana (Engelska, Stamspråk†)
33-34 Kamerun (Franska, Stamspråk†)
35-36 Kenya (Swahili, Engelska)
37-38 Liberia (Engelska, Stamspråk†)
39-42 Libyen (Arabiska)
43-47 Madagaskar (Merina)
48-49 Malawi (Engelska)
50-51 Mali (Franska)
52-54 Marocko (Arabiska, välj mellan Franska och Spanska)
55-56 Mauretanien (Franska, Arabiska)
57 Mauritius (Engelska, Franska, Kreol)
58 Moçambique†† (Portugisiska, Stamspråk†)
59-60 Nigeriska unionen (Engelska eller Franska, Stamspråk†)
61 Ruanda (Franska, Stamspråk†)
62 Seychellema (Engelska, Kreolfanska)
63-65 Somalia (Somali, Arabiska)
66-68 Sudan (Arabiska)
69-74 Sydafrikanska unionen (Stamspråk†, Engelska, Afrikaans)
75 Tanzania†† (Swahili, Engelska)
76-82 Tchad (Franska, Arabiska, Lokalspråk)
83-84 Togo (Franska, Stamspråk†)
85-87 Tunisien (Franska, Arabiska)
88 Ubangi-Chari (Franska, Stamspråk)
89-90 Uganda (Engelska, Luganda)
91-93 Västafrika (Engelska, Stamspråk, Franska)
94-95 Zaire (Franska, Stamspråk†)
96-98 Zambia (Engelska, Stamspråk†)
99-100 Zimbabwe (Engelska, Stamspråk†)

1T100 ASIEN

- 1 Andhra (Telugu, Engelska)
2 Armenien (Ryska, Armeniska)
3 Assam (Bengali, Engelska)
4 Azerbadjan (Ryska, Turkiiska)
5-8 Bangladesh (Bengali, Engelska)
9 Bhutan (Dzongka)
10 Bihar (Hindi)
11 Brunei (Maljiska, Engelska)
12-14 Burma (Burmesiska)
15 Delhi (Hindi, Engelska)
16-17 Filippinerna (Tagalog, välj mellan

- Engelska och Spanska)
18-22 Förenade Arab Republiken
23 Georgien (Ryska, Georgiska)
24 Gujarat (Gujarati, Hindi, Engelska)
25-30 Hong Kong (Engelska, Basic, Kinesisk dialekt†)
31-33 Indonesien (Indonesiska)
34-36 Israel (Hebreiska eller Arabiska, PSY/2 i det språk som inte väljs)
37-46 Japan (Japanska)
47 Jemen (Arabiska)
48 Karnataka (Hindi)
49-56 Kina (Kinesisk dialekt, en eller två †)
57 Kirgisien (Ryska, Turkiiska)
58-59 Korea (Koreanska)
60-61 Madhya (Hindi)
62 Maharashtra (Marathi, Engelska)
63-64 Malaysien (Malajiska, Engelska)
65 Mongoliet (Mongoliska)
66 Nepal (Nepali, Tibetanska)
67 Orissa (Hindi, Bengali)
68-70 Pakistan (Bengali, Urdu)
71 Papua (Engelska, Lokalspråk)
72-73 Persien (Persiska)
74 Punjab (Hindi)
75-76 Rajasthan (Hindi)
77-81 Sibiriska SSR (Ryska, Lokalspråk)
82 Sri Lanka (Singalesiska, Tamil)
83 Tadsjik (Ryska, Persiska)
84 Taiwan (Kinesisk dialekt†)
85 Tamilia (Tamil)
86-89 Thailand (Siamesiska)
90-91 Tibet (Tibetanska)
92-93 Turkiet (Arabiska, välj mellan Turkiiska och Kurdiska)
94 Turkmenistan (Turkiiska, Ryska)
95 Uttar (Hindi, Urdu)
96 Uzbekistan (Ryska, Turkiiska)
97-98 Vietnam (Annamitiska)
99-100 Östbengalen (Engelska, Hindi)

1T100 OCEANIEN

- 1-39 Australien (Engelska, Stamspråk†)
60-64 Fidji (Engelska, Hindi)
65-69 Marshallöarna (Engelska)
70-74 Nya Hebriderna (Engelska)
75-79 Nya Kaledonien (Franska)
80-84 Nya Zeeland†† (Engelska)
85-89 Polynesien (Polynesiska, välj mellan Franska och Engelska)
90-94 Samoa (Engelska)
95 Tasmanien†† (Engelska)
96-100 Tonga (Polynesiska, Engelska)

1T100 EUROPA

- 1-2 Albanien* (Toskiska, Gogiska)
3-5 Belgien* (Franska, Flamändska)
6-7 Bulgarien* (Bulgariska)
8 Estland (Estniska)
9-17 Frankrike* (Franska)
18-20 Grekland* (Grekiska)
21 Grönland†† (Grönländska, Danska)
22-24 Holland* (Holländska)
25-26 Irland (Iriska, Engelska)
27 Island (Isländska)
28-33 Italien* (Italianska)
34 Lettland (Lettiska)
35 Litauen (Litauiska)
36-38 Polen* (Polska)
39-41 Portugal* (Portugisiska)
42-45 Rumänien* (Rumänska)
46-52 Ryssland (Ryska)
53-54 Schweiz (Franska, Tyska, Italienska eller Rätoromanska)
55-56 Serbien* (Serbiska)
57-60 Skandinaviska Förenta Staterna (Danska, Finska, Norska, Svenska)

- 61-62 Slovakien* (Slovakiska)
63-70 Spanien* (Spanska, Lokalspråk†)
71-78 Storbritannien* (Engelska)
79-80 Tjeckien* (Tjeckiska)
81-88 Tyskland* (Tyska)
89-92 Ukraina (Ryska, Ukrainiska)
93-95 Ungern* (Ungerska)
96-98 Vitryssland (Ryska)
99-100 Österrike* (Tyska)

1T100 NORDAMERIKA

- 1-3 Alaska (Engelska, Lokalspråk†) ††
4-8 Arizona (Engelska)
9-10 Bermuda (Engelska)
11-14 Central Amerikanska Republiken (Spanska)
15-16 El Salvador (Spanska)
17-23 Federationen (Engelska, Spanska)
24 Guam (Engelska)
25-26 Haiti (Franska, Stamspråk†)
27-28 Hawaii (Engelska)
29-30 Jamaica (Engelska)
31-36 Kaliforniska Fristaten (Engelska)
37-41 Kanada (Franska, Engelska)
42-43 Kuba (Spanska)
44-48 Mexikanska Revolutionära Kungadömet (Spanska)
49-53 New Mexico (Engelska, Spanska)
54-62 New America (Engelska)
63-72 New England (Engelska)
73-74 Puerto Rico (Spanska)
75-79 Quebec (Franska, Engelska)
80-83 Texas (Engelska)
84-87 Utah (Engelska)
88-96 Väst Amerika (Engelska)
97-100 Väst Kanada (Engelska)

1T100 SYDAMERIKA

- 1-3 Argentina (Spanska) ††
4-8 Bolivia (Spanska, Stamspråk†)
9-38 Brasilien (Portugisiska)
39 Chile (Spanska) ††
40-47 Colombia (Spanska)
48-50 Ecuador (Spanska)
51-53 Guayana (Engelska, Franska)
54-56 Guyana (Engelska, Portugisiska)
57-60 Paraguay (Spanska)
61-68 Peru (Spanska)
69-77 Sao Paulo (Portugisiska)
78-79 Surinam (Holländska, Stamspråk†)
80 Tristan Da Cunha (Engelska)
81-90 Uruguay (Spanska)
91-100 Venezuela (Spanska)

RYMDEN

OMLOPPSBANA, MÄNEN OCH MARS

Tyvärr har civilisationen funnits på dessa platser alltför kort tid för att någon rollperson ska kunna ha sitt ursprung där. Det är dock teoretiskt möjligt och slår en spelare 100 på sin kontinentsslag så kan spelledaren låta honom härstamma från någon exotisk plats, t ex Tycho i innan det förintades.

* Tillhör Europeiska Federationen

† Stamspråken och andra lokalspråk är otaliga och det står spelledaren eller spelaren fritt att komma på ett passande namn för det aktuella språket. Inte alla invånare i landet har kunskap i något lokalspråk. Spelledaren och spelaren avgör i samspråk om spelarens rollperson är en av de som talar något sådant språk.

†† Dessa länder är drabbade av ozon-hålet eller av kärnvapenattacker. Det är svårt att bo i dessa länder, men det går. Det vanliga är dock att rollpersonen är en flyktling och är nu bosatt i ett annat land som SL väljer eller slår fram. Rollpersonen lär sig modersmålen i sitt nya hemland till nivå PSY/2.

PERSONLIGHETSPROFIL

Alla människor är olika, på ett eller annat sätt. För att beskriva en rollperson grundläggande egenskaper används i NeoTech en personlighetsprofil som består av sju stycken attribut. Attributen är: Fysik (FYS), Koordination (KOR), Utseende (UTS), Psyke (PSY), Utbildning (UTB), Syn (SYN) och Hörsel (HÖR).

Attributen slås fram med tärning och värdet varierar vanligen mellan 3 till 18. Höga attribut innebär en fördelaktig egenskap. Vanligen används 3T6 för att slå fram ett attribut, men för Psyke används 2T6+6 och för Utbildning slår man 2T6+PSY-6.

Ovanligt låga attribut, kan om spelledaren godkänner det, slås om. En rollperson bör vara lite bättre än genomsnittet för att kunna klara sig. Om spelledaren vill kan spelaren få slå om ett valfritt attribut. Rollpersoner med låga attribut kompenseras dock delvis genom att de får fler slag på bakgrundstabellerna.

En annan metod kan användas som låter spelaren bestämma mera över hur rollpersonen blir. Den går ut på att man fördelar 75 poäng bland de olika attributen. Attributen får inte vara lägre än sex och inget högre än arton när man använder denna metod. PSY får inte vara lägre än nio.

ROLLPERSONENS ATTRIBUT			
ATTRIBUT	VÄRDE	FÖRKORTNING	MEDEL
Fysik	3T6	FYS	10,5
Koordination	3T6	KOR	10,5
Utseende	3T6	UTS	10,5
Psyke	2T6+6	PSY	13,0
Utbildning*	PSY+2T6-6	UTB	14,0
Syn	3T6	SYN	10,5
Hörsel	3T6	HÖR	10,5

* UTB är beroende av rollpersonens PSY.

Fysik (FYS) är ett attribut som beskriver rollpersonens styrka, uthållighet och hälsa. Det slås med 3T6. Fysik används när rollpersonen gör saker som är fysiskt krävande. Exempel på handlingar är: att lyfta ett tungt objekt, springa snabbt eller klara av blodförlust.

Koordination (KOR) beskriver rollpersonens allmänna skicklighet, vighet och motorik. Det slås med 3T6. Koordination påverkar chansen att lyckas med handlingar som kräver någon sorts skicklighet, men även hur snabbt dessa handlingar kan utföras. Till exempel krävs det bra koordination för att träffa med vapen.

Utseende (UTS) beskriver rollpersonens fysiska utseende och attraktionskraft. Den slås med 3T6. Utseende är ganska lätt att tillfälligt ändra på, medan utstrålningen är mycket svårare. Det kan höjas något genom att till exempel klä sig väl och vårda sitt yttre. Plastikoperationer kan ändra utseendet helt på en person. Man givetvis också försämrar sitt utseende om man inte bryr sig om att vårda sitt yttre. Spelledaren bestämmer dessa modifikationer efter sitt eget godtycke. De bör inte vara större än +2 eller mindre än -2. De är endast temporära och UTS återgår till det normala när orsaken till modifikationen har försvunnit (t ex när sminket har tagits av).

Psyke (PSY) beskriver rollpersonens intellektuella förmåga. Den slås med 2T6+6. En rollperson psyke är ett mått på flera olika mentala egenskaper som intelligens, kreativitet, social förmåga, minne och viljestyrka. Attributet psyke används till många olika saker som till exempel att lösa problem, övertala folk och lära sig nya saker.

Utbildning (UTB) visar hur stora kunskaper rollpersonen besitter och hur bildad personen är. Utbildningen räknas ut genom att ta värdet för PSY, dra bort sex och lägga till 2T6. Utbildning förmodas vara tillhandahållen antingen genom studier eller genom erfarenhet.

Syn (SYN) är helt enkelt ett värde för hur bra rollpersonens ser, men även hur god iakttagelseförmågan är. Syn slås med 3T6. Ett lågt värde innebär att rollpersonen har dålig syn eller synfel. En rollperson med noll i syn är blind. Detta värde kan temporärt förändras genom glasögon, kontaktlinser och cybernetiska implantat.

Hörsel (HÖR) är ett värde för hur bra rollpersonen hör. Det slås med 3T6. Ett lågt värde innebär dålig hörsel eller hörselöf. Om värdet för hörseln är noll är rollpersonen helt döv. Hörapparater och cybernetiska implantat kan höja detta attribut.



När vår spelare skall slå ut attributen för Johnny, så börjar han med Fysik som slås med 3T6. Slaget blir 6, 2 och 4 = 12. Johnnys FYS är 12 vilket är över medel. Att vara stark och välbyggd skadar aldrig.

För Koordination slår man 3T6. Vår spelare slår 9, vilket innebär att Johnny får en KOR på 9. Detta är något under medel.

För Utseende blir tärningslaget också 9, vilket är något under medel. En UTS på 9 innebär inte att folk direkt hajar till när de ser Johnny.

Psyke slås ut med 2T6+6. Vår spelare slår 2 och 5. Till detta läggs 6, vilket ger resultatet 13. Johnny är normalt intellektuellt begåvad med en PSY på 13.

Utbildning slås ut med 2T6-6 som läggs till värdet på PSY. Tärningslaget blir 8, vilket ger 2 när man drar bort 6. Vår spelare lägger alltså 2 till PSY för att få fram Johnnys UTB på 15.

Vad det gäller synen så lyckas spelaren slå 1, 3, och 2. En summa på 6. Johnny är ser dåligt. Som tur är kan Johnny skaffa kontaktlinser och på så sätt höja sin SYN till 10.

Johnnys HÖR blir 14, vilket är över medel. Vi får hoppas att Johnnys goda hörsel kan kompensera hans dåliga syn.

Johnny Donovan							
FYS	KOR	UTS	PSY	UTB	SYN	HÖR	
12	9	9	13	15	10	14	
SKADEPOÄNG				SKADENIVÅ			

JOHNNY FIXAR LINSER

Johnny har dålig syn och satsar därför några Ecu på ett par kontaklinser. Eftersom Johnny har SYN 6 så köper han linser med styrka 4. Detta gör att Johnnys SYN blir 10 så länge linserna sitter i, vilket de nu för tiden kan göra nästan hur länge som helst.

JOHNNY DONOVAN

För att avgöra vilken hand som Johnny använder bäst, så slår spelaren 1T100. Resultatet blir 93, vilket innebär att Johnny är vänsterhänt.

När vår spelare skall avgöra vilken kroppsbyggnad Johnny har så slår han 3T6 och lägger till FYS. Slaget blir 13 och summan är alltså 25. Enligt tabellen så innebär detta att Johnnys kroppsbyggnad är kraftig. Han väljer en vikt mellan 85 och 100 kg. Valet faller på 87 kg. Vidare har Johnny ett chockslag på Ob4T6 vilket spelaren antecknar på rollformuläret.

För att avgöra Johnnys längd slår spelaren ett likadant slag som för kroppsbyggnaden. Summan blir 22 vilket innebär att rollpersonen är mellan 171 och 180 cm. Valet blir 175 cm.

PERSONDATA

Yrke: Journalist

Nationalitet: Europe

Kön: ☒ Man, ☐ Kvinna

Ålder: 24

Vikt: 87 kg

Född: 18/4 2026

Längd: 175 cm

☐ Högerhänt, ☒ Vänsterhänt

BAKGRUND OCH FAMILJ

Kan winged off to drag under universitetstiden i Berlin. Han mötte sin efterträdare i Berlin. Han fick en liten flicka och en son. Han fick en liten flicka och en son.

HJÄLPMEDEL

Man kan höja sina attribut på tre olika sätt. Man kan använda hjälpmedel, cybernetiska implantat och droger.

Glasögon och linser kan temporärt höja SYN. Dessa Hjälpmedel kan användas på attribut som är lägre än 10. Glasögon finns i styrkor upp till +6 och linser i styrkor upp till +4. Man kan aldrig höja attributet högre än 10. Skulle man låna en annan persons glasögon som skulle höja SYN över 10 så sänks SYN igen. (för starka glasögon). Ifall rollpersonen använder dessa hjälpmedel, anteckna då de förbättrade attributen inom parentes efter de ursprungliga.

Hörapparater fungerar på samma sätt som glasögon och linser, med två undantag. En hörapparat kan bara höja HÖR till 8, men det är möjligt att ställa in styrkan mellan +1 till +6.

CYBERTECH

Ett cybernetiskt implantat är en elektronisk eller mekanisk apparat som blivit inopererad och ansluten till kroppens normala funktioner. Det kan röra sig om konstgjorda organ eller helt nya funktioner

som anslutits till rollpersonens kropp. Cybernetiska implantat beskrivs längre fram i dessa regler.

DROGER

Droger har vanligen en kortsiktig effekt och höjer eller sänker därför attributen endast temporärt. Många droger ger dessutom bieffekter och efterverkningar som sänker andra attribut. Regler för droger beskrivs i bakgrundsdel.

HÖGER / VÄNSTERHÄNT

Omkring en tiondel av alla människor är vänsterhänta. Slå 1T100 på tabellen nedan för att få reda på hur det ligger till. Att använda en hand som man inte är van att använda är generellt Ob1T6 svårare.

HÖGER ELLER VÄNSTERHÄNT	
1T100	RESULTAT
1-90	Höger
91-99	Vänster
100	Dubbelhänt†
† En dubbelhänt person kan använda vilken som helst av sina händer utan minus. Han kan dock inte använda dem samtidigt bättre än en vanlig person.	

KROPPSBYGGNAD

Kroppen kan vara olika byggd, helt oberoende av rollpersonens fysik. Denna faktor beskrivs av något kroppsbyggnaden, som mäter kroppens storlek. Det är alltså frågan om ett mått på hur vältränad rollpersonen verkar vara, inte hur bra fysik rollpersonen har i verkligheten.

För att avgöra rollpersonens kroppsbyggnad, finns en tabell för kroppsbyggnad, som är lämplig att använda. Slå 3T6, lägg till rollpersonens FYS och läs av resultatet på tabellen.

Med hjälp av FYS och kroppsbyggnaden kan man sedan avgöra hur rollpersonens figur ser ut. En rollperson med hög FYS och kraftig kroppsbyggnad är med största

sannolikhet muskulös, medan låg FYS och kraftig kroppsbyggnad förmodligen är fet. En rollperson med hög FYS och klen kroppsbyggnad har troligen ett ganska senig utseende.

LÄNGD

Om man är intresserad av rollpersonens längd, så är längdtabell användbar. Använd rollpersonens FYS, lägg till 3T6 för att med hjälp av tabellen få fram längden. Välj exakt längd inom intervallet eller slå 1T10 för att få fram ett exakt mått.

LÄNGD	
FYS+3T6	LÄNGD
6-8	121-129 cm
9-11	131-140 cm
12-14	141-150 cm
15-17	151-160 cm
18-20	161-170 cm
21-23	171-180 cm
24-26	181-190 cm
27-29	191-200 cm
30-32	201-210 cm
33-36	211-220 cm

KROPPSBYGGNAD OCH CHOCKSLAG

FYS+3T6	KROPPSBYGGNAD	VIKT	CHOCKSLAG
6-11	Mycket klen	40 - 55 kg	'Ob1T6'
12-17	Klen	55 - 70 kg	'Ob2T6'
18-23	Normal	70 - 85 kg	'Ob3T6'
24-29	Kraftig	85 - 100 kg	'Ob4T6'
30-36	Mycket kraftig	100 - 115 kg	'Ob5T6'



FÖRFLYTTNING

Rollpersonen kan förflytta sig gående (eller småspringande) upp till en meter varje fas. Rollpersonen kan förflytta sig snabbare genom att springa korta stycken. Man kan då använda en eller flera handlingar för att ta sig fram snabbare. Varje handling motsvarar då extra förflyttning på upp till fem meter.

Om rollpersonen använder hela rundan till att springa blir förflyttningen högre eftersom man då anses fått upp farten. Den totala förflyttningen är då lika med förflyttningsfaktorn för varje fas. Mer information om förflyttning finns i kapitlet om strid.

SKADEPOÄNG

Skadepoäng är ett totalvärde för rollpersonens skador. När man är helt oskadad har man inga skadepoäng alls. Vid en eller fler skadepoäng är man skadad. När rollpersonen har fått fler skadepoäng än $FYS \times 2$ så är rollpersonen död.

BÄRFÖRMÅGA

Upp till en viss gräns hindrar inte den burna utrustningens vikt rollpersonens handlingar. Denna gräns kallas för bärformåga. Om rollpersonens belastning överstiger bärformågan, kommer det bli svårare att lyckas med många färdigheter. Bärformåga är lika med rollpersonens FYS.

CHOCKSLAG

När man blir skadad finns det risk för att kroppen drabbas av ett chocktillstånd. Oftast leder detta till medvetslöshet eller oförmåga att röra sig. För att behålla medvetandet, måste man slå ett chockslag över de totala antalet skadepoäng rollpersonen har efter skadepoängen höjts. Slår man lägre eller lika får rollpersonen en allvarlig fysiologisk chock, vilket oftast leder till medvetslöshet. Chockslaget beror på rollpersonens kroppsbyggnad. Ju kraftigare kroppsbyggnad desto fler tärningar i chockslaget. Slå inte chockslaget när du gör rollpersonen, chockslaget slås när man blir skadad.

HINDER AV SKADA

Skador gör ont och minskar rollpersonens rörlighet. Varje skadepoäng som rollpersonen har ger temporärt -1 på alla vapenfärdigheter, koordinationfärdigheter och fysiska färdigheter. Dessutom minskas förflyttningen när man springer med ett för varje skadepoäng.

BELASTNING

Den totala vikten av rollpersonens burna vikt kallas Belastning. För var femte påbörjat kilo som belastningen överskrider bärformågan kommer rollpersonen få -1 på alla vapenfärdigheter, koordinationfärdigheter och fysikfärdigheter. FF minskas också med ett (när man springer).

JOHNNY DONOVAN:

Vår rollperson har 12 i FYS och 9 i KOR. Johnny får Förflyttningsfaktor $(12+9+10)/4 = 7$. Detta innebär att Johnny kan springa 7 meter i var och en av rundans fyra faser.

Johnny Donovan tål 24 skadepoäng innan han dör ($FYS \times 2$). Hans chockslag är som tidigare sagts Ob4T6, vilket innebär att han inte förlorar medvetandet i första taget.

Om Johnny någon gång skulle ta mer än 12 skadepoäng på en och samma gång så räknas denna skada som allvarlig. Allvarliga skador har speciella effekter som beskrivs i kapitlet om strid.

	7	9	13	15	6	14
SKADEPOÄNG						
Blödningstakt:						
(1) Huvud (1-2)						
(2-3) Bröst (3-4)						
(4) H.Arm (5)						
(6) V.Arm (7)						

Förflyttningsfaktor (FF) =
 $(FYS + KOR + 10) / 4$

Död:

Total skada mer än $FYS \times 2$ skadepoäng.

Behålla medvetandet:

Slå ett chockslag över den totala skadepoängen.

Allvarlig skada:

Enskild skada större än FYS poäng.

Barformåga = FYS

MENTAL STABILITET

PSY+3T6 MENTAL STABILITET

11-15	Instabil	'Ob1T6'
16-20	Osäker	'Ob2T6'
21-25	Normal	'Ob3T6'
26-30	Säker	'Ob4T6'
31-36	Mycket stabil	'Ob5T6'

Johnny slår 9 + PSY 13 = 22 på tabellen för mental stabilitet och får därför ett mentalslag på Ob3T6.

Utseende:

På utseendetabellerna slår Johnny: 23 vilket ger blå ögon, 35 som ger kort hår, 20 ger sandré-färgat hår, 52 ger skäggstubb, 66 vilket ger normala kläder och 55 vilket innebär att Johnny har TV-stationens symbol på västen.

1T100 ÖGONFÄRG

- 1-6 Grå
- 7-10 Blågrå
- 11-16 Blågröna
- 17-18 Klarblå
- 19-28 Blå
- 29-42 Melerade
- 43-52 Gröna
- 53-54 Klargröna
- 55-74 Bruna
- 75-96 Färgade kontaktlinser (Vilken färg som helst, slå även för den naturliga färgen)
- 97-99 Färgad iris (Permanent ändrad - den naturliga färgen är helt borta. Vilken färg som helst är möjlig.)
- 100 Olika färg på varje öga. Slå på igen för varje öga på denna tabell.

1T100 HÅRSTIL

- 1-7 Naturligt flintskalligt†
- 8-11 Rakad (helt)
- 12 Rakad på ena sidan
- 13-14 Rakad på båda sidorna
- 15-17 Rakad med text (välj text själv och var på huvudet den sitter)
- 18-21 Stubb
- 22-25 Tuppkam
- 26-28 Utstående spetsar
- 29-32 Skulpterat. Bestäm form.
- 33-49 Kort
- 50-52 Krulligt
- 53-54 Page
- 56-57 Lång lugg
- 58-68 Axellångt
- 69-76 Långt (halva ryggen)
- 77-80 Våldigt långt (midjan)
- 81-82 Lockigt & kort
- 83-89 Lockigt & axellångt
- 90-93 Lockigt & långt
- 94-95 Lockigt & våldigt långt
- 96-98 Vilt (åt alla håll)
- 99-100 Bisarr variant (välj själv)

† Om rollpersonen är en kvinna så slå om på tabellen om du får detta resultat. För du samma resultat igen så gäller det dock. I dessa cancerogena tider finns det faktiskt flintskalliga kvinnor.

PSYKOSPOÄNG

Psykospoäng förkortas PP och fungerar i princip som skadepoäng, men är baserad på PSY istället för FYS. Värdet på PP på beskriver hur mentalt stabil individen är för tillfället. Varje gång man råkar ut för en psykologisk påfrestning av något slag, så höjs detta värde. När den totala psykospoängen överskrider PSY x 2 så drabbas rollpersonen av en permanent psykos.

UTSEENDE

Utseendet växlar. Man bör bestämma sig för hur rollpersonen ser ut. Det är viktigt att spelaren kan visualisera sin rollperson. Det blir mycket enklare att leva sig in i rollspelet om man vet hur de olika rollpersonen ser ut. Hitta gärna på utmärkande drag, till exempel ärr, flintskallighet och så vidare.

1T100 HÅRFÄRG

- 1-5 Rågblond
- 6-13 Blond
- 14 Platinablond
- 15-17 Mellanblond
- 18-22 Sandré
- 23-35 Brunt
- 36-48 Svart
- 49-52 Korpsvart
- 53-54 Ljusrött
- 55 Rött
- 56 Klarrött
- 57-59 Rödbrunt
- 60-65 Vitt†
- 66-68 Lila†
- 69-70 Rosa†
- 71-73 Neonblått†
- 74-77 Blått†
- 78-81 Gult†
- 81-82 Orange†
- 82-88 Grönt†
- 89-92 Annan färg (välj) †
- 93-97 Två färger (slå två nya slag)
- 98-99 Tre färger (slå tre nya slag)
- 100 Alla färger

† Permanent hårfärgning. Hårets naturliga färg är totalt uttraderad.

1T100 SKÄGG

- (Endast för män och mycket underliga kvinnor)
- 1-50 Inget
- 51-55 Skäggstubb (konstant)
- 56 Polisonger
- 57-71 Mustasch
- 72 Lång mustasch
- 73-76 Mustasch & konstant skäggstubb
- 77 Polisonger & mustasch
- 78 Pipskägg
- 79-91 Normalt skägg
- 92-93 Kraftigt skägg (i bästa jultomtestil)
- 94-95 Skepparkrans
- 96 Skägg utan mustasch
- 97-98 Getskägg
- 99 Tveskägg
- 100 Bisarr variant (välj själv).

MENTALSLAG

Varje gång som Psykospoängen (PP) höjs så måste man slå ett speciellt chockslag baserat på PSY. Detta slag kallas för mentalslag. Om man slår under rollpersonens PP så kommer rollpersonen drabbas av en temporär psykos. Slår man över så händer inget. Antalet tärningar i mentalslaget beror på rollpersonens PSY och på ett 3T6 slag.

Vid fantasibrist kan man slå på tabellerna nedan. Det står varje spelare fritt att låta sina spelare välja från tabellerna istället för att slå, om han så föredrar. Kom ihåg att resultatet bör passa ihop med rollpersonens nationalitet, även om tjugoförsta århundradets folkflyttningar och rasblandningar har lett till konstiga resultat ibland.

1T100 KLÄDER*

- 1-6 Jeans
- 7-14 Kostym
- 15-23 Läder
- 24-25 Läder med mycket nitar
- 26-30 Kamouflage
- 31-36 Annan uniform
- 37-40 Overall
- 41-42 Hippie
- 43-49 Stretch
- 50-55 Joggingdress (myskläder)
- 56-57 Mycket lättklädd
- 58-97 Normala (typ jeans och tröja/skjorta)
- 98-100 Bisarra kläder (välj hur de ser ut själv)

* Tänk på att yrke påverkar kläddet. Beträkta det som slås fram här som det rollpersonen helst bär och vanligtvis har på sig på fritiden)

1T100 KÄNNETECKEN*

- 1-22 Solglasögon
- 23-26 Ärr i ansiktet (-1 UTS)
- 27-28 Stort ärr i ansiktet (-2 UTS)
- 29 Brand / syrakada i ansiktet (-3 UTS)
- 30-32 Ärr på annat ställe på kroppen
- 33-35 Vacker näsa
- 36-37 Vacker mun
- 38-39 Vackra ögon
- 40-41 Vacker haka
- 42-43 Tatuering i ansiktet
- 44-48 Tatuering på kroppen
- 49-50 Många tatueringar (1T10+1 st)
- 51-70 Symbol på kläderna
- 71-73 Speciella örhängen
- 74-75 Nästring
- 76 Läppring
- 77 Många ringar fästade på kroppen (1T10+1 st)
- 78-82 Handskar utan fingrar
- 83-85 Speciella armband
- 86-90 Speciellt pannband
- 91-93 Långa naglar
- 94-100 Annat kännetecken. SL eller spelaren avgör.

* 1T4 slag för den som vill. Resultat som ger plus och minus till UTS måste spelaren leva med, oavsett om han gillar det eller inte.

FAMILJEN

Familjen slås fram av spelledaren eller spelaren. Om spelledaren tillåter det, kan spelaren slå om sina slag för att få fram en familj som är mer lämpad för spelledarens planer. Spelledaren kan om det skulle behövas välja fritt bland tabellerna.

Rollpersonens förhållande till familjen under uppväxten och i det fortsatta livet är viktig. Om familjen är rik eller mäktig är ett gott förhållande till familjen mycket fördelaktigt.

Avgör först om rollpersonen har någon familj och sedan hur den ser ut.

1T100 FAMILJEN

- 1-2 Framtagen i provrör. Rollpersonen har inga kända föräldrar utan har uppfostrats av ett megaföretag i företagets egna syften. Rollpersonen avgör själv sin inställning till företaget. SL avgör företaget. Företaget anser rollpersonen vara skyldig Ob4T6 x 5000 Ecu för sin uppfostran. Om han inte är lojal så kommer de att kräva in pengarna. Provrörshem är ofta tillverkade av genetiskt bättre material än andra barn. Därför får rollpersonen slå om sina två sista grundegenskaper. Blir resultatet sämre än det gamla så får han behålla det gamla attributvärdet.
- 3-40 Båda föräldrarna i livet
- 41-60 Båda föräldrarna i livet men de lever inte längre ihop.
- 61-70 Fadern i livet, modern död.
- 71-80 Modern i livet, fadern död.
- 81-84 Båda föräldrarna döda. Togs om hand av släktingar.
- 85-91 Adopterad. Slå för både adoptivfamiljen och den riktiga familjen. Slå även för relationen med bägge familjerna. Relationen med den riktiga familjen kan dock inte vara bättre (d.v.s. högre slag på tabellen) än den med adoptivfamiljen. Slå om i så fall.
- 92-95 Adopterad. Den riktiga familjen är okänd för rollpersonen. Att söka reda på sitt ursprung kan mycket väl bli ett äventyr när spelet har kommit igång.
- 96-100 Föräldralöst†. Rollpersonen vet ingenting om sitt egentliga ursprung.

† Vem som uppfostrade rollpersonen avgörs på denna tabell:

1T100 UPPOSTRARE

- 1-20 Statligt barnhem
- 21-80 Växte upp på gatan (Undre världen färdighetsnivå 10 gratis)
- 81-85 Maffian (Undre världen färdighetsnivå 12 gratis)
- 86-98 Företagsbarnhem (stor lojalitet och starka band finns mot företaget, i alla fall anser företaget det. Skyldig Ob3T6 x 5000 Ecu för uppfostran. Förväntas inte betala tillbaka det men företaget använder det som argument när de vill att rollpersonen ska göra något speciellt).
- 99-100 Extraordinär uppväxt. SL avgör något riktigt speciellt.

Familjens storlek är intressant att veta. Det är bra att avgöra syskonens antal och kön. Detta kan göras snabbt genom att slå 1T6-3 för antalet äldre syskon och 1T6-3 för antalet yngre syskon. Om man slår noll eller lägre för antalet äldre syskon är man det äldsta barnet. Slår man noll eller lägre för antalet yngre syskon är man det yngsta barnet. Om man slår noll eller lägre för båda slagen är man det enda barnet. Syskonens kön bestäms genom att slå 1T6 för varje. Blir resultatet 1-3 är syskonet en bror, annars en syster.

Antal äldre syskon: 1T6-3
Antal yngre syskon: 1T6-3

1T6 TYP AV SYSKON
1-3 bror
4-6 syster

I 2050-talets värld går familjebanden ofta inte mycket längre än så. För de som är intresserade kan dock samma procedur användas för föräldrarnas syskon och deras barn (antal barn 2T6-5).

Relationen till familjen kommer påverka rollpersonens möjligheter i livet. Ett populärt barn kan ofta förvänta sig fördelar från familjen, medan en mindre omtyckt son eller dotter kan få en mer problematisk uppväxt. För att avgöra föräldrarnas inställning till rollpersonen kan man slå ett slag på tabellen nedan.

1T100 FAMILJESITUATION

- 1 Familjen älskar rollpersonen över allt annat.
- 2-3 Familjens favorit.
- 4-12 Föräldrarnas favorit. Syskonen något svartsjuka men gillar rollpersonen.
- 13-75 Accepterad av familjen.
- 76-79 Illa omtyckt av en förälder men inte av de andra i familjen.
- 80-82 Illa omtyckt av båda föräldrarna men inte de andra.
- 83-85 Illa omtyckt av syskonen men inte av föräldrarna.
- 86-92 Illa omtyckt av alla i familjen.
- 93 Hatad av en förälder men inte av de andra i familjen.
- 94 Hatad av båda föräldrarna men inte de andra.
- 95 Hatad av syskonen men inte av föräldrarna.
- 96-97 Hatad av alla i familjen.
- 98 Så hatad av hela familjen att de aktivt jagar rollpersonen i syfte att eliminera honom. Rollpersonen har gjort något (eller så tror familjen att han har gjort det) som de bara inte kan förlåta. Är familjen rik kan hyrdas lönnmördare komma in i bilden.
- 99-100 Utkastad ur familjen. Familjen vägrar ha någon kontakt med rollpersonen.

SPECIELL FAMILJ?

Det kan vara något speciellt med rollpersonens familj. Slå 1T100 på denna tabell för att avgöra detta.

1T100 FAMILJEN ÄR...

- 1-70 ...ganska normal. Inga speciella omständigheter.
- 71-73 ...brottslig. Flera av medlemmarna sitter i fängelse. 1-3 på 1T8 för varje medlem avgör detta. Straffen är 3T6 år och de har suttit av 1T10 av dem (blir 3T6-ålaget lägre eller lika med 1T10:n så släpps familjemedlemmen i fråga inom tre veckor). Brotten är vanligen våldsbrott och inte välorganiserade. Rollpersonen har färdighetsnivå 1T6+7 i färdigheten Undre Världen.
- 74-75 ...inblandad i organiserad brottslighet. 1 på 1T8 för varje medlem innebär att denne sitter i fängelset. Straffet är 3T6+10 år - annars är det precis som ovan. Rollpersonen har nivå 2T4+10 i färdigheten Undre Världen.
- 76 ...skandalomsusad. Någon eller några familjemedlemmar är uppmärksammade i pressen för något brott eller annan skandal och familjenamnet är befläckt. Rollpersonen bör dölja sitt ursprung.
- 77-79 ...rik. Slå tre extra slag på rikedomstabellen för rollpersonen.
- 80 ...vildigt fattig. Rollpersonen får inga pengar från början, med undantag för de som han kanske lyckas få på rikedomstabellen.
- 81-85 ...utländsk. Familjen kommer från ett annat land. Slå igen på nationalitetstabellen. Rollpersonen har färdighetsnivå (PSY-2) i de språk som talas i det land han bor i nu och nivå (PSY-1) i de som talas i rollpersonens hemland.
- 86 ...adlig. Vad det nu spelar för roll på 2050-talet... Ta ett extra slag på rikedomstabellen i alla fall, så du inte känner dig lurad.
- 87-88 ...inblandad i ett megaföretag. Flera medlemmar i familjen har höga poster inom företaget. Ta ett extra slag på rikedomstabellen för rollpersonen. Rollpersonen själv har ingen hög post i företaget men kan mycket väl vara anställd och ha goda utsikter.
- 89-90 ...medlemmar i ett hemligt sällskap. Spelaren eller SL väljer ett sällskap från kapitlet om organisationer.
- 91-92 ...medlemmar i ett gatugäng. De som är unga nog är medlemmar och de som är för gamla är sympatisörer. Spelaren eller SL väljer ett lämpligt gatugäng.
- 93-95 ...berömd för den innehåller en väldigt berömd individ. SL avgör vem det är i familjen som är så berömd och varför.
- 96 ...sjuk. Alla i familjen lider av en obotlig och ärftlig sjukdom. SL väljer sjukdom. 1-6 på en T8 betyder att en familjemedlem är drabbad. Slå även för rollpersonen.
- 97-99 ...talangfull eller oförmögen på något speciellt område. Slå ett slag på färdighetstabellen i avsnittet "Livet fram tills nu". Det resultat gäller för samtliga medlemmar i familjen.
- 100 ...vildigt speciell. SL avgör.

JOHNNY DONOVANS FAMILJ

Johnny slår följande slag på familjetabellerna: 75 vilket innebär att hans far är död, 42 vilket innebär att familjen accepterar honom, 09 vilket innebär att familjen är normal.

Johnny slår $4-3=1$ för antal äldre syskon och han slår $2-3=-1$ vilket betyder att han inte har några yngre syskon. Ett slag för syskonets kön blir 5, vilket innebär att Johnny har en storasyster, vid namn Alicia.

Johnnys utbildning består av universitetsutbildning (UTB=15). Hans åldersslag är 9 + UTB 15 = 24 år gammal. Hans syster är Ob1T6=3 år äldre, dvs 27 och hans mamma är Ob3T6+10=22 år äldre än Alicia. Mamma Mathilda är alltså 49 år.

ÖVRIGT OM FAMILJEN

Det finns många andra saker som man bör bestämma om sin familj. Alla medlemmars namn och ålder är bra att veta (SL eller spelaren avgör detta). Man kan notera vissa personers bedrifter och deras relation till andra människor. Det är bra att ha en klar bild av hur ens familj ser ut, vilka medlemmar som är i livet, vad den kräver av rollpersonen och vilken hjälp rollpersonen kan vänta sig.

Viktigt att påpeka här är att de släktingar som har slagits fram är i livet. Det kan ha funnits andra släktingar (SL) som nu är döda men de är att betrakta som ganska oväsentliga.

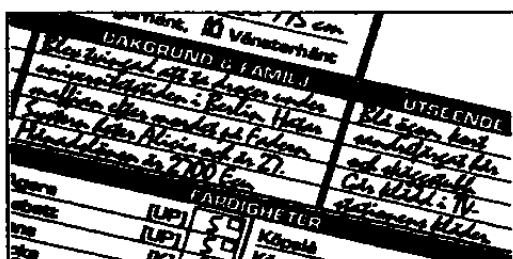
Variantregel: Om allting verkligen ska gå slumpmässigt till kan även familjemedlemmarnas ålder bestämmas med tärningar enligt följande där ålder är rollpersonens ålder:

Äldre syskon:	Ob1T6 + ålder
Yngre syskon:	Ålder - Ob1T6
Fadern:	Ob4T6+10 + äldsta syskonets ålder
Modern:	Ob3T6+10 + äldsta syskonets ålder

SLÄKTINGAR

För andra släktingar kan man slå efter vilken generation de tillhör, t.ex så är faderns syskon antingen äldre eller yngre syskon till honom. Alltså är din farbror som är äldre än din far Ob4T6 + Ob1T6 + 10 + ditt äldsta syskons ålder gammal.

Variantregel: Släktingar som blir alltför gamla är inte realistiska. Slå om alla åldrar över 80 år. Ta sedan det lägsta av de två slagen, även om båda är över 80 år.



"Jag lärde mig aldrig läsa – men det har inte hindrat mig från att ha blivit rik, Inshallah"

— Abdul Abbas

UTBILDNING

Vilken typ av utbildning rollpersonen har, beror i hög grad i vilket land personen har vuxit upp. Attributet UTB motsvarar kvalitén eller typen av utbildning. Utbildningstabellen visar vilken utbildningsnivå som attributet UTB motsvarar.

FORTSATT UTBILDNING

Ifall rollpersonen behöver bättre utbildning, till exempel för ett visst yrke, då man utbilda sig vidare för att höja UTB. Spelledaren måste ge sitt samtycke för

denna sortens utbildning. För varje år som rollpersonen spenderar till utbildning kommer UTB att höjas med ett poäng. Eftersom kunskapsinläring begränsas av rollpersonens intellektuella förmåga, kan man inte att höja sin UTB över PSY+6 på detta vis.

CIVILSTÅND

För att uppmåna till socialt rollspel så börjar alla rollpersoner ogifta och utan barn. SL kan naturligtvis, som alltid, göra undantag från denna regel.

UTBILDNING

UTB	UTBILDNINGNIVÅ
4-5	Ingen
6-7	Avbruten grundskola
8-9	Grundskola
10-14	Gymnasieutbildning
15-18	Universitetsutbildning
19-21	Doktor (välj område)
22-24	Professor (välj område)

ÅLDER

En äldre person kan i regel mer än en yngre person. Åldern för en ny rollperson är lika med $UTB + Ob3T6$. Om åldern blir under 18 år så läggs ytterligare en $ObT6$ till åldern. Spelledaren eller, om spelledaren tillåter det, spelaren kan låta rollpersonen vara ännu äldre.

TONÅRINGAR

Om spelledaren behöver ta fram attribut för rollpersoner som är yngre än 18 år, kommer attributen FYS, KOR och PSY vara något lägre. Slå ut attributen som vanligt. Detta är de attribut som rollpersonen kommer att ha som fullvuxen vid 18 års ålder. Multiplicera sedan attributet med den faktor som står i tabellen nedan. Notera både attributet som upp-vuxen och som ung på rollformuläret.

UNGA ROLLPERSONER			
	12-14år	15-16år	17-18år
FYS	$\times 0,7$	$\times 0,8$	$\times 0,9$
KOR	$\times 0,7$	$\times 0,8$	$\times 0,9$
PSY	$\times 0,6$	$\times 0,8$	$\times 1$

Om rollpersonen senare i spelet blir äldre får man vid detta senare tillfälle lägga till den 'del' av attributet som man inte fick från början.

ÅLDNING

När rollpersonen blir äldre kommer attributen att försämrast genom åldring. För varje år efter 40 års ålder måste man göra ett slag på åldringstabellen.

FÖDELSEDAG

Spelaren eller spelledaren väljer vilket datum rollpersonen är född. Födelsedagen har ingen viktig funktion i spelet, men kan vara av intresse ibland.

För tabellentusiasten finns det naturligtvis en tabell att använda om fantasin tryter:

1T100 FÖDELSEMANAD

1-8	Januari
9-16	Februari
17-27	Mars
28-35	April
36-43	Maj
44-51	Juni
52-59	Juli
60-67	Augusti
68-76	September
77-84	Oktober
85-92	November
93-100	December

Slå sedan 1T100 och dela med 3 (avrunda uppåt) för att avgöra vilken dag i månaden som rollpersonen är född på. Blir resultatet för högt (högre än antalet dagar i månaden) så slå om.

ÅLDNING

1T10	SÅNK	ATTRIBUT NOLL
1-4		Ingen effekt
5	FYS-1	Dör hjärtfel, blodpropp eller cancer
6	KOR-1	Totalt invaliderad eller förlamad
7	UTS-1	Rollpersonen dör av hög ålder
8	PSY-1	Dör av hjärnblödning eller turnör
9	SYN-1	Rollpersonen blir blind
10	HÖR-1	Rollpersonen blir döv

Alder = $UTB + Ob3T6$

JOHNNY SOM TONÅRING

För tio år sedan var Johnny bara 14 år gammal. Hans FYS, KOR och PSY var då inte lika höga som de är nu. Hans FYS var $12 \times 0,7 = 8$, hans KOR var $9 \times 0,7 = 6$ och hans PSY var $13 \times 0,6 = 7$. Hans övriga attribut var lika höga som de är nu.

BETEENDE

Människor kan bete sig på en mängd olika sätt. Välj gärna ett antal utmärkande beteenden eller slå på beteendetabellen. Det blir betydligt roligare att rollspela en person som inte är som en själv.

1T100 BETEENDEN

1	Arg
2	Vresig
3	Aggressiv
4	Okynnig
5	Våghalsig/dumdristig
6	Nervös
7	Virrig
8	Maniak
9	Tjuvaktig
10	Oärlig
11	Arrogant
12	Ombytlig
13	Cynisk
14	Högmodig
15	Impulsiv
16	Nyffiken
17	Snål
18	Girig
19	Negativt
20	Pessimistisk

21	Misstänksam
22	Konservativ
23	Ointresserad, håglös
24	Lä
25	Feg
26	Grym
27	Brutal/våldsam
28	Hemlighetsfull
29	Rebellisk
30	Motvalls
31	Elak/förolämpande
32	Opålitlig
33	Primitiv
34	Besatt (av något han brukar göra)
35	Fientlig
36	Tystlåten
37	Ensamvarg
38	Oförstående
39	Kaotisk
40	Lättrötad
41	Oförstående
42	Hämnadgirig
43	Frågvis
44	Omoralsk
45	Lögnaktig
46	Klagande
47	Orolig
48	Sluten
49	Fördömsfull
50	Envis
51	Tålmodig
52	Modig

53	Logn
54	Kärlekskrank
55	Artig
56	Humoristisk
57	Sprallig
58	Practical joker
59	Ärlig
60	Intresserad
61	Självsäker
62	Barmhärtig
63	Hjälpsam
64	Generös
65	Sparsam
66	Optimistisk
67	Blyg
68	Stolt
69	Vänlig
70	Pålitlig
71	Intellektuell
72	Avlägsen/inåtvänd
73	Uåtänktad
74	Modemedveten
75	Förriktig
76	Naiv
77	Munter
78	Förstående
79	Känslosam
80	Social
81	Förlåtande
82	Moralisk
83	Asketisk
84	Energisk

- 85 Öppenhjärtig
- 86 Idoldyrkande
- 87 Romantisk
- 88 Initiativrik
- 89 Drömmande
- 90 Lättpåverkad
- 91 Manlig (oavsett kön)
- 92 Feminin (oavsett kön)
- 93 Manlig om man, feminin om kvinna
- 94 Nogrann
- 95 Hoppfull
- 96 Vanebunden
- 97 From
- 98 Lojal
- 99 Radikal
- 100 Filosofisk

LIVSMÅL

Alla människor strävar efter någonting. För de som har det dåligt ställt kan det vara att överleva för dagen, medan personen som har det bättre ställt ofta strävar efter något visst mål. Det kan vara frågan om rikedom, makt eller kunskap. Många personer strävar efter andra saker. Om så önskas kan man välja ett livsmål eller göra ett slag på tabellen nedan.

1T100 LIVSMÅL

- 1-3 Se så bra ut som möjligt (välklädd, välsminkad, välfriserad osv.)
- 4-9 Makt
- 10-11 Kontroll över andra individer
- 12-18 Spänning
- 19 Uppmärksamma nya saker
- 20-25 Rikedom
- 26-31 Vänner
- 32-37 Könskontakter (mer än normalt)
- 38-43 Berömmelse
- 44 Se världen
- 44-47 Kunskap
- 48 Trohet
- 49-50 Trygghet †
- 51-55 Festa
- 56-57 Insugande av kultur (film, teater, musik och böcker)
- 58-61 Strid och vapen
- 62 Våld och brutalitet
- 63-66 God mat och god dryck
- 67-74 Tuff image
- 74 Religiositet (avgör religion)
- 75 Heder
- 76 Ära
- 77-80 Vara bäst i en idrott (välj vilken)
- 81-83 Kunskapsfärdighet ††
- 84-86 Politik
- 87-96 Samlande†††, *
- 97 Yrkesstolthet
- 98-100 Annat mål (SL eller spelaren avgör)

† Detta livsmål är otroligt vanligt bland vanliga människor. Äventyrande rollpersoner brukar dock vara speciella och förutslå inte vara så värt intresserade av ett 8-18 jobb, lägenhet, fru, 1,7 barn etc.

†† Välj en kunskapsfärdighet från kapitel tro. Rollpersonen får automatiskt nivå 10 i färdigheten men måste sedan använda poäng från sitt yrke och höja färdigheten vidare till 15, oavsett vad det kostar honom.

††† Man kan samla på ganska mycket olika saker. Välj själv något att samla på eller slå på tabellen nedan. Slå även för samlingens värde.



1T100 SAMLAROBJEKT

- 1-2 Underkläder (egna eller andras)
- 3-4 Vin
- 5-6 Fjärlar
- 7-11 Primärken
- 12-15 Mynt
- 16-17 Leksaker
- 18-23 Biljetter (till något speciellt)
- 24-26 Serietidningar
- 27-29 Andra tidningar (spelarens val)
- 30 Blommor (torkade eller vanliga)
- 31-35 Kläder (i någon viss stil)
- 36-39 Skor (i någon viss stil)
- 40-41 Porstlin
- 42-43 Tavlor
- 44-45 Hologram
- 46-47 Skulpturer
- 48-49 Tapeter
- 50-52 Knivar
- 53-54 Svärd
- 55-56 Antika skjutvapen
- 57-60 Andra vapen
- 61-62 Jakttrofeer
- 63-70 Böcker (alla eller bara i en viss genre)
- 71-72 Science Fiction-prylar
- 73 Autografer
- 74 Baddräkter
- 75-76 Fotografier (av allt eller av något speciellt)
- 77 Flaskor
- 78-79 Videospel
- 80-81 Möbler
- 82 Legender och historier
- 83-87 Hantverk (allt eller något speciellt)
- 88-90 Filmer
- 91-100 Annat (Avgör själv)

* För personer som har samlandet som livsmål så slår man även för samlingens värde. Rollpersonen kan inte tänka sig att göra sig av med sin samling såvida han inte lyckas med ett svårt PSY-slåg. Är samlingen värd mer än rollpersonens PSY x 1000 Ecu så kommer han aldrig att göra sig av med den.

1T100 SAMLINGENS VÄRDE

- 1-80 Ob3T6 x 100 Ecu
- 81-99 Ob3T6 x 1000 Ecu
- 100 Ob3T6 x 10000 Ecu

Vissa saker har värde enbart för samlare. På gatan är samlingen värd kanske en tiondel, om man har tur. Allt förstås beroende på vad samlingen består av.

RELIGION

På 2050-talet har religionen vunnit ny mark jämfört med idag. Din rollperson behöver inte vara religiös om du inte vill. Det är upp till dig om du vill slå på tabellen eller välja din egen religion. Graden av religiositet är helt upp till spelaren.

1T100 RELIGION *

- 01-12 Ateism
- 13-14 Kristen deism
- 15-24 Protestantism
- 25-26 Grekisk-ortodox
- 27-34 Katolicism
- 34 Katolsk pietism
- 35 Baptism
- 36 Calvinism
- 37-38 Missionsreligion
- 39-40 Judendom
- 41-42 Satanism
- 43 Demonologi
- 44 Datordyrkan
- 45 Maskindyrkan
- 46-47 Teknofetischism
- 48-50 Voodoo
- 51-52 Andetro
- 53 Asatro
- 54-55 Naturreligion
- 56-62 Hinduism
- 63-78 Islam
- 79-84 Buddhism
- 85-87 Shintoism
- 88 Soldyrkan
- 89 Hare Krishna
- 90 Moonism
- 91 Mormon
- 92 Scientologi
- 93-94 Undergångsteologi
- 95-96 Cyberkosmologi
- 97 Krigsreligion
- 98 Drogdyrkan
- 99 Personkult (välj ledare)
- 100 Annan religion (SL eller spelare avgör)

* Alla rollpersoner som inte är ateister erhåller färdighetsnivå (UTB/4) i färdigheten Religion.

VALFRI SEKTION: LIVET FRAM TILLS NU

För att göra spelet lite mer spännande och rollpersonens historia lite mer detaljerad kan denna sektion användas. Den gör rollpersonerna något mäktigare än om sektionen inte används, men den kan också innebära nackdelar. Det bör vara frivilligt för spelarna att avgöra om de vill använda tabellerna i denna sektion eller inte, om nu inte spelledaren förbjuder det helt.

Om en spelare väljer att låta sin rollperson slå på dessa tabeller behöver han inte utnyttja alla slag han har möjlighet att slå. Han kan när som helst sluta slå och förklara sig vara nöjd. Däremot måste en spelare ta det dåliga som kan dyka upp på tabellerna, lika väl som det som är bra. Resultat från tabellerna får inte ändras, såvida inte spelledaren säger annorlunda.

För att avgöra hur många slag en rollperson får på dessa tabeller, lägg ihop rollpersonens samtliga attribut och titta på följande tabell.

ANTAL SLAG	
ATTRIBUT-SUMMA	ANTAL SLAG
> 30	10
31 - 40	8
41 - 50	8
51 - 60	7
61 - 70	6
71 - 80	5
81 - 90	4
91 -	3

För varje slag man har rätt till får man slå ett slag på tabellen nedan, om man så önskar. Slå 1T100 på tabellen och gå till den tabell som tärningarna visar dig till.

Det som slås fram på tabellerna gäller före det att rollpersonen väljer yrke och alla färdighetsnivåer och specialförmågor finns där när rollpersonen börjar sin yrkesbana.

Variantregel: Ifall man betalar ett extra slag (alltså två slag) så kan man få välja tabell istället för att slå på huvudtabellen.

LIVET FRAM TILLS NU HUVUDTABELL	
1T100	TABELL
1-10	Mentalt
11-22	Fysiskt
23-37	Speciella färdigheter
38-55	Händelser i livet
56-78	Bekanta
79-88	Rikedom
89-98	Utrustning
99-100	Välj tabell själv utan ett betalt extra slag
* vilken tabell man skall gå vidare till.	

JOHNNYS LIV FRAM TILL NU

Om man summerar Johnnys alla attribut så får man en summa på 78. Enligt tabellen innebär detta att Johnny får göra 5 slag på de olika tabellerna nedan. Man slår sedan 5 gånger på huvudtabellen för att avgöra på vilka tabeller man får slå på.

MENTALT

1T100 FÖRMÅGA/NACKDEL

- 1 Tidigare mentalsjuk. SL väljer sjukdom. Numera botad. Risk finns dock för återfall när rollpersonen stressas svårt. Psykosering startar på 2T6 från början. Dessutom måste rollpersonen i stressade situationer klara ett mycket lätt slag (Ob1T6) mot sin PSY för att inte få ett återfall.
- 2 Tidigare drogmissbrukare. SL väljer drog. Risk finns för återfall när rollpersonen stressas svårt (t ex strid eller att någon vän dör - SL avgör). För att inte få återfall måste rollpersonen klara ett lätt slag på sin PSY. BG fördrubblas vid nytt bruk av drogen. Se reglerna för droger.
- 3 Värgrar låna ut pengar av princip. Rollpersonen kommer aldrig att låna ut pengar till någon. Han kan dock ge bort pengarna om han vill men får inte kräva något i gengäld (och han värgrar ta emot något i gengäld om den andre försöker ge honom återbetalning).
- 4 Klumpig. Rollpersonens chans att funla, i alla avseenden, är större än vanligt. Han/hon funlar om båda av följande villkor uppfylls: a) Två eller fler tärningar utfaller med "5" eller "6" vid det första tärningslaget innan omslagning för det obegränsade tärningslaget. b) Svårighetslaget blir högre än chansen (misgylakat slag).
- 5 Homosexuell.
- 6 Bisexuell.
- 7 Sadomasochist.
- 8 Exotisk sexuell läggning. Rollpersonen är alltså pervers, för att använda milda termer. Spelledaren och spelaren bestämmer i samråd vad rollpersonen

- tänder på.
- 9 Svårt att lära sig språk. Rollpersonen måste ta dubbel så lång tid på sig (eller betala dubbelt) för att få färdighetsnivåer i språk.
- 10 Dålig lögnare. Utöver allt annat så måste rollpersonen klara ett normalt slag (Ob3T6) på PSY varje gång han eller hon medvetet ljugar. Denna person är helt oförmögen att spela NeoDiplomacy.
- 11 Religiös fanatiker. Slå om på religionstabellen ifall rollpersonen är ateist. Rollpersonen betraktar sin religion som det enda sanna i den förvirrade världen. Han kommer att göra sitt bästa för att omvända folk till hans religion och han kommer att bekämpa sin religions fiender. Färdighetsnivån för färdigheten Religion höjs omedelbart till UTB.
- 12 Fobiker. Rollpersonen är rädd för något. Spelaren eller SL väljer. Om rollpersonen konfronteras med sin fobi måste han slå ett lätt PSY-slag (Ob2T6) för att överhuvudtaget kunna göra något. Exempel på fobier är torgskräck, cellskräck, ormskräck, främlingskräck, rädsla för höga höjder och spindelskräck.
- 13 Fobiker. Som ovan med PSY-slaget är normalt (Ob3T6)
- 14 Fobiker. Som ovan men PSY-slaget är svårt (Ob4T6).
- 15 Schizofren. Rollpersonen har ett 1T3+1 olika personligheter. En av dem är hans huvudpersonlighet. Varje dag måste rollpersonen slå ett lätt (Ob2T6) PSY-slag. Misslyckas han tar en annan personlighet över i en dag. Därefter får han slå igen. Lyckas han då tar huvudpersonligheten över igen. Dessa

- personligheter är helt annorlunda än rollpersonens vanliga och det enda de har gemensamt med honom är FYS, KOR, ålder och det fysiska utseendet. I övrigt måste de slås fram som helt nya personer. Vi rekommenderar att beteendetabellen utnyttjas när det gäller att bestämma dessa personligheters natur. De har ett mindre slag på dessa tabeller, eftersom de redan har fått Schizofreni.
- 16 Schizofren. Som ovan men det finns ingen huvudpersonlighet. Alla är lika värda. Rollpersonen måste slå ett lätt PSY-slag varje dag för att inte byta men det är lika troligt att var och en av hans personligheter har kommandot.
- 17 Extremt dum. Slå om PSY med 2T4.
- 18 Fanatisk vegetarian. Värgrar äta kött, fisk och mjölkprodukter under alla omständigheter. Han dör hellre.
- 19 Nykterist. Rollpersonen värgrar bafatta sig med alkohol. Predikar gärna hur förkastligt det är för de som dricker i hans närhet.
- 20 Dum. PSY minskar med ett.
- 21 Otrevlig. UTS minskar med ett.
- 22 Mycket otrevlig. UTS minskar med 1T4, dock inte lägre än 2.
- 23 Ingen orienteringsförmåga. Rollpersonen kan aldrig lära sig färdigheten Navigation och tar dubbel så lång tid på sig att lära sig Geografi som vanligt. Han går vilse ofta och måste ha någon som visar honom vägen. Kompasser är obegripliga.
- 24 Svaghet för kvinnor/män (välj själv). Inför det valda könet känner sig rollpersonen svag i knäna och uppträder så artigt och inställsamt som möjligt. Rollpersonen kan inte inleda ett anfall mot folk av det könet han/hon är svag för, men han/hon kan försvara sig.

- 25 Tystlåten. Rollpersonen säger aldrig mer än fyra ord på raken.
- 26 Ordbland. Rollpersonen kan inte skriva med en högre färdighetsnivå än 5 på något språk.
- 27 Helt ordbland. Rollpersonen kan varken lära sig läsa eller skriva på något språk.
- 28-29 Manisk. Rollpersonen är helt besatt av något speciellt. För att kunna koncentrera sig på något annat än sin besatthet måste rollpersonen klara av ett lätt (Ob2T6) PSY-slag. När rollpersonen inte har något att göra sysslar han alltid med det han är besatt av. Slå 1T100 för att avgöra vad som är så spännande för rollpersonen: [1-20] Sex, [21-35] Eld, [36-55] Vild & vapen, [56-60] Renlighet, [61-70] Ära, [71-80] Spel & dobbel, [81-100] Själa. Stjäla allt som inte är fastbundet.
- 30 Passiv. Rollpersonen har en svårighetsgrad svårare att anfälla med vapen i strid tills han kommer igång. För att komma igång måste rollpersonen misslyckas (obs!) med ett normalt PSY-slag. Han får slå varje runda efter den tredje sen striden började.
- 31-38 Intelligent. +1 PSY.
- 39 Veldig intelligent. +1T4 PSY.
- 40-47 Stark utstrålning. +1 UTS.
- 48 Mycket stark personlighet. +1T4 UTS.
- 49 Våloljad tunga. +1 UTS, +2T6 nivåer på alla dessa färdigheter: Debatt, Förhörsteknik, Köpslå, Muta och Övertalning. Denna person kan spela NeoDiplomacy.
- 50-57 Har lärt sig mycket under sina uppväxtår. +1 UTB. Ålder ökar inte.
- 58 Har lärt väldigt mycket under uppväxtåren. +1T4 UTB. Åldern ökar inte.
- 59 Född ledare. +1 UTS. +2T6 nivåer på färdigheten Ledarskap. Erfarenhetsslag för Ledarskap slås med Ob3T6+6.
- 60-61 Öka PSY, UTS eller UTB med en poäng. Välj själv vilket du vill öka.
- 62-63 Lätt att lära av erfarenhet. Slår Ob2T6+8 istället för Ob3T6 när det ska avgöras om rollpersonen har lärt sig något efter ett äventyr.
- 64 Veldig lätt att lära av erfarenhet. Slår Ob3T6+6 för erfarenhetsslag.
- 65-66 Lätt att lära sig språk genom erfarenhet. Slår Ob2T6+6 för erfarenhetsslag vad gäller språk. För dessutom slå två erfarenhetsslag istället för ett vid varje tillfälle. För automatiskt färdighetsnivå fem i det lokala språket efter att ha befunnit sig en vecka i det aktuella området.
- 67 Veldig lätt att lära sig språk genom erfarenhet. Som ovan men slår tre erfarenhetsslag istället.
- 68 Lär sig snabbt vid undervisning. Halvera alla träningsstider.
- 69 Lätt att lära sig vid undervisning. Minska förbättringsslagets svårighet med Ob1T6.
- 70 Fotografiskt minne. Rollpersonen kommer alltid ihåg allting han har läst eller sett.
- 71 Född vetenskapsman. Öka PSY till 16 om den inte är högre. Välj två kunskapsfärdigheter till nivå 10. Rollpersonen har dock svårt att koncentrera sig på allting utom kunskapsfärdigheter. Slå ett normalt

- 72 PSY-slag för att inte få +1T6 svårighet på allting annat. Veldig vittig. Perfekt tidskänsla. Rollpersonen behöver ingen klocka utan kan alltid avgöra vad klockan är. Rollpersonen kommer alltid precis i tid.
- 73 Casanova. +1T6 UTS ifall den är under 13. +2T6 nivåer på färdigheten Förföra. +1T6 på Övertala.
- 74 Otroligt modig. Rollpersonen är helt immun mot rädsla och behöver aldrig slå stridsvana för att utföra några handlingar som har med rädsla att göra (SL avgör). För att överhuvudtaget kunna fly från en stridsituation, oavsett odds, måste rollpersonen lyckas med ett Ob3T6 slag på PSY.
- 75-77 Stark överlevnadsinstinkt. Rollpersonen duckar och parerar med en svårighetsgrad mindre. Om rollpersonen helt avstår från aggressiva handlingar så kan han ducka och parera med två svårighetsgrader mindre.
- 78-79 Extraordinär koncentration. Om rollpersonen får koncentrera sig på en uppgift i en timme extra och lyckas med ett normalt PSY-slag så minskar uppgiftens svårighet med 1T6.
- 80-81 Stor precision. Öka räckvidden med alla avståndsvapen med 20%.
- 82-83 Sover lätt. Minska svårighetsgraden för att vakna med ett.
- 83 Resistent mot all droger.
- 84 Beroendeslaget minskas med Ob1T6. Effekten av drogerna är inte heller lika stark som för andra individer.
- 84 Resistent mot cyberpsykos. För Mentalslaget höjs med Ob1T6. Kan ta PSY extra psykospoäng innan han flippar ut permanent.
- 85 Veldig resistent mot cyberpsykos. Mentalslag höjs med Ob3T6. Kan ta dubbelt så många psykospoäng som vanligt innan han flippar ut permanent.
- 86-87 Ignorerar skador. Rollpersonen får inget minus för skador upp till FYS/3 poäng och för grövre skador får han FYS/3 mindre minus än vanligt.
- 88 Ignorerar skador. Rollpersonen får inget minus för skador upp till FYS/2 och för grövre skador får han FYS/2 mindre minus än vanligt.
- 89 Ignorerar skador. Rollpersonen får inget minus för skador upp till (FYS-2) och är han skadad så mycket som FYS-1 poäng så får han endast ett minus.
- 90 Kämpa. Rollpersonen kan undvika att bli medvetlös om han klarar av ett normalt PSY-slag. Han får -1 på slaget för varje poäng skada över FYS han har tagit och måste slå varje gång han blir skadad. Rollpersonen får dessutom inga fler minus för skada över FYS.
- 91-93 Chockresistant. Rollpersonens chockslag höjs med Ob1T6.
- 94 Veldig chockresistant. Rollpersonens chockslag höjs med Ob2T6.
- 95' Immun mot chock. Rollpersonen behöver aldrig slå chockslag.
- 96 Född lärare. Rollpersonen har, utan någon som helst formell träning, färdighetsnivå 1T6 +15 i färdigheten Undervisning.
- 97-98 Annan förmåga. SL avgör.
- 99-100 Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Detta kostar inget extra slag.

FYSISKT

1T100 FÖRMÅGA/NACKDEL

- 1 Allergi. SL avgör vad rollpersonen är allergisk mot. Det som rollpersonen är allergisk mot kan han inte vara i närheten av i mer än fem minuter innan han känner sig mycket dålig och får +1T6 svårighet på allt han tar sig för tills han har varit i ett område som är fritt från det som framkallade allergin i minst fem timmar. Exempel på saker att vara allergisk mot är: Olika slags djur, damm eller liknande. Droger som hämmar allergin finns tillgängliga. De kostar och har, förutom effekten, samma egenskaper som drogen Seredon®. Se kapitler om droger.
- 2 Allergi mot vanligt objekt. Som ovan men här är medlet som framkallar allergin mycket vanligt. T ex pollen eller el. SL avgör. Reaktionen är som ovan.
- 3 Steril. Rollpersonen kan aldrig få barn.
- 4 Albino. Vitt hår. Röda ögon (ändra om du har slagit fram något annat). Rollpersonen är mycket känslig för solstrålning och är ganska vek. -3 FYS (sänker det FYS lägre än 3 så höj till 3 igen). Om rollpersonen befinner sig i solen längre än fem minuter har det samma effekter som allergin ovan.
- 5 Handikappad. Rollpersonen måste ta sig fram i rullstol.
- 6 Allvarig permanent sjukdom. SL avgör. Sjukdomen kan hållas i schack men det kräver ständiga droger. Drogerna kostar 5 Ecu/dag. Exempel på passande sjukdomar är epilepsi och sockersjuka.
- 7 Relativt ofarlig permanent sjukdom. SL avgör. Ett bra exempel är Psoriasis.
- 8 Inget kroppshår. Rollpersonen har inte ett enda hårstrå på hela kroppen.
- 9 Immunförsvaret ineffektivt. Rollpersonens FYS delas med tre när han ska stå emot sjukdomar.
- 10 Hårt och konstigt skinn. -2 UTS. Skinnen fungerar dock som pansar och ökar absorberingen med ett. Detta kan kombineras med annat pansar.
- 11 Lätt alkoholiserad. Se drogeregler.
- 12 Gravyt alkoholiserad. Se reglerna om droger.
- 13 Beroende av annan drog. SL avgör. Se reglerna om droger.
- 14 Blind. SYN 0.
- 15 Synfel. -1T4 SYN.
- 16 Synfel. -1 SYN.
- 17 Döv. HÖR 0.
- 18 Hörselskadad. -1T4 HÖR.
- 19 Hörselskadad. -1 HÖR.
- 20 Fumlig. -1 KOR.
- 21 Tidigare skada förstörde nerver. -1T4 KOR.
- 22 Inte så stark. -1 FYS.
- 23 Vek. -1T4 FYS.
- 24 Färgblind. SYN 0 när det gäller att se skillnad på färger.
- 25 Ton döv. HÖR 0 när det gäller att höra skillnad på toner. Högst färdighetsnivå fem på alla musikrelaterade färdigheter.
- 26 Cyberresistant. Kroppen stöter bort cybertech. Varje gång rollpersonen installerar cybemetika måste han slå Ob3T6 över sin FYS annars stöter kroppen bort inlägget och det kan inte användas. Rollpersonen blir

- sängliggande i Ob2T6 dagar om detta händer. Rollpersonen tar bara halva cyberpsykos-poäng, dock.
- 27-28 Äldre än vanligt. + Ob3T6 år. Inga färdigheter får för dessa extra år.
- 29 Äldre men välbevarad. +10+Ob3T6 år. Går äldre över 40 har de extra åren över 40 ingen som helst negativ effekt. Efter att spelet har börjat har nya år dock effekt.
- 30 Fetlagd. Öka vikten med Ob1T6 x 10 kg. Chockslaget förblir oförändrat. Rollpersonen åter alltid när det finns tillfälle och har Ob1T6 svårare att lyckas med allting om han inte har ätit sig mätt under de senaste tolv timmarna.
- 31-33 Tålig mot droger. Reduca beroendeslag med Ob1T6. Ob1T6-droger blir då helt ofarliga vad gäller beroende.
- 34 Vacker sångröst. Nivå 1T6+10 i Sjunga. +1 UTS.
- 35 Ormman. + 2 KOR. + 2T6 nivåer på färdigheten Duka.
- 36 Bra vristspänst. Alla färdighetslag på färdigheten Hoppe blir en nivå enklare för rollpersonen.
- 37 Extra starka armar (i förhållande till FYS). När det behövs armstyrka så räknas rollpersonens FYS som om den vore tre poäng mer än vad den egentligen är.
- 38 Extra starka ben. När det behövs benstyrka så räknas rollpersonens FYS som tre mer än vad den egentligen är.
- 39 Stor och stark men kanske inte så smart. +1T6 FYS. - 2T4 PSY om PSY är större än 10. Annars -1 PSY.
- 40 Peckåsa. Kan bära som om FYS var det dubbla.
- 41 Sjukdomsresistent. Dubbla FYS mot sjukdomar.
- 42-45 Snabb. +1 KOR och ytterligare +5 förflyttning.
- 46 Finmotorik. Rollpersonens fingrar är utomordentligt känsliga. Rollpersonen får +1 nivå på alla vapenfärdigheter och automatiskt Fingerfärdighet nivå 16. Erfarenhetsslag för Fingerfärdighet görs från och med nu med Ob3T6+3.
- 47 Hög ämnesomsättning. Rollpersonen måste äta 50% mer än vanligt. Gift och droger påverkar rollpersonen hälften så lång tid som de påverkar vanliga människor. Efter den tiden är giftet förbränt av rollpersonens kropp.
- 48 Mycket alldagligt utseende. Färdighetsslag i färdigheten Förklädnad blir en svårighetsgrad enklare.
- 49 Ärligt utseende. När rollpersonen ljugar får han en svårighetsgrad enklare på alla Agera-slag.
- 50 Rytmen i blodet. +2T6 nivåer på Dansa. +1T6 på sjunga.
- 51-52 Återhämtar sig snabbt. Låter dubbelt. Får tillbaks 1T6 utmattningspoäng varje runda vid vila.
- 53-55 Öka FYS, KOR, SYN eller HÖR med 1 poäng. Välj själv vilket attribut du vill höja.
- 56-64 Stark. +1 FYS.
- 65 Mycket stark. +1T4 FYS.
- 66-73 Smidig. +1 KOR
- 74 Mycket smidig. +1T4 KOR.
- 75-82 Skarpögd. +1 SYN.
- 83 Mycket skarpögd. +1T4 SYN.
- 84-91 Hör bra. +1 HÖR.

- 92 Hör mycket bra. + 1T6 HÖR.
- 93 Extraordinär styrka och kroppsbyggnad. Slå om FYS med 2T6+12. Räkna om längd och vikt. Blir resultatet sämre än vad FYS var innan, behåll det gamla värdet.
- 94 Extraordinär koordination. Slå om KOR med 2T6+12. Blir resultatet sämre än vad KOR var innan, behåll det gamla värdet.
- 95 Extraordinär syn och hörsel. Slå om både SYN och HÖR med 2T6+12. Blir något av resultaten sämre än vad rollpersonen hade tidigare, behåll det gamla värdet.
- 96 Söndagsnåve. En gång om dagen kan rollpersonen göra Ob1T10 i skada med sin knytåve.
- 97-98 Annan förmåga. SL avgör.
- 99-100 Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Detta kostar inget extra slag.

FÄRDIGHETER

Observera att dessa färdighetsnivåer appliceras innan de färdighetsnivåer som rollpersonen lär sig i sitt yrke kommer i spel. Det högsta en färdighetsnivå kan uppnå som resultat av denna tabell är 25.

Detta gäller även de övriga tabellerna. Om rollpersonen får ett resultat som är menat att vara positivt men som sätter en av hans färdighetsnivåer till en nivå som är lägre än den han redan har så gäller den gamla plus att den ökar med ett. Nivån sänks alltså inte till den nya.

1T100 FÄRDIGHET

- 1 Dålig hand med djur. Rollpersonen kan inte få en högre färdighetsnivå än fem i färdigheter som har med djur att göra. Djur misstror automatiskt rollpersonen.
- 2 Dålig hand med barn. Samma som ovan. Rollpersonens egna barn är inte undantagna.
- 3-8 Oförmåga att lära sig en typ av färdigheter. Välj typ (Kunskap, Kommunikation, Rörelse, Strid eller Cyberrymd) själv. Rollpersonen har en svårighetsgrad svårare än vanligt att lyckas med erfarenhetsslag (alltså Ob2T6) och förbättringsslag vid undervisning med färdigheter i denna kategori.
- 9-10 Oförmåga att lära sig en typ av färdigheter. Som ovan men det är två svårighetsgrader svårare.
- 11-20 Extra språk. Rollpersonen har under sin uppväxt lärt sig ett extra språk (SL avgör) till nivå PSY.
- 21 Linguist. Rollpersonen har bemästrat ytterligare 1T4 språk till nivå (PSY/2).
- 22-23 Bra hand med djur. Alla färdighetsslag som har med djurs mentalitet att göra blir en svårighetsgrad enklare för rollpersonen.
- 24-25 Bra hand med barn. Alla färdighetsslag som har med barns mentalitet att göra blir två svårighetsgrader enklare för rollpersonen. Barn litar instinktivt på rollpersonen och han har mycket lätt att

- vinna deras förtroende.
- 26-28 Naturlig talang för en typ av färdigheter. Välj typ själv (Kunskap, Kommunikation, Rörelse, Strid, Neurointerface). Erfarenhetsslag och förbättringsslag för denna typ av färdighet är Ob3T4+6 för rollpersonen.
- 29 Naturlig skådespelare. +2T6 nivåer i färdigheten Agera.
- 30 Naturlig dansare. +2T6 nivåer i färdigheten Dansa.
- 31 Lokal idrottmästare. Färdighetsnivå 15 i berörd färdighet. SL avgör.
- 32-34 Framstående i det yrke rollpersonen väljer. Får 1,5 gånger så många yrkesenheter som rollpersonen normalt skulle ha fått.
- 35 Våldigt framstående i sitt yrke. Får dubbelt så många yrkesenheter som rollpersonen normalt skulle ha fått.
- 36 Träning med en erfaren budomästare ger dig färdighetsnivå 10 i alla Obevapnad Strid.
- 37-40 Allmänt talangfull. +1 nivå på alla färdigheter som man har grundchans i. Gäller ej språk.
- 41 Allmänt talangfull. Som ovan men +2.
- 42 Vapenfetischist. Fördela 100 enheter på vapen. Att höja en färdighet till fem kostar fyra. Varje nivå upp till tio kostar sen 2 och varje nivå efter det upp till femton kostar fem.
- 43 Född hacker. Nivå 1T6 + 10 i alla tre cyberrymdsfärdigheterna och i Datateknik. Väljer rollpersonen yrket Cyberjockey så kan han höja färdigheter upp till 20 om han så önskar. Varje nivå mellan 15 och 20 kostar fem enheter.
- 44-48 Tränad hantverkare. Nivå 1T6+10 i valfritt hantverk.
- 49 Tränad spelare. +1T4 nivåer på färdigheten Agera. + 2T6 Hasardspel.
- 50-52 Kunnig. Nivå 15 i valfri kunskapsfärdighet.
- 53 Skicklig förare. Nivå 2T6+8 i att köra valfritt fordon.
- 54 Legendarisk kock. Nivå 2T6+12 i Matlagning.
- 55-57 Tränad att agera i strid. Stridsvana nivå 1T4+5.
- 58 Skicklig på ett valfritt instrument. Färdighetsnivå 1T6+10.
- 59 Musikaliskt bildad. Nivå 2T4+6 i alla tre instrumentsorterna och färdigheten Sjunga. Nivå 2T4+10 i färdigheten Musik.
- 60 Bra orienteringsförmåga. Svårighetslag för Navigering blir två svårighetsgrader enklare.
- 61 Naturlig talang för Matrisorientering. Färdighetsnivå 15 i färdigheten.
- 62 Insikt i människors sinnen. Nivå PSY i färdigheten Psykologi.
- 63 Naturlig argumentatör. +2T6 i Debatt.
- 64-65 Religiöst medveten. Nivå 1T6+10 i färdigheten Religion.
- 66 Talang för att skriva. Nivå 1T6+10 i färdigheten Skriva.
- 67 Taktiker. +2T6 i färdigheten Taktik.
- 68 Strategiker. + 2T6 i färdigheten Strategi.
- 69-71 Väl upplyst om samhällets baksida. Nivå 1T6+8 i Undre Världen.
- 72 Utbildad survivalist. Nivå PSY/2 i alla typer av färdigheten Överleva. I en av terrängerna har rollpersonen nivå PSY.

- 73 Prismedveten. Nivå 1T6 + 8 i färdigheten Värdering.
- 74-77 Hög valfri färdighet med en enhet.
- 78-80 Hög valfri färdighet till fem.
- 81-83 Hög valfri färdighet till åta.
- 84-86 Hög valfri färdighet till tio.
- 87-89 Hög valfri färdighet till tolv.
- 90-92 Hög valfri färdighet till femton.
- 93-94 En helt slumpmässigt bestämd färdighet (SL avgör slumpmetoden) ökar med 1T6 nivåer.
- 95 Som ovan men ökningen är till 15.
- 96 Som ovan men ökningen är 2T6 nivåer.
- 97-98 Annan specialfärdighet. SL avgör.
- 99-100 Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Detta kostar inget extra slag.

HÄNDELSE

1T100 HÄNDELSE

- 1-3 Rollpersonen är en förmynd fänge eller en eftersökt brottling från ett annat land. Om spelet börjar i ett annat land än det rollpersonen kommer ifrån så är han efterlyst i sitt hemland. Börjar spelet i rollpersonens hemland så måste du slå igen på Nationalitetstabellen för att se vilket land rollpersonen är efterlyst i. Brottet är av rangordning Ob2T6. Se kapitlet om brott och straff för vilken påföljd brottet kan tänkas ha. Är brottet straffbart med tio eller fler års fängelse söker någon (prisjägare eller agenter från landet i fråga, dock inte Interpol) efter rollpersonen.
- 4-5 Som ovan men brottet begicks i samma land som spelet startar i.
- 6 Rollpersonen är en förmynd fänge som ovan men brottet är av internationell karaktär och rollpersonen är även eftersökt av Interpol. Rangordningen för brottet är Ob2T6+6.
- 7-11 Flykting. Rollpersonen har flytt från sitt hemland. Om spelarens hemland och landet spelet börjar i är det samma så slå om spelarens hemland. Spelaren och SL bestämmer skäl för flykten. Rollpersonen har nivå (PSY/2) i det nya landets språk och full nivå i sitt hemlands språk.
- 12-15 Jagad. Rollpersonen är jagad av sina fiender. Fienderna finns överallt och kan dyka upp när som helst. SL avgör vilka de är och varför de vill få rollpersonen. Deras antal och typ slås fram med 1T100 på denna tabell:
- 1-30 En ensam jägare med en färdighetsnivå på minst fem mer (och minst nivå 15) än rollpersonen i färdigheter som är relevanta för jakten (t ex stridsfärdigheter och spåra).
- 31-50 En grupp på Ob2T6 individer.
- 41-50 Ett nomadgöng på Ob5T6 personer.
- 51-70 Ett hemligt sällskap på Ob6T6 + 20 personer.
- 71-90 En brottsorganisation på 2T100 + 20 personer.
- 91-95 Ett land eller ett megaföretags underrättelsetjänst på minst 300 personer.
- 96-99 Slå två gånger på tabellen.
- 100 Slå tre gånger på tabellen.
- 16 Hemlig identitet. Rollpersonen lever just nu under en hemlig identitet. SL och spelaren avgör varför och den riktiga identitetens natur. Slår SL 1-4 på 1T6 så är rollpersonen jagad som

- ovan. Hans fiender har dock svårigheter att hitta honom så länge han lyckas hålla sig hemlig.
- 17-18 Mäktig fiende. Rollpersonen har en speciell individ som fiende. Denne individ är mycket mäktig. SL avgör exakta parametrar. Fienden i fråga kan vara t ex en företagsledare, en diktator, en av världens bästa Solos eller liknande. Bara fienden är mycket mäktigare än rollpersonen.
- 19-20 Hela rollpersonens familj har blivit utrotad. Allt som slogs fram om familjen tidigare gäller enbart innan familjen utrotades. Varför dog då familjen? Slå 1T100:
- 1-38 Olycka
- 39-40 Arrangerad olycka. Rollpersonen känner till detta men folk i allmänhet tror att det var en olycka.
- 41-80 Mord. Mördaren är känd av rollpersonen och fortfarande fri.
- 81-85 Mord. Mördaren är känd men sitter i fängelse på livstid.
- 86-100 Mord. Mördaren är okänd.
- 21-22 Rollpersonen räddade ett djur från döden vid ett tidigare tillfälle. Djuret i fråga är nu rollpersonens vän och tama husdjur. Det följer med rollpersonen vart han än går. SL avgör djurets natur, med hjälp av spelaren.
- 23-24 Vid en explosion förlorade rollpersonen 1T3 fingrar.
- 25-26 Rollpersonen har växt upp totalt fascinerad av olika data spel av brädspeletyp. Han har bemästrat färdigheterna Strategi och Taktik (nivå 1T4+13) och hans PSY har ökat med ett. Tyvärr har han genom detta försummat sin övriga fritid. Hans valfria enheter från det yrke han väljer halveras.
- 27-28 Precis innan spelet började blev rollpersonen rånad med alla sina besparingar på sig. Rollpersonen har bara kvar eventuella slag från rikedomstabellen och sitt hem.
- 29-31 Mycket tragisk och traumatisk kärlekshistoria finns i rollpersonens bakgrund. Rollpersonen var den ena parten och för den nuvarande relationen till den andra parten. Den andra parten... (1T100)
- 1-20 ... är död.
- 21-40 ... till inte att se rollpersonen och vill inte veta av denne.
- 41-45 ... hatar rollpersonen över allt annat. Vill skada rollpersonen så mycket som möjligt.
- 46-48 ... jagar rollpersonen för att döda henne/bonom.
- 49-60 ... älskar fortfarande rollpersonen men någon yttre omständighet håller dem i skär.
- 61-95 ... är nu lyckligt gift med rollpersonen. Gratulerar!
- 96-100 ... är spårlost försvunnen. SL måste avgöra alla speciella omständigheter runt denna affär.
- 32-33 Förräderi. Rollpersonen blev grovt sviken av någon han litade väldigt mycket på vid ett kritiskt tillfälle. SL avgör detaljerna.
- 34-36 Yrkesbyte. Först planerade rollpersonen att följa ett helt annat yrke än det han valde till slut. Rollpersonen var en god bit in på den andra yrkesbanan innan han ändrade sig. Detta gör att rollpersonen är 2T4+2 år äldre än vanligt. I gengäld får han följa två yrken innan spelets början. I det första

- yrket får han dock bara halva det antal poäng han vanligtvis skulle ha fått.
- 37-38 Vildmarksliv. Rollpersonen har tillbringat Ob1T6+2 år i vildmarken (Öka ålder) någon gång under sitt liv fram tills nu. Under dessa år har rollpersonen inte haft möjlighet att träna eller höja sin UTB men han har lärt sig mycket om naturens vägar. Han får följande färdighetsnivåer: Jakt, 1T6+6, Överlevnad (valfri terräng) 2T4 + 9, Spåra, 1T6 + 6.
- 39-42 Krig. Rollpersonen har varit i ett krig. Det är inte säkert att rollpersonen var någon av de stridande men han var i alla fall i området. Detta har gett en viss stridsvana, nämligen nivå 1T6 + 5.
- 43-44 Krig. Som ovan men rollpersonen var där en längre tid. Öka ålder med ett år. Detta ger mycket stridsvana, nämligen 2T4 + 8.
- 45-46 Berömd. Rollpersonen är berömd för något han har gjort. SL bestämmer detaljer. Han blir igenkänd för det mesta, åtminstone i sin hemstad och i hemlandet. Observera att detta inte alls behöver vara positivt. Om det är rollpersonens yrke som har gjort honom berömd, fördubbla årsinkomsten. Är det något annat som fortfarande har kunnat göra rollpersonen rik så slå två extra slag på rikedomstabellen.
- 47 Världsberömd. Som ovan men rollpersonen är känd över hela världen. SL bestämmer detaljer. Är det yrket som har gjort det så fördubbla årsinkomsten. Är det något annat så får spelaren slå fem extra slag på rikedomstabellen.
- 48-49 Ökänd. Rollpersonen är ökänd för något han har gjort. SL bestämmer detaljer. Han blir igenkänd i sitt hemland och folk känner till hans dåliga rykte. -1 UTS permanent.
- 50 Mycket ökänd. Som ovan men det rollpersonen har gjort är känt över hela världen. -2 UTS permanent.
- 51-58 Tidigare upplevelser har gjort att rollpersonen känner ett mycket starkt hat mot något specifikt. SL avgör fritt eller slår 1T100 på nedanstående tabell:
- 1-10 En specifik person. Slå fram hans namn på Bekanta tabellen.
- 11-20 Motsatta kön.
- 21-25 Datorer i allmänhet och AI i synnerhet.
- 26-35 Organiserad brottslighet.
- 36-50 En yrkesgrupp (slå på Bekanta tabellen längre fram i detta kapitel för att avgöra vilket yrke).
- 51-60 En nationalitet (slå på Nationalitetstabellen).
- 61-70 En ras (t ex Orientaler).
- 71-75 Staten.
- 76-80 Ett megaföretag.
- 81-83 Alla megaföretag.
- 84-88 Ett gatugång.
- 89-91 Alla gatugång.
- 92-94 Ett sällskap.
- 95-96 Alla sällskap.
- 97-98 Polisen.
- 99-100 FN.
- 59-60 Starkt hat. Som ovan men rollpersonen sysselsätter sig på sin fritid med att bekämpa det han hatar. Han gör vad som helst för att åsamka sitt hatobjekt skador.
- 61-62 Gatugång. Rollpersonen var under sin uppväxt medlem i ett gatugång. Hans relation till gatugänget idag är upp till

SL men bör inte vara allt för fördelaktig om han har hoppat av gänget (han kan välja att fortfarande vara medlem). Detta gör att han är två år äldre än normalt (öka ålder) och att han har lärt sig följande färdigheter: Undre världen, nivå 2T4 + 5, Obeväpnad strid (en variant), nivå 1T4 + 6 och en färdighet som spelaren kan motivera kan förknippas med det gatugång han var med i, till nivå 1T4 + 6.

- 63-64 Rollpersonen blev utsatt för biologiska experiment som liten. Slå 1T4 slag på tabellen för fysiska egenskaper. Eventuellt kan rollpersonens söka hämnd för dessa oförfärdigheter.
- 65-66 Rollpersonen har varit med om ett atomvapenattentat. Dosen var 2T100 rad.
- 67-68 Rollpersonen har börjat misstänka att han är en AP (artificiell person) och är nu intresserad av att få veta sanningen. Spelledaren avgör hur det ligger till.
- 68 Rollpersonen har just ärvt en större summa pengar. Slå 1T100:
1-70 Ob3T6 x 100
71-90 Ob3T6 x 1000 Ecu
91-97 Ob3T6 x 10000 Ecu
98-99 Ob3T6 x 100'000 Ecu
100 Ob3T6 x 1'000'000 Ecu.
- 69-71 Som ovan, men rollpersonen måste bevisa han verkligen är rätt person.
- 72-73 Som ovan, men rollpersonen måste visa sig värdig arvet, genom att utföra något uppdrag eller klara av ett prov. Spelledaren bestämmer vad.
- 74-75 Rollpersonen har fått en djup religiös upplevelse och tror nu fanatiskt på någon religion. Slå på tabellen för religioner.
- 76-77 Rollpersonen har varit med om en hemsk händelse och har därför PSY/2 Psykospoäng redan från start.
- 78-79 Rollpersonen har hittat något mystiskt föremål som ingen vet vad det är för något. Spelledaren måste bestämma vad det verkligen är.
- 80-81 Som ovan, men någon vill ha tillbaka föremålet slå ett slag på tabellen som finns för jagade personer (utfall 12-15 på denna tabell).
- 82-83 Rollpersonen råkat ut för en allvarlig olycka, men fått flera kroppsdelar ersatta med artificiella delar. Ingen cyberpsykospoäng drabbar rollpersonen för dessa delar.
- 84 Rollpersonen har lyckats förhindra en flygplanskapning och kan därför åka gratis på detta flygbolag de närmaste 1T6 åren.
- 85-88 Rollpersonen brukar medverka i ett TV-program varje vecka och är därför känd.
- 89-90 Som ovan, men i en otrevlig roll, vilket innebär att han är ökad.
- 91-92 Har strejkat mot ett företag. Företagsledningen har gjort allt för att rollpersonen inte skall få något nytt jobb.
- 93-94 Rollpersonen har irriterat polisen och är därför registrerad som "bråkmakare".
- 95-96 Rollpersonen har vunnit en TV-tävling. Priset kan t.ex. vara fritt schampo hela livet eller något liknande.
- 97-98 Annan spektakulär händelse. SL klurar ut något originellt.
- 99-100 Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Detta kostar dig inte ett extra slag.



BEKANTA

Kategorin Bekanta skiljer sig från viss del från de andra tabellerna. Här behöver man nämligen slå två slag. Först vilken typ av bekant det rör sig om och sen vilken relation man idag har till bekanten i fråga.

1T100 TYP AV BEKANT

1-6	Gatugång (SL avgör fakta om gänget)
7-9	Sällskap (SL avgör sällskapets natur och mål)
10-12	Härlare
13-14	Författare
15	Playboy
16-17	Forskare
18-19	Åklagare
20-21	Domare
22-23	Försvareadvokat
24-25	Dörrförsäljare
26-27	Buss/tunnelbaneförare
28	Regissör/producent
29	Knarklangare
30-31	Näthuvud
32	Mäklare
33	Diplomat
34-35	Förman
36-37	Smugglare
38-39	Dektiv
40-41	Taxiförare
42-43	Solo
44-45	Läkare
46	Legosoldat
47	Idrottsman
48	Rik arvtagerika/arvtagare

49-50	Poet
51-53	Journalist
54-55	Soldat
56	Officer
57-58	Pop/rock sångare
59-60	Kommersiell helikopterpilot
61-62	Polis
63-64	Turingpolis
65-66	Väktare
67-68	Präst
69-70	Prostituerad
71-72	Skådespelare
73-74	Arbetare
75-76	Stand-Up komiker
77-78	Strippa
79	Prisjägare
80	Ronin
81	Säkerhetspolis
82-84	Tekniker
85-86	Sekreterare
87-88	Affärsägare med egen affär (SL avgör typ av affär, har de en vänlig relation är 20% rabatt i affären inte omöjligt)
89-90	Tjänsteman (på gräsrotsnivå)
91-92	Medelhög företagsman
93	Hög företagsman
94-95	Självständig AI (Ängel)
96	Mäktig AI (självständig eller ägd av något företag)
97-98	Annan kontakt. SL avgör detaljer.
99-100	Slå två gånger på denna tabell och använd båda resultaten. Det kostar inget extra slag. De två bekanta känner varandra och rollpersonen känner dem gemensamt. SL avgör deras interna relation men det bör vara rätt intimt, till exempel älskande, syskon eller affärspartners.

RELATION

En vän som inte behandlas på ett acceptabelt sätt av rollpersonen kommer förmodligen inte vara vän så långt till. Av detta skäl kan det vara intressant att veta vilken relation som rollpersonen har till den bekanta. Beroende på relationens art så bör den bekanta behandlas på olika sätt – dvs ett sätt som gör att den bekanta fortsätter att vara vänligt inställd.

För gäng och sällskap framslagna på tabellen ovan kan man slå på den här tabellen om man vill (och tolka resultatet fritt). Om man inte vill kränga till livet för sin rollperson så rekommenderar vi att de räknas som vänner enligt nedan.

1T100 TYP AV RELATION

- 1-20 Behövande vän. Rollpersonens bekant är i och för sig en god vän (se nedan) men han/hon är totalt inkompetent (handikappad, extrem klantig, sjuk eller liknande) och råkar hela tiden ut för problem. När det händer kommer han/hon naturligtvis direkt till rollpersonen och ber om hjälp. Och vad gör man inte för sina vänner?
- 21-35 Vän. Rollpersonen och hans bekant har känt varandra ett tag och kommer bra överens. Relationen har dock aldrig testats i en riktig krisituation.
- 36-47 God vän. Rollpersonen och hans bekant har känt varandra en mycket lång tid och träffas ofta. Vid mindre svårigheter håller de ihop men krisar det till ordentligt kanske vänskapen ändå inte håller. Spelledaren bör avgöra från fall till fall.
- 48-52 Trogen vän. Vänner kommer att tycka bra om rollpersonen vad rollpersonen än gör. Det kan givetvis finnas gränser för denna vänskap, men de är i så fall mycket höga. Relationen dem emellan kan var ömsesidig eller ensidig.
- 53-60 Bästa vän. Rollpersonen och hans bekant träffas mycket ofta och gör massor av saker tillsammans. De håller ihop i vått och torrt. Man kan alltid lita på denna typ av vänner.
- 61-70 Påhäng. Denna vän är så lojal att det blir jobbigt för rollpersonen till slut. Han/hon gör det rollpersonen säger åt honom/henne och beundrar rollpersonen i allt. Vänner är inte nöjd så länge han/hon inte befinner sig i rollpersonens absoluta närhet.
- 71-80 Syskon. Finns det inga syskon i rollpersonens familj så finns det det nu. Rollpersonen och hans syskon kommer mycket bra överens. De kanske bråkade när de var små men i dagsläget finns bara kärlek mellan dem.
- 81-90 Annan släkt. Kan vara nära eller mycket avlägsen. I övrigt gäller samma som för syskon ovan.
- 91-100 Älskare. Rollpersonen och hans bekant har ett förhållande. SL eller spelaren får avgöra de närmare detaljerna. Relationen kan vara het eller bara i förbigående. Det kan också vara bra att avgöra om den är hemlig eller ej.

RIKEDOM

Pengar är allt (eller i alla fall nästan allt) i världen år 2051. Här är en chans att få lite mer av detta goda.

1T100 EKONOMISK STATUS

- 1-8 Skuldsatt till relativt laglig organisation (t ex en bank eller ett megaföretag). Skuldens storlek slås fram på följande tabell med 1T100:
- 1-30 Ob2T6 x 100 Ecu
31-80 Ob2T6 x 1.000 Ecu
81-98 Ob2T6 x 10.000 Ecu
99-100 Ob2T6 x 100.000 Ecu
- 9-16 Skuldsatt som ovan, fast till en olaglig organisation. Slå 1T100 för typ av organisation.
- 1-20 Låneshaj med Ob2T4 lakejer.
21-40 Gatugäng, Ob2T6 medlemmar
41-50 Sällskap med Ob2T6 medlemmar
51-60 Terroristgrupp Ob1T6 medlemmar.
61-99 Maffiasyndikat
100 Syndikatet
- 17-20 Tomt. Rollpersonen äger en tomt på landsbygden i sitt eget land på Ob2T6 x 100 kvadratmeter. SL avgör tomtens värde per kvadratmeter genom att slå 1T10 x 10. Detta bestämmer hur fördelaktigt läge tomten har. Det är inte möjligt att sälja tomt eller mark innan spelet börjar och det är en omständlig procedur att genomföra när rollpersonen väl försöker.
- 21 Tomt. Som ovan fast tomten ligger i ett annat land. Slå på Nationalitetstabellen för att avgöra vilket.
- 22-25 Markägare. Rollpersonen äger Ob2T10 hektar mark i sitt hemland. SL avgör markens värde genom att slå 1T10 x 1.000. Det är markens värde per hektar och avgör också dess läge.
- 26 Markägare. Som ovan fast marken ligger i ett annat land. Slå på Nationalitetstabellen för att avgöra i vilket land.
- 27 Hyresfastighet. Värde Ob2T6 x 10.000.
- 28-34 Finare bostad. Istället för att slå en gång på Bostadstabellen (senare i detta kapitel) när rollpersonen ska avgöra var han bor får han slå två gånger och ta det resultatet han själv vill ha.
- 35-36 Ännu finare bostad. Som ovan fast tre slag får göras istället.
- 37-42 Rollpersonen har ett eget litet företag och är egen företagare. Företaget går jämnt upp för närvarande och rollpersonen får den lön han slår fram som vanlig.
- 43-44 Framgångsrikt eget företag. Som ovan fast rollpersonen kan ta ut tre gånger vanlig lön i vinst, utöver sin vanliga lön.
- 45-50 Aktier för Ob2T6 x 500 Ecu. Spelaren väljer i vilka företag.
- 51-56 Aktier för Ob2T6 x 1.000 Ecu.
57-58 Aktier för Ob2T6 x 5.000 Ecu.
59 Aktier för Ob2T6 x 10.000 Ecu.
60 Aktier för Ob2T6 x 50.000 Ecu.
61-65 Ränteb obligation. Kan säljas för 1T100 x 100 Ecu när som helst men om rollpersonen väntar 1T4 år kan den återlösas för samma värde + 20%.
- 66-70 Stadig inkomst. Rollpersonen får en stadig inkomst utöver sin vanliga. Denna inkomst uppgår till Ob2T10 x 100 Ecu. Den kan vara en pension eller hyra från någon som bor hos

rollpersonen eller vad som helst. Det viktiga är att inga pengar utöver denna årliga inkomst kan hämtas från denna källa.

- 71-76 Anonymt betalkort med Ob2T6 x 100 Ecu på.
- 77-78 Som ovan, fast Ob2T6 x 500 Ecu.
79-81 Ob2T6 x 50 Ecu extra på kontot.
82-86 Ob2T6 x 100 Ecu extra på kontot.
87-93 Ob2T6 x 500 Ecu extra på kontot.
94-96 Ob2T6 x 1.000 Ecu extra på kontot.
96 Ob2T6 x 5.000 Ecu extra på kontot.
97-98 SL avgör någon annan form av rikedom. Värdet av den är 1T100 x 5 Ecu.
99-100 Slå två slag på tabellen och räkna båda resultaten. Detta kostar inte ett extra slag.

UTRUSTNING

Okej, om du inte fick några kontanter kanske du kan få lite prylar. Observera utrustningen som man väljer helst inte vara olaglig.

1T100 UTRUSTNING

- 1-10 Extra bostad. Rollpersonen har en till bostad utöver den första. Slå ett extra slag på Bostadstabellen.
- 11-20 Valfritt vapen. Välj ett under SL:s överinseende.
- 21-35 Valfritt icke-militärt fordon. SL avgör om något är orimligt.
- 36-37 Valfritt fordon (militärt som icke-militärt). SL avgör om något är orimligt. Militära fordon är med vapenbortmonterade.
- 38-62 Välj vad som helst från utrustningslistan som kostar minst 300 och som mest 3.000 Ecu. Ingen cybertech får väljas.
- 63-67 Välj vad som helst från utrustningslistan som kostar minst 500 och som mest 25.000 Ecu. Ingen cybertech får väljas.
- 68-87 Välj tre saker från utrustningslistan värda minst 100 Ecu styck. Deras sammanlagda värde får inte vara över 2.000 Ecu. Ingen cybertech får väljas.
- 88-89 Falskt ID-kort. Rollpersonen har ett kort som är perfekt förfalskat men har eget foto på. SL avgör omständigheterna.
- 90-92 Välj valfri cybertech för sammanlagd 5.000 Ecu.
- 93-94 Välj valfri cybertech för sammanlagd 10.000 Ecu.
- 95 Välj valfri cybertech för sammanlagd 25.000 Ecu.
- 96 Välj valfri cybertech för sammanlagd 10.000 Ecu. Rollpersonen har efter cybemetiken inopererades behandla framgångsrikt för sin begynnande cyberpsykos och befriats från all skad som cybemetiken hittills gjort. Trots sina system har alltså rollpersonen en psykospoäng.
- 97-98 SL avgör någon annan form av specialutrustning. Det bör vara utrustning som inte går att införskaffa på utrustningstabellerna.
- 99-100 Slå två slag på tabellen och ta båda resultaten. Detta kostar inte ett extra slag.

GRUNDCHANSER FÖR FÄRDIGHETER

Vissa färdigheter har startar på en högre nivå än noll. Dessa färdigheter har en grundchans. Grundchansen nivå beror på ett eller två attribut. I färdighetslistan längre fram finns alla grundchanser angivna. Grundchansen kan aldrig vara lägre än fem. Är den lägre så höjs den alltså automatiskt till fem.

Spelaren räknar fram alla sina grundchanser och skriver ner dem på rollformuläret. Övriga färdigheter behöver inte skrivas upp eftersom alla andra färdigheter börjar på noll. Om man senare skulle lära sig en av dessa, måste spelaren skriva upp färdigheten och den nya nivån.

MODERSMÅL

Språk fungerar som färdigheter. Varje språk är en egen färdighet som man måste lära sig separat. Alla språk utan rollpersonens modersmål har en grundnivå på noll. Rollpersonens modersmål har en grundchans som är lika med PSY. Språk beskrivs utförligare i kapitlet om färdigheter.

Vilket modersmål rollpersonen har beror i de flesta fall på vilket land rollpersonen kommer ifrån.

Ibland växer en person upp med två eller flera språk. I så fall får rollpersonen nivå PSY-2 i samtliga av de språk han växer upp med. Grundchansen för språken blir dock aldrig lägre än fem.

JOHNNY DONOVAN

Johnny är lite speciell, eftersom han är uppväxt i Tyskland fast med engelska föräldrar. Spelledaren bestämmer därför att Johnny har två modersmål. JD har PSY 13, vilket innebär att han får nivå 11 i både tyska och engelska.

Vissa färdigheter har en grundchans. Grundchansen är aldrig lägre än 5.

Modersmål = PSY

YRKE

De flesta rollpersoner har någon typ av tidigare erfarenhet i form av ett yrke eller arbete. Spelaren väljer vanligen själv vilket yrke rollpersonen skall ha. Det går även bra att använda yrkestabellen. Det är lätt för spelledaren att göra ett nytt yrke om det skulle behövas.

Alla yrken finns beskrivna efter tabellen. I beskrivningarna finns information om vilka antagningskrav yrket har, hur mycket pengar som man kan förväntas tjäna i yrket och vilka färdigheter man lär sig genom yrket.

Även om man väljer ett yrke som verkar intressant är det inte säkert att rollpersonen blir antagen. För att bli antagen måste rollpersonen uppfylla kravet som finns för varje yrke. Kravet visar hur hög värde ett eller flera av rollpersonens attribut måste vara. Uppfyller rollpersonen inte detta krav måste man försöka med något av de andra yrkena.

Räkna ut den ungefärliga årsinkomsten med hjälp av formeln i yrkesbeskrivningen. Årsinkomsten visar inte bara hur mycket pengar rollpersonen tjänar, den är dessutom ett mått på hur framgångsrik rollpersonen varit i yrket.

YRKESFÄRDIGHETER

Varje yrke har tio färdigheter som rollpersonen kan förväntas lära sig i yrket. Dessa färdigheter kallas för yrkesfärdigheter. I yrkesbeskrivningen finns det angivet hur många enheter man får fördela bland yrkesfärdigheterna. Man får välja

fritt hur enheterna skall fördelas. Vissa färdigheter kan slopas helt, så att man i stället kan specialisera sig på andra.

"Det är bättre att vara mästare på en konst, än att vara en klåpare på hundra."

— Japanskt ordspråk

De färdigheter utan grundchans som man vill utveckla, börjar på nivå fem. Detta kostar två enheter. Mellan nivå sex och tio kostar varje nivå av en yrkesfärdighet en enhet. Över nivå tio kostar det två enheter för varje nivå man höjer färdigheten. Man får dessutom inte höja sina färdigheter över femton på detta sättet.

VALFRIA FÄRDIGHETER

Rollpersonen lär sig många färdigheter under livet vid sidan de som man lär sig i sitt yrke. Dessa färdigheter kallas för valfria färdigheter, eftersom man fritt får välja vilka färdigheter man vill höja. I yrkesbeskrivningen finns angivet hur många enheter man får fördela bland dessa.

Kostnaden för de valfria färdigheterna är lika hög som för yrkesfärdigheterna. Man får inte heller höja de valfria färdigheterna över femton.

Valet av valfria färdigheter återspeglar vad rollpersonen har för hobbies, extraknäck eller vad han har sysslat med tidigare. Det är bra, men inte nödvändigt, att motivera varför rollpersonen har färdigheten.

Om spelaren ger rollpersonen en udda färdighet som inte passar in, bör spelledaren kräva att spelaren hittar på en lämplig bakgrund, som förklarar hur rollpersonen lärt sig färdigheten.

YRKEN

1T100	YRKE (slå eller välj)
01-06	Affären
07-15	Arbetare
16-21	Brottsling
22-25	Cyberjockey
26-30	Deckare
31-35	Gangster
36-43	Gängmedlem
44-48	Idrottaren
49-54	Journalist
55-59	Läkare
60-65	Militär
66-70	Musiker
71-75	Playboy
76-80	Polis
81-83	Rymdarbetare
84-87	Solo
88-93	Tekniker
94-00	Tjänsteman

Färdigheterna beskrivs kapitel 3, som handlar om färdigheter.

HÖJA FÄRDIGHETER

Höja färdighet utan grundchans till 5
— kostar 2 enheter

Varje nivå mellan 6-10.
— kostar 1 enhet

Varje nivå mellan 11-15.
— kostar 2 enheter

Man får inte höja till över nivå 15.

AFFÄRSMAN

Det går att göra affärer utan att ta vägen genom megaföretagens korridorer. Det finns lysande möjligheter för ambitiösa personer att tjäna rejält med pengar. Det viktiga är inte vad man handlar med utan att tjäna så mycket pengar som möjligt. Den enskilde affärs mannen har ofta goda kontakter, men hans rörelse har en inte obetydlig press på sig att överleva.

Butiksägare: En småföretagaren som har sin egen lilla butik som ger honom hans lön. Att driva en butik är en ganska trygg tillvaro - om man undantar butiksranare och beskyddarverksamhet. Kanske finns det 1T3 anställda också (fritt val). Företaget har ännu inget försäljningsvärde. De viktigaste färdigheterna för en butiksägare är Övertalning och Köpslå.

Försäljare: Alla företag måste sälja sina produkter. Som försäljare står man för kontakterna med kunderna. En försäljare arbetar nästan alltid på provision (får betalt efter hur mycket han säljer). De viktigaste färdigheterna för en duktig försäljare är Övertalning och Psykologi.

Mäklare: Som mäklare säljer man produkter, tjänster och information åt andra företag. Ofta behöver man överhuvudtaget inte befatta sig med leveranser och betalningar. Man får sin provision beroende på hur mycket man säljer. Mäklarens viktigaste färdigheter är Övertalning och Köpslå.

Svartabörshandlare: Stulna och olagliga saker kan vara mycket lönsamma att sälja vidare. Vanliga artiklar är vapen, droger, olaglig cybertech, hemlig information och heta dataprogram. Det enda problemet är att verksamheten är olaglig och polisen kan sätta ett snabbt stopp för affärerna. De viktigaste färdigheterna är Värdering och Köpslå.

ARBETARE

Visst finns det maskiner som gör det mesta jobbet och kanske är inte arbetet så hårt som det var för hundra år sen, men det är ändå inte mycket som har förändrats. Längst ner i megaföretagens verksamhet finns ändå arbetaren som gör det han alltid har gjort sen den industriella revolutionen: arbetar.

Industriarbetare: Megaföretagen kräver stor lojalitet hos sina anställda. Är företaget inte nöjd med en så finns det fem arbetslösa på gatan som skulle vara glada att få ta över ditt jobb. Detta överskott av arbetskraft innebär också att företagen inte är speciellt intresserade av vad arbetarna tycker eller hur de egentligen mår. Man bedriver självklart verksamhet som skall göra arbetaren mer produktiv. Detta ständiga effektiviseringsarbete medför dels att arbetaren hela tiden har krav att klara sin fastställda kvot och se till att kvaliteten är hög, men dels att företaget ser till att arbetaren är frisk och mår bra fysiskt (vilket ger högre produktivitet). Arbetaren har dessutom möjlighet att till viss del påverka sin situation genom förslagslådor och produktionsmöten. Industriarbetarens viktigaste färdighet är Mekanik.

Byggnadsarbetare: Byggnadsbranschen har inte automatiserats lika mycket som den övriga industrin. Arbetet är omväxlande och i många fall utomhus. Fackföreningarna har fortfarande visst inflytande över byggnadsindustrin. I många fall är dock fackföreningarna kontrollerade av maffian. Byggnadsarbetarens viktigaste färdigheter är Klättra och Mekanik.

Transportarbetare: Jobb med att lasta och lossa gods förekommer på alla industriföretag, flygplatser och hamnar. Man kan köra truck eller kran, bära eller packa varor. Som transportarbetare är ens viktigaste färdigheter Köra bil.

BROTTSLING

Kriminaliteten har stigit markant - till stor del beroende på att det helt enkelt är sista utvägen för många. Brottsens bana blir sedan lätt ett sätt att leva för professionella tjuvar, rånare, smugglare eller knarklangare. Kriminaliteten kan vara mycket lönsam, men jobbet har sina risker i form av andra brottslingar, för starkt beväpnade offer och snokande poliser.

Dessa typer av brottslingar arbetar antingen ensamma eller i en liten grupp. De är inte beroende av de stora brotts syndikaten. Att åka fast hos polisen kan därför vara ödestigert - det blir ofta frågan om långa fängelsestraff.

Tjuv: Personer som livnär sig på att stjäla bilar, snatta ur butiker och rycka väskor. Även om man stjälar dyrbara saker så är det inte alltid så säkert att man får speciellt mycket för dem hos sin hälare. De vanligaste färdigheterna för en tjuv är Dyrka och Fingerfärdighet.

Inbrottstjuv: En person som specialiserat sig på att ta sig in i hus, lägenheter, kontor eller lagerlokaler. Inbrottstjuven utför ofta sina beställningsjobb nattetid, då de flesta lokaler är tomma. De viktigaste färdigheterna är Dyrka och Sprängteknik.

Rånare: Att råna folk med vapenhot kan vara riskabelt eftersom de flesta personer är välbeväpnade. Det gäller att välja sina offer med omsorg. Rånaren slår även till mot banker och värdetransporter. Den viktigaste färdigheten är vapenfärdigheter.

Knarklangare: Att sälja droger är en ganska riskfri sysselsättning, bara man ser upp för polisen och för rånare. Alla knarklangare har sina kontakter där de köper sin narkotika ifrån. Alternativ kan de smuggla in sin egen narkotika. De viktigaste färdigheterna är Köpslå och Värdera.

Krav: PSY $\geq$ 9

Månadslön: (PSY+Ob3TB) x 100 Ecu

Valfria färdigheter: (UTBx2) enheter

Fördela (PSYx2 + UTB + UTBx2) enheter bland:

Bokföring	Etikett
Juridik	Köpslå
Ledarskap	Media
Muta	Psykologi
Värdering	Övertalning

Krav: inga krav

Månadslön: (FYS+UTB) x 50 Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 3) enheter

Fördela (PSY x 3 + UTB) enheter bland:

Datateknik	Elektronik
Fingerfärdig.	Klättra
Köpslå	Köra bil
Matlagning	Mekanik
Sprängteknik	Undre världen

Krav: (FYS+KOR) $\geq$ 20

Månadslön: (PSY) x 2T100 Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 3) enheter

Fördela (PSY x 3 + KOR) enheter bland:

Dyrka	Fingerfärdighet
Köpslå	Muta
Juridik	Pistol
Spaning	Sprängteknik
Värdering	Undre världen

CYBERJOCKEY

Cyberjockey är en av de personer som lärt sig färdas och leva i den mystiska värld som i folkmun kallas "nätet". Cyberjockeys hela liv är centrerat på att hämta information ur olika datorer via nätet. Om sedan denna information får hämtas eller inte är en annan fråga. Det är en hel konst att penetrera säkerhetsanordningar och olika typer av intrångsskydd (IS).

Cowboy: En person som för egen vinnings skull tar sig in i främmande datasystem kallas ofta för cowboy, cyberjock eller netrunner. Genom att stjäla information och program så kan cowboyn tjäna stora pengar. Han jobbar antingen som frilansare eller för ett megaföretag. En cowboy måste hela tiden se till att ha den senaste utrustning och de bästa kontakterna med andra cowboys. De viktigaste färdigheterna är Hacking, Matrisorientering och Programmering.

Hacker: Detta är en person som har som hobby att ta sig in i främmande datasystem. Hackern tycker det är kul att sabotera, lämna sin signatur på svåråtkomliga ställen och givetvis att stjäla data. Om hackern lyckas sälja det ha stulit på nätet så kan även han tjäna stora pengar. De viktigaste färdigheterna är Hacking och Programmering.

Näthuvud: Personer som tycker cyberrymden är ett bättre ställe att leva på än den verkliga världen kallas näthuvuden. Ett näthuvud livnar sig ofta på att sälja information till cowboys och hackers. Pengarna de får in på detta spenderar de på att se till att deras fysiska kropp befinner sig på ett säkert ställe och att den vårdas. Ett näthuvud är en mycket exentrisk person som kan syssla med både det ena och det andra. De vanligaste färdigheterna för ett näthuvud är Matrisorientering och Hacking.

DECKARE

När brottsligheten är så hög och polisen så upptagen som den är så måste problemen lösas på annat sätt. Många privatpersoner och företag väljer då att anlita en privatdetektiv. Deckaren jobbar vanligen för sin egna detektivbyrå, men det finns även större firmor som specialiserat sig på detektivuppdrag. Deckarjobbet kan vara en osäker inkomstkälla, men en känd privatdetektiv kan tjäna en hel del pengar. Deckare försöker ofta ha en ganska tuff image (deckare har ofta rock, hatt och röker cigarr), men deras osäkra arbetsmarknad innebär att de ofta är tvugna att ta alla möjliga och omöjliga uppdrag.

Privatdetektiv: Den mest respekterade typen av deckare är privatdetektiven som har tillstånd från polisen att utföra egna kriminalutredningar. I många fall där polisen helt enkelt inte har råd att göra en undersökning kan privatdeckare göra sig en hacka. Privatdeckaren har ofta inte så mycket resurser och är därför beroende av sin slutledningsförmåga för att få fast brottslingen, men han har i alla fall rätt att ta del av bevismaterial, förhörprotokoll och att undersöka brottsplatsen - på pappret. Polisen kan i många fall vara ovilig att underlätta privatdeckarens jobb. Viktiga färdigheter för privatdetektiven är Förhörsteknik, Psykologi och Undre världen.

Spanare: För det mesta är jobbet inte alls så glamoröst som man kan tro. Det vanligaste är att deckarens får enformiga spaningsuppdrag. Det är ofta frågan om att ta fram bevis mot otrogna makar, att leta rätt på försvunna personer eller att återställa stulen egendom. Information och kontakter är spanarens värdefullaste resurser. De mest användbara färdigheterna för privatspanaren är Psykologi, Spaning och Undre världen.

GANGSTER

Den organiserade brottsligheten har så stora resurser att det är omöjligt för någon att stoppa dem. Poliser, Domare och Åklagare går alla att muta eller hota till tystnad - vilket innebär att höga gangsterbossar i princip inte behöver oroa sig för att åka fast. Många företag kontrolleras av gangstersyndikat som på så sätt ytterligare har stärkt sin makt i samhället. Gangsterorganisationens underhuggare är inte lika skyddade som bossarna, men lojalitet och samhörighet inom organisationen gör att även dessa medlemmar kan känna sig trygga. Som medlem i ett gangstersyndikat är det viktigt att vara lojal och att följa organisationen seder och bruk.

Maffia: Den italienska maffian opererar i Europa och Amerika. Den får sin inkomster från beskyddarverksamhet, droghandel och genom sitt inflytande över olika företag.

Yakuza: Den japanska maffian opererar i huvudsak i Japan och i Amerika, men även i Europa och Asien. De har mycket stor makt över olika megaföretag, men befattar sig även med droghandel, prostitution och vapenaffärer.

Triaderna: Den kinesiska maffian opererar i Asien, Afrika och i Europa och kontrollerar stora delar av drogtrafiken och prostitution, men även illegala vapen.

Ryska maffian: Opererar i huvudsak i Ryssland och i Europa. Deras primära inkomstkälla är vapenförsäljning och legosoldater. De handlar även med illegal cybertech och isbrytare.

Sydamerikanska gangsters kontrollerar stora delar av drogindustrin och knarkförsäljningen i Amerika och Europa. Den sydamerikanska maffian är mycket våldsam och sysslar även med lönnmord och utpressning.

Krav: PSY $\geq$ 13

Månadslön: (PSY x Ob1TB x 50) Ecu

Valfria färdigheter: (PSY + UTB) enheter

Fördela (PSY x 3 + KOR x 2) enheter bland:

Cybernetik	Datateknik
Elektronik	Förfälskning
Hacking	Köpslä
Matrisorient.	Program.
Undre världen	Övertalning

Krav: (PSY+UTS) $\geq$ 24

Månadslön: (PSY + Ob2TB) x 100 Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 3) enheter

Fördela (PSY x 3 + KOR) enheter bland:

Dyrka	Förhörsteknik
Genomsök	Juridik
Köra bil	Pistol
Psykologi	Spaning
Undre världen	Övertalning

Krav: (PSY+FYS) $\geq$ 21

Månadslön: (PSY + FYS + Ob1TB) x 100 Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 2) enheter

Fördela (PSY x 2 + KOR + FYS) enheter bland:

Bokföring	Förhörsteknik
Hälsardspel	Juridik
Köpslä	Köra bil
Muta	Pistol
Undre världen	Övertalning

GÄNGMEDLEM

Det enda roliga ungdomar har så är det oftast att vara med i ett ungdomsjäng. Medlemmarna i ett gäng hålls ofta samman något de har gemensamt. Det kan vara frågan om hudfärg, utseende, musikstil eller religion.

Kickergäng lever för våldet. De är mer eller mindre kunniga i olika kampsporter och har ofta något slags hederskodex. Ofta möts olika kickergäng i en mot en strider för att kolla vilka som är tuffast.

Knarkargängen är den lägsta formen av gäng. Medlemmarna i dessa gäng har oftast endast drogmissbruk och brott gemensamt.

Fordonsgäng kännetecknas av att gängets gemensamma intressen är en viss sorts fordon (exempelvis motorcyklar eller bepansrade jeepar).

Inkvisitorgäng Det här är gäng som tycker att någonting är ett gissel hos mänskligheten och att de som representerar detta gissel måste "renas". Att "renas" innebär för det mesta att bli dödad.

Musikgäng Ett renodlat musikgäng kännetecknas av att de är uppkallade efter sin musikstil. Musikgäng lever för fester, sin musik och sin gänggemenskap. De gängmedlemmar som lärt sig framställa musik får omedelbart hög aktning.

Stilgäng är ett gäng som har sin personliga stil som det främsta medlemmarna har gemensamt. De klär sig på samma sätt, har liknande frisyrer och har oftast liknande åsikter om livet.

Vigilantgäng: Vigilanter är gäng som är "goda". Enligt dem själva i alla fall. Med god menar de är våldsamma mot andra gäng och att deras huvudsakliga aktivitet är att bekämpa andra gäng och folk som de anser vara "brottslingar".

IDROTTSMAN

Idrott och sport som visas i media är ett mycket effektivt sätt för företagen och staten att dopa folket på. För att medborgarna inte ska fundera på hur eländigt de egentligen har det, bombaderas de med olika sportevangemang. Sporten visas oftast i på teve. Idrott är mer populärt nu än någonsin och har de senaste femtio åren nästan helt och hållet blivit styrda av media. Idrottsmännen är dessutom nästan alltid sponsrade av företag. Alla idrottsmän använder droger och dopingpreparat.

Proffs: Alla sorters idrotter, bollsporter och kampsporter som sänds i media utövas av professionella idrottsmän. Duktiga proffs kan bli världskändisar och deras inkomster kan bli mycket höga. Viktiga färdigheter för proffs är givetvis de färdigheter som är förknippade med sporten.

Exempel på proffssporter som är omtyckta är: amerikansk fotboll, basket, boxning, brottning, cykel, fotboll, friidrott, fäktning, golf, galopp, ishockey, olika kampsporter, motorcykel, noll-g-boll, rally, segling, simning, skytte, tennis, triathlon och tyngdlyftning.

Gladiator: Den allra mest omtyckta idrottsarten är den som är regisserad och där varje deltagare vet vad han skall göra. Den äldsta typen är så kallad wrestling, men nyare och blodigare sport har blivit allt mer populära. Gladiatorena i dessa sporter kan bli mycket berömda och rika. Viktiga färdigheter för gladiatorer är ofta olika typer av stridsfärdigheter eller andra färdigheter som behövs i gladiatorspelet.

Exempel på populära gladiatorsporter är: Battleball, Bloodsport, Car War, cyberhockey, Death Run™, djungelkrig, First Blood, Hunters™, Knife fighters™, Laser warrior, Night fighters, Win or Die™ och Mega-wrestling.

JOURNALIST

Företagen och staten försöker dölja sanningen! Det är journalisternas uppgift att uppdaga den igen. Ingenting är för smaskigt för att avslöjas, ingenting är heligt i kampen om tittarsiffror och försäljningssiffror. Lönen är ofta inte så speciellt hög, men jobbet är stimulerande och intressant. Det finns två olika typer av journalister: de som jobbar för något stort media företag och de som försöker livnära sig som frilansare.

Reporter: Detta är ett spännande jobb som tar en ut där saker och ting händer. Att avslöja företag, rapportera om våldsamheter och andra smaskiga nyheter är spännande och omväxlande. De viktigaste färdigheterna är Övertalning och Undre världen.

Programledare: Folk som leder tv-program är ofta mycket berömda. Lönen är dessutom högre än för reportrar men arbetstiderna kan vara urusla. Viktiga färdigheter är Debatt och Språk.

Korrespondent: En person som är utsänd för att bevaka nyheterna från ett visst land, från en viss stad eller från ett visst företag. Som korrespondent får man resa och se världen och jobbet är dessutom fritt.

Mediaarbetare: Som mediaarbetare samlar man och sammanställer information. Denna information består av texter, bilder och filmer som man kan sälja vidare. Informationen sprids i TV, radio, tidningar, över nätet och per fax.

PR-man: Gränsen mellan reklam och fakta är så suddig att många har svårt att skilja på vad som är sant och vad som är marknadsföring. En PR-man har sålt sin själ till sitt företag och sysslar nu med att framställa reklam så att största antalet personer skall observera det. De viktigaste färdigheterna är Media och Foto&Film.

Krav: inga krav

Månadslön: $(FYS + PSY) \times 1100$ Ecu

Valfria färdigheter: (PSY) enheter

Fördela $(FYS + KOR + PSY) \times 2$ enheter bland:

Förhörs teknik	Köpslå
Köra bil	Ledarskap
Närstrid, obev.	Närstrid, bev.
Undre världen	Överlevnad
Övertalning	Valfri stridsfär.

Krav: $FYS + KOR \geq 27$

Månadslön: $(FYS + KOR + PSY) \times 2100$ Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 3) enheter

Fördela $(FYS \times 2 + KOR \times 2)$ enheter bland:

Dans	Dykning
Fingerfärdig.	Fritt fall
Hopp	Kast
Klättra	Medicin
Närstrid, obev.	Simma

Krav: $(PSY + UTS) \geq 22$

Månadslön: $(PSY + UTB) \times 100$ Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 2) enheter

Fördela $(PSY \times 2 + UTB + UTS \times 2)$ enheter bland:

Debatt	Foto & film
Förhörs teknik	Psykologi
Media	Muta
Språk	Skriva
Undre världen	Övertalning

LÄKARE

Det ökade våldet ökar också behovet av kompetent vårdpersonal. Sjukhusen är tvugna att spendera stora belopp på att lappa ihop skadade och sjuka personer. Samtidigt kan de rika kan spendera miljontals ecu på att förlänga sina liv några år. Det finns ett ständigt sug efter utbildad medicinspersonal.

Sjukvårdare: En sjukvårdare är utbildad för varierande uppgifter. Oftast är det helt enkelt rutingöra som att undersöka folk, sköta om patienter och att göra enklare behandlingar. Lönen är ganska dålig, men jobbet är ganska enkelt och ofarligt. de viktigaste färdigheterna är Medicin och Första hjälpen.

Kirurg: Operationer är vanligen ganska avancerade ingrepp som kräver duktiga kirurger. Skottskador och andra hemska skador hör till vardagen. Lönen är god och arbetet är dessutom ganska stimulerande. De viktigaste färdigheterna för en kirurg är Medicin och Fingerfärdighet.

Shadowdoc: Kirurger som specialiserat sig på att operera in cybertech kallas ofta för shadowdocs. Detta trots att termen egentligen refererar till en kirurg som opererar in olaglig cybertech på svarta kliniker. Arbetets som shadowdoc är lönsamt och intressant, men de har sin risker med personer som drabbas av cyberpsykos. De viktigaste färdigheterna är Cybernetik och Fingerfärdighet.

Ambulansförare: Att köra ambulansfordon kan vara livsfarligt - många ambulansfirmor erbjuder sig nämligen att undsätta sina kunder i vilken situation de än befinner sig i. En ambulansförare måste vara duktig på Första hjälpen och dessutom kunna hantera vapen för att skydda sig, sin patient och sitt fordon. Han måste givetvis också kunna köra sitt fordon.

MILITÄR

Företag krigar med varandra, nationer krigar med varandra och olika grupper inom nationerna krigar med varandra. För krig krävs soldater. Vissa rekryteras ur hemlandets befolkning. Andra hyrs in. För en soldat finns det (tyvärr) alltid arbete någonstans.

Soldat: Personer som driver omkring på gatorna riskerar alltid att 'rekryteras' till någon militärt förband. Som rekryt är livet inte speciellt roligt, men man får kost, logi och något att känna samhörighet med. Trots att man är med i ett förband så behöver man inte alltid dras ut i strid. Förbandet finns i många fall till för att avskräcka en eventuell fiende. Lönen som rekryt är minimal.

Legosoldat: Legosoldaten lever ett mycket osäkert liv, men den nationella staternas tillbakagång har gett utrymme för nya möjligheter för förband som slåss mot ersättning. Den traditionella legosoldaten tar värvning för korta uppdrag. Denna typ av soldat används vanligen i svårare uppdrag och då företag inte officiellt vill visa sin inblandning.

Företagssoldat: De riktigt stora företagens har en önskan att ställa upp små militära enheter på olika ställen där företaget agerar. För det mesta är en företagssoldat en permanent anställd soldat eller säkerhetsman. Denna typ av soldat sätts ofta in i viktiga, men rutinmässiga uppdrag, exempelvis bevakning, patrullering och övervakning.

Frihetsskämpe: Gerillakrig har snarare blivit vanligare eftersom skillnaden mellan de rika och fattiga i världen har ökat. Som gerillakrigare lever man ett mycket farligt liv - men man har något som man tycker är viktigt att kämpa för. de viktigaste färdigheterna är Kamouflage och Navigering.

MUSIKER

Musiken influerar människor mer än någonsin. Vad kan bättre uttrycka mänsklighetens ångest och depressioner än musik? De musikstilar som dominerar är ofta mycket techo och rockinspirerade. Nästan all musik framställs med hjälp av datorer och synthesizers, men även annan musik har sin publik. Musik används även som propaganda av diverse organisationer.

Rocksångare: Rocksångaren är oftast mycket berömd. Som rockstjärna måste man ha en speciell image. det är oftast frågan om en rebellisk eller upprorisk image, men eftersom rockstjärnan nästan alltid arbetar för de stora skivbolagen, så är denna image oftast inte äkta. Viktiga färdigheter är Sång och Musik.

Musiker: En musiker har som yrke att framställa musik och att medverka i rockband. Han är sällan den mest kända personen i bandet, men minst lika viktig som rocksångaren. Musikern arbetar oftast för stora skivbolag och kan då och då byta band. En duktig musiker har oftast en stadig inkomstkälla och ett intressant liv. Viktiga färdigheter för en musiker är Musik och något eller några instrument.

Rocker: En rocker är inte alls lika intresserad av att tjäna pengar och bli berömd. Han spelar mest för att han älskar sin musik och för att låta andra få samma upplevelser. Vanligen spelar rockern på små klubbar eller helt enkelt på gatan. Det händer att rockern ger ut sin musik på disk, men det är inte så vanligt.

Kompositör: Detta jobb är inte alls lika ansett som de övriga typerna av musiker, men ett minst lika viktigt. Alla teveprogram, filmer och annan typ av underhållning måste ha musik för att de skall slå igenom och bli populära. Att framställa denna musik åligger kompositören.

Krav: UTB ≥ 13

Månadslön: (KOR+UTB) x 200 Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 2) enheter

Fördela (KOR+UTB x 4) enheter bland:

Biologi	Cybernetik
Genteknik	Fingerfärdighet
Första hjälpen	Latin
Kemi	Medicin
Psykologi	Övertalning

Krav: (FYS+KOR) ≥ 20

Månadslön: (FYS+KOR) x 50 Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 2) enheter

Fördela (KOR x 3) enheter bland valfria Stridsfärdigheter

Fördela (FYS + PSY) enheter:

Förhörsteknik	Kamouflage
Kasta	Klättra
Köra bil	Ledarskap
Mekanik	Navigering
Samband	Smyga

Krav: UTS ≥ 14

Månadslön: (UTS) x 2100 Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 3) enheter

Fördela (PSY x 2 + UTS x 2) enheter bland:

Dans	Debatt
Fingerfärdig.	Instrument
Lingvistik	Media
Musik	Psykologi
Sjunga	Skriva

PLAYBOY

Det finns alltid folk som har för mycket pengar och som har svårt att göra av med dem. Den typiske playboyen har ärvt sina pengar och har ingen uppfattning om deras värde. Han älskar att leva ett flärdfullt liv och kan spendera pengar utan att tänka på vad det kostar. Playboyen har ofta svårt för att förstå de fattiga - han anser ofta att de får skylla sig själva. De flesta personer föraktar playboyen, men det finns alltid tillräckligt med personer som dras till playboyens pengar. Pengarna förvaltas nästan uteslutande av anställda personer. Det kan (och bör i de flesta fall) finnas begränsningar som gör att playboyen måste uppfylla vissa krav för att få använda pengarna som finns att tillgå.

Aristokrat: Den adlige playboyen har ofta ett något bättre rykte. Han har ofta klass och vet hur man för sig i sällskap. Det är inte alltid säkert att aristokraten är speciellt rik, men han har vanligen många användbara kontakter. Aristokraten har ibland även en visst inflytande i organisationer och ibland även i statens angelägenheter.

Snobb: När snygga kläder, snabb bil, vacker fru och representativt hus är det viktigaste, så är det en snobb man har att göra med. Här är inte kontakterna det viktigaste utan vad man äger och hur man ser ut. Snobben föraktar de flesta andra människor och kan bara tänka sig att umgås med människor av samma klass.

Jet-Settare: När resor och fina bilar är viktigast så är playboyen en jet-settare. Man bor på hotell och äter alltid på restaurang. Ens liv är offentligt - vilket inte är något problem, eftersom man älskar att synas och höras. Jet-settaren älskar fester och tillställningar. Skandalskrivier hör till vardagen, men bekymrar inte playboyen speciellt mycket.

POLIS

Oavsett om polisens uppdragsgivare är ett företag, staten eller någon annan så har polisen som uppgift att bevara ordningen och genomdriva de lagar och förordningar som uppdragsgivaren förespråkar. Det är inte ovanligt att poliser är korrumpierade.

Trafikpolis: Den minst ansedda befattningen inom poliskåren är trafikpolisen. De har till uppgift att kontrollera trafiken. Viktiga färdigheter är Köra bil och Spaning.

Ordningpolis: Att patrullera gatorna och se till att ordningen bibehålls tillfaller ordningspolis. Arbetsuppgifterna är mycket skiftande, exempelvis narkotikaspaning, kravallbekämpning, husransakningar och patrullering. Ordningspolis är ganska välbeväpnade. Viktiga färdigheter är Köra bil och något skjutvapen.

Säkerhetspolis: Staten måste se till att bevaka sina egna intressen. Med hjälp av säkerhetspolisen kan de ingripa mot aktiviteter som hotar statens säkerhet. Som säkerhetspolis har man tillgång till all teknisk utrustning och man har dessutom tillstånd att bruka metoder som inte skulle vara tillåtna för vanliga poliser. Viktiga färdigheter är Spaning och Förhörsteknik.

Kriminalare: Att utreda olika typer av brott och sedan försöka sätta dit brottslingen är ett svårt jobb som utförs av kriminalpolisen. Jobbet kan vara både otrevligt och farligt, men intressant är det. Viktiga färdigheter är Förhörsteknik och Undrövärlden.

Företagspolis: Privatpoliser har inom vissa definierade områden lika stora befogenheter som vanliga poliser. En företagspolis är ganska välbetald och har alltid god utrustning. Viktiga färdigheter för en företagspolis är Köra bil och någon vapenfärdighet.

RYMDARBETARE

Kolonisationen av rymden ligger bara i sin linda. Kapploppningen har tagit fart igen - nu är det mest frågan om att först kunna lägga beslag på de ekonomiska tillgångar som finns i rymden. Många människor är inblandade i trafiken mellan månen, mars, lagrangepunkterna och jorden. På rymdbaser på månen, mars och i omloppsbana så arbetar ännu fler personer.

Rymdpilot: Transporter mellan olika rymdbaser är inte bara nödvändiga för att frakta råvaror och industriprodukter, utan är också en livsnödvändig försörjningsförbindelse för människor på dessa rymdbaser. Rymdpilot har mycket bra arbetsvillkor. Han jobbar vanligen en eller två veckor för att sedan ha ledigt i tre till fyra veckor. Gratis transport till jorden eller månen ingår nästan alltid i avtalet. Rymdpilotens viktigaste färdigheter är Rymd pilot, Navigering och Fritt fall.

Rymdarbetare: På rymdstationerna finns behov av olika service och reparationsyrken. Det finns i princip alla de yrken som är vanlig på jorden. Yrkena är dock nästan alltid av teknisk natur. Lönen som rymdarbetare är god, men inte lika bra som för rymdpiloter. Man har ofta ledigt var tredje vecka för som kompensation för det påfrestande arbetet. Vanligen brukar en person anställd på en rymdbas få en gratis resa till jorden, månen eller mars varje år. Den viktigaste färdigheten för rymdarbetare är Mekanik, Datateknik och Fritt fall.

Gruvarbetare: På månen, på mars och på vissa asteroider finns gruvor som måste bemannas med människor. Arbetet som gruvearbetare är ganska riskabelt. Risk för ras, läckage och andra olyckor finns alltid. Lönen är mycket god och man har ledigt varannan vecka.

Krav: (UTB+UTS) $\geq$ 25 och slå 1 på 1TB.

Månadslön: (UTB + 0b3TB) x 500 Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 3) enheter

Fördela (PSYx2 + UTSx2) bland:

Dans	Debatt
Etikett	Förföra
Gevär	Hasardspel
Ledarskap	Språk
Värdering	Övertalning

Krav: (FYS+PSY) $\geq$ 21

Månadslön: (PSY+UTB) x 100 Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 3) enheter

Fördela (PSY x 2 + UTB + KOR) enheter bland:

Förhörsteknik	Genomsöka
Juridik	Köra bil
Pistol	Samband
Spaning	Spåra
Undre världen	Valfri stridsfär.

Krav: (PSY+KOR) $\geq$ 27

Månadslön: (PSY+KOR) x 200 Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 2) enheter

Fördela (PSY x 2 + UTB x 2 + KOR) enheter bland:

Astronomi	Datateknik
Fritt fall	Fysik
Mekanik	Navigering
Pilot, flygplan	Pilot, rymd
Program.	Samband

SOLO

Skillnaden mellan en solo och en militär är att solon föredrar att agera ensam eller i en mindre grupp. Militärer föredrar att vara så många som möjligt när de agerar. En solo är ofta en bister ensamvarg. De flesta solos säljer sina tjänster för pengar men det finns ett fåtal som har valt solons väg av andra skäl.

Ronin: När någon måste mördas görs detta smidigast med en professionell lönnmördare (ronin). Lönnmördare är känslolösa typer som kan tänk sig göra vad som helst för pengar. Viktiga färdigheter för en ronin är Smyga och vapenfärdigheter.

Prisjägare: En solo som livnär sig på att jaga upp och stoppa brottslingar kallas för prisjägare. Sina inkomster får han sedan genom de belöningar som är utfästa på den fångade brottslingen. En speciell typ av prisjägare är återkallaren som dödar förymda biomods och androider. Viktiga färdigheter för en prisjägare är Undre världen och något vapen.

Livvakt: Företag och utsatta privatpersoner har alla behov av att ha livvakter som skydd. En livvakt har ett stort ansvar att upptäcka och eliminera varje tänkbart hot mot sin arbetsgivare. Livvakten får ofta leva ett intressant och lyxigt liv i sin arbetsgivares bakgrund. Viktiga färdigheter för en livvakt är Köra bil och någon vapenfärdighet.

Torped: När lagliga medel inte räcker eller är tillräckligt effektiva för att driva igenom arbetsgivarens önskemål, så får torpeden rycka in. Han börjar vanligen med hot och mindre skadegörelse. Därefter kan otäckare saker hända. Som torped måste man vara stor och kraftig eller ha ett otäck utseende. Viktiga färdigheter för en torped är Undre världen, Övertalning och Obevärnad närstrid.

TEKNIKER

Den teknologiska utvecklingen har skenat iväg och gett upphov till otroligt komplicerad teknisk utrustning. Den som kan fixa, reparera och modifiera alla dessa maskiner är alltid efterfrågad. Man kan ofta begära mycket hög ersättning för sina insatser. Som tekniker kan man dessutom utnyttja alla nya tekniska nymodigheter till fullo, vilket gör att man har ytterligare en fördel över alla andra. Viktiga färdigheter för alla typer av tekniker är Elektronik, Mekanik och Programmering. Ofta är teknikern dessutom specialiserad inom ett smalt område.

Ingenjör: Ny produktutveckling kräver duktiga konstruktörer. Som ingenjör arbetar man nästan alltid i ett team hos ett megaföretag för att utveckla deras senaste produkter. Företaget som man jobbar för är tyvärr nog med att kunskaperna som ingenjören besitter inte försvinner ur företaget - så räkna med att anställningsvillkoren gör det svårt att byta jobb.

Reparatör: Alla prylar har en tendens att gå sönder strax efter att garantitiden gått ut. Som reparatör har man nästan obegränsade möjligheter att skaffa sig inkomster på att reparera trasiga apparater.

Uppfinnare: Det tekniker som inte jobbar för megaföretagen är ofta excentriska snillen som kan göra underverk med enkla tekniska prylar. En uppfinnare är rätt person att uppsöka om man vill få någonting modifierat eller förbättrat.

Technofetischist: Detta är en person som är så till den grad fascinerad av teknik att han hittar på nya prylar bara för teknikens egen skull. Det viktigaste är inte hur användbar prylen är, utan det viktigaste är teknologin som används är 'sexig' och nästan alltid onödigt avancerad.

TJÄNSTEMAN

Ett megaföretag kräver krafter som är framtidsorienterade och som ser till att företaget känar pengar. Tjänstemannen är alltid anställd hos stora företag, där han arbetar som chef på olika nivåer i företaget. Karriären är det viktigaste och den kommer före allt annat. Det är ett hårt liv. Mutor och korruption hör till vardagen - men gör man ett felaktigt drag kan man bli sparkad och förlora sin plats till någon av sina maktgiriga underlydande. Lyckas man få sin chef att göra fel så kanske man sitter i hans stol nästa dag.

Projektschef: Ditt jobb är att administrera företagets projekt och se till att företaget hela tiden gör vinster på dessa projekt. Projektschefen kan sägas ansvar för företagets taktiska planering. Det är ett stort ansvar, men det kan också lätt leda till befodran om du ser till att projektet du arbetar på blir en succé.

Finansman: Som finansman är du som jobbar med pengar, aktier och övriga typer av värdepapper. Din lön är ofta helt baserad på hur väl du presterar. Det är inte dina egna värdepapper du handlar med, men du drar dig inte för att göra lite affärer vid sidan av. Som finansman är du också ansvarig för uppköp av andra företag och styra företaget strategiska planering. De viktigaste färdigheterna är Psykologi och Köpslä.

Byråkrat: Till skillnad från övriga tjänstemän så jobbar du i statens tjänst. De flesta verksamheter i statens regi är bolagiserade och skiljer sig därför inte så mycket från megaföretagens verksamhet. Lönen är dock inte alls lika bra, men det finns utmärkte möjligheter att fixa en del 'inkomster' vid sidan av. Mutor och kickbacks är mer regel än undantag i de korrupta statsmakternas korridorer.

Krav: (FYS+KOR) ≥ 20

Lön: (PSY+FYS) x 2T100 Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 3) enheter

Fördela (KOR x 2) enheter bland valfria Stridfärdigheter

Fördela (PSY x 2) enheter bland:

Förhörs teknik	Kasta
Klästra	Köra bil
Muta	Pilot, helikopter
Simma	Smyga
Undre världen	Övertalning

Krav: (PSY+UTB) ≥ 24

Månadslön: (PSY+UTB) x 100 Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 3) enheter

Fördela (PSY x 2 + UTB x 2) enheter bland:

Cybernetik	Datateknik
Dyrka	Elektronik
Fingerfärdig.	Fysik
Genteknik	Mekanik
Program.	Sprängteknik

Krav: (PSY+UTB) ≥ 20

Månadslön: (PSY+Ob3TB) x 100 Ecu

Valfria färdigheter: (UTB x 2) enheter

Fördela (PSY+UTB x 4) enheter bland:

Bokföring	Etikett
Juridik	Köpslä
Ledarskap	Media
Psykologi	Skriva
Språk	Övertalning

BESPARINGAR

En rollperson startkapital är lika med PSY gånger månadslönen i Ecu. Detta belopp är i rollpersonens hemlands valuta eller på något konto i någon bank eller finansbolag som har kontor i detta land. Stora delar av detta belopp kan vara uppbundet, till exempel i aktier eller bostad.

INTERNATIONELLA YRKEN

Diplomater, Spioner, Agenter, Legosoldater och vissa andra yrkesgrupper anses ha internationella yrken. Detta innebär att de kan ha sitt startkapital i valfri utländsk bank eller finansbolag om de så önskar. Spelledaren bestämmer vad som gäller för rollpersonen. De kan också förlägga sin bostad till vilket land de vill.

Startkapital = PSY x Månadslön

BOSTAD

Slå 1T100 och lägg till rollpersonens ålder för att avgöra var rollpersonen bor.

1T100 ROLLPERSONEN BOR...

- 40 ... hemma hos familjen och föräldra. Äger inget av hemmet men har ett rum där som rollpersonen är välkommen att bo i när som helst. Enstaka vänner kan få tillåtelse att sova över, beroende på föräldrarnas inställning till rollpersonen.
- 41-60 ... i ett eget rum som han har hyrt. Hyran är betald för sex månader framöver (går inte att få tillbaka) men när den tiden är över måste rollpersonen betala hyra Ob2T6 x 10 Ecu varje månad eller förlora sitt rum. Detta inkluderar el och vatten.
- 61-65 ... i ett eget rum som han äger. Avgiften varje månad för fastighetskötsel, el och vatten varje månad är Ob1T6 x 10 Ecu. Vid försäljning är rummet värt 100 gånger detta belopp.
- 66-90 ... ingenstans just nu. Rollpersonen har inget hem. Kanske blev han vräkt

alldeles nyss, kanske flyttade han just hemifrån eller så föredrar han vagabondlivet. SL och spelaren avgör detaljer i samråd.

- 91-100 ... i hyreslägenhet på Ob1T4 + 1 rum. För varje rum kostar lägenheten Ob4T6 x 10 Ecu i månaden. I priset ingår el och vatten.
- 101-103 ... i en bostadsrätt på Ob1T4 + 1 rum. För varje rum betalar rollpersonen en månadsavgift på Ob2T6 x 10 Ecu. Vid försäljning är lägenheten värd 100 gånger detta belopp.
- 104-115 ... på en kisthotell. Rollpersonen har redan betalt för närmaste månaden. Därefter vidtar normala priser, även om rollpersonen är en sän stamkund att han får 10% rabatt på just detta kisthotell.
- 116-120 ... på landet i ett eget hus. Huset är på Ob1T4 rum och el och vatten kostar Ob2T6 x 10 Ecu i månaden per rum. Vid försäljning är stugan värd 5000 Ecu per rum.
- 121- ... på ett pensionat/billigt hotell. Rummet är betalt för ett halvår framåt. Därefter måste rollpersonen betala normala hotellpriser. Naturligtvis ger pensionsägaren honom 20% rabatt för att han är en sän trogen stamkund.

JOHNNY BLIR TV-REPORTER

Johnnys spelare slår 1T100 på Yrkestabellen och får 51. JD är alltså journalist. Vår spelare bestämmer att Johnny är en TV-reporter som jobbar för Orbital News. För att avgöra övriga omständigheter runt JD:s arbete så går spelaren vidare till tabellen för journalister och får:

Månadslön: (PSY 13 + UTB 15) x 100 = 2800 Ecu i månaden.

UTB x 2 = 30 valfria enheter.

(PSY 13 x 2 + UTB 15 + UTS 9 x 2) = 59 bland yrkesfärdigheterna.

BESPARINGAR

Johnny har PSY 13. Hans besparingar blir därför 2.800 x 13 = 36.400 Ecu. Dessa besparingar är delvis bundna i hans bostadsrätt med tre rum som är värderad till 24000 Ecu. Detta innebär att JD:s disponibla kapital är 12400 Ecu. För dessa penningar måste spelaren köra utrustning och övriga ägodelar. Möbler och husgeråd ingår i bostaden.

YRKESFÄRDIGHETER

JD har 59 enheter att fördela bland yrkesenheterna. Följande nivåer köper spelaren:

Muta 10: Grundchans 5. Fem steg till 10 kostar 5 enheter.

Psykologi 10: Grundchans 5. Fem steg till 10 kostar 5 enheter.

Undre världen 15: Grundchans 5. Fem steg till 10 kostar 5 enheter. Fem steg till 15 kostar 10 enheter. Totalt 15 enheter

Övertalning 12: Grundchans 5. Fem steg till 10 kostar 5 enheter. Två steg till 12 kostar 4 enheter. Totalt 9 enheter.

Japanska 9: Ingen grundnivå. Att skaffa sig nivå 5 kostar 2 enheter. Fyra steg till nivå 9 kostar 4 enheter. Totalt 6 enheter.

Foto&Film 13: Ingen grundnivå. Att skaffa sig nivå 5 kostar 2 enheter. Fem steg till nivå 10 kostar 5 enheter. Tre steg till nivå 13 kostar 6 enheter. Totalt 13 enheter.

Media 10: Ingen grundnivå. Att skaffa sig nivå 5 kostar 2 enheter. Fem steg till nivå 10 kostar 5 enheter.

VALFRIA FÄRDIGHETER

JD har 30 enheter att fördela bland valfria färdigheter. Han väljer:

Köpslå 10: Grundchans 5. Fem steg till 10 kostar 5 enheter.

Köra bil 10: Grundchans 5. Fem steg till 10 kostar 5 enheter.

Smyga 7: Grundchans 5. Två steg till 7 kostar 2 enheter.

Spaning 7: Grundchans 5. Två steg till 7 kostar 2 enheter.

Pistol 12: Grundchans 5. Fem steg till nivå 10 kostar 5 enheter. Två steg till nivå 12 kostar 4 enheter. Totalt 9 enheter.

Förklädnad 10: Ingen grundnivå. Att skaffa sig nivå 5 kostar 2 enheter. Fem steg till nivå 10 kostar 5 enheter. Totalt 7 enheter.

BLIVANDE FÖRFATTARE?

När spelaren slog på tabellen för 'Livet fram till nu' så blev resultatet att Johnny har talang för att skriva. Han har därför nivå 15 i färdigheten Skriva.

NEOTECH 3

FÄRDIGHETER

De flesta komplicerade handlingar som rollpersonen utför kräver någon slags färdighet. Alla rollpersoner har ett antal färdigheter som de kan olika bra. Färdigheter lär man sig under livet, genom träning eller genom erfarenhet. Det är upp till spelledaren att avgöra när en färdighet skall användas. Ibland räcker det om man använder ett av rollpersonens attribut som chans för att lyckas med en handling.

HANDLINGAR

Om rollpersonen gör något kallas det för en handling. Det finns i princip ett obegränsat antal olika typer av handlingar. En del handlingar är mycket enkla och lyckas automatiskt. Andra är komplicerade och kräver att man använder en färdighet eller ett attribut som chans. En tredje typ är de som rollpersonen inte kan påverka utgången på. Spelledaren måste snabbt avgöra av vilken typ handlingen är och hur den skall behandlas. Därefter dömer han om handlingen lyckas eller ej genom eget beslut eller genom att använda reglerna. Fördelen med att slå ett slag är att man eliminerar risken att spelaren tycker man är orättvis.

Enkla handlingar är kan man utföra reflexmässigt. Det skulle vara vansinne att slå slag mot färdigheter eller attribut för varje liten simpel handling rollpersonen gör. Spelledaren måste vara noga med att inte hänga upp sig på detaljer. Det är bättre att se till att spelet flyter snabbt och smidigt.

Ibland är det intressant att veta hur lång tid det tar att utföra en handling. Många kunskapsbaserade färdigheter är ögonblickliga, men de flesta andra färdigheter tar en kortare eller längre tid att utföra. I beskrivningarna av de enskilda färdigheterna finns riktlinjer för hur lång tid vissa typiska handlingar tar att utföra. Om detta inte räcker kan spelledaren alltid bestämma själv hur lång tid en handling tar för rollpersonen.

ATTRIBUT

Attribut används på exakt samma sätt som färdigheter. Det är mycket enkelt att bara slå ett svårighetsslag mot ett attribut. Syn (SYN) och hörsel (HÖR) används så fort rollpersonen försöker upptäcka någon eller höra något. Fysik (FYS) används vid tunga lyft. Utbildning (UTB) eller psyke (PSY) kan användas för att komma på idéer och förstå saker. Koordination (KOR) används för allt som kräver skicklighet eller vighet. Möjligheterna att använda attribut snabbt och smidigt är nästan obegränsade. Använd samma regler för attribut som används för färdigheter.

SYN & HÖRSEL

För syn och hörsel kan tabellerna till höger vara användbara. De ger spelledaren som fingervisning om hur svårt olika saker är.

FÄRDIGHETSCHANS

Färdigheter har ett värde, kallad färdighetschans, som visar hur väl utvecklad färdigheten är. Färdighetschansen fungerar på ungefär samma sätt som attribut och varierar vanligen mellan 0 och 18. Ju högre chans desto skickligare är rollpersonen på färdigheten. Några färdigheter börjar på noll, medan andra har en grundchans. Grundchansen ger en högre nivå till färdigheter som rollpersonen anses ha lärt sig under barndomen eller haft medfödd redan från födseln.

ENKLA HANDLINGAR

Enkla handlingar lyckas automatiskt.

SVÄRIGHETER FÖR SYN

FÖRHÅLLANDE	SVÄRIGHET
Litet föremål*	Ob4T6
Normalstort föremål*	Ob3T6
Stort föremål*	Ob2T6
Mörker	+Ob1T6
Kompakt mörker	+Ob2T6
Bländande ljus	+Ob1T6
Utanför synfält	+Ob1T6
Extra uppmärksam	-Ob1T6
Rörligt föremål	-Ob1T6

* i förhållande till avståndet

SVÄRIGHETER FÖR HÖR

FÖRHÅLLANDE	SVÄRIGHET
Lågt ljud (viskningar)	Ob4T6
Normalt ljud (tal)	Ob3T6
Högt ljud (rop, buller)	Ob2T6
Mycket högt ljud (skott, explosion)	Ob1T6
Störande ljud (sorl, buller)	+Ob1T6
Mycket störande ljud (kraftigt buller, skott)	+Ob1T6
Långt avstånd	+Ob1T6
Mycket långt avstånd	+Ob2T6
Isolerade hinder (dörr, fönster)	+Ob1T6
Kraftigt isolerande hinder (vägg)	+Ob2T6
Extra uppmärksam	-Ob1T6

SVARIGHET	BENAMNING
Ob1T6	Mycket lätt
Ob2T6	Lätt
Ob3T6	Normal Svårt
Ob4T6	Svårt
Ob5T6	Mycket svårt

FÄRDIGHETSSLAG

Slå under färdighetshansen med svårighetsslaget för att lyckas.

Om alla tärningar utfaller med 1, så lyckas man alltid.

EFFEKT =
CHANS - SVARIGHETSSLAG

SCOOP!

I samband muthärva har Johnny Donovan fått i uppdrag att i smyg filma en polistjänsteman då han tar emot mutor.

Johnnys färdighetsnivå i Foto&Film är 13. Spelledaren bestämmer att det är 'Normal svårt' att få någorlunda användbara bilder. 'Normal svårt' är detsamma som Ob3T6. Resultatet av detta tärningsslag blir 14. Effekten av slaget blir $13 - 14 = -1$, dvs en delvis lyckad handling. På grund av detta bestämmer spelledaren att Johnnyfattar att bilderna blev kassa och han kan därför försöka igen. Detta nya slag blir tre ettor. Detta är en perfekt handling och Johnnys bilder blir av utmärkt kvalitet.

Johnnyförsöker sedan att ta kontakt med polischefen på tunnelbanan förklädd till Maffioso. JD har Förklädnad 10. Svårigheten är Ob4T6. Färdighetslaget blir 6, 4, 3 & 6. Två sexor (och misslyckat slag) innebär att slaget är fummelat - polischefen känner igen JD och han måste fly hals över huvud.

Johnny har i alla fall sitt reportage...

ANVÄNDA FÄRDIGHETER

Många handlingar kräver att en färdighet används. För att lyckas med denna typ av handlingar måste man först avgöra hur svår handlingen är. Därefter måste man ställa chansen mot svårigheten. Om man, med alla svårighetens tärningar, slår lägre eller lika med chansen, så har man lyckats med handlingen. Slår man över chansen har handlingen misslyckats.

Om man slår det minsta möjliga (dvs samtliga tärningar i slaget visar ett) så lyckas man alltid. Detta är en specialregel.

Svårigheten att lyckas med en handling är normalt Ob3T6, men denna chans varierar beroende på handlingens art. I beskrivningarna av de enskilda färdigheterna finns regler och exempel för hur svåra olika handlingar kan tänkas vara. Om detta inte räcker kan spelledaren alltid bestämma själv hur svår en handling är.

Vissa handlingar kan få resultat som inte spelaren visste om. Det vanligaste fallet är

att rollpersonen, utan att veta om det, försöker sig på något som inte går att göra. Skulle spelaren göra tärningsskastet och lyckas, då blir spelledaren tvungen att avslöja att handlingen inte gick att utföra. För att undvika misstaget att avslöja detta, bör spelledaren slå slaget dolt.

Det kan dessutom i många fall vara dumt att avslöja hur svåra vissa handlingar är.

EFFEKT

Utöver insikten om handlingen lyckades eller ej, så är man ibland intresserad av att veta hur bra man lyckades eller hur illa man misslyckades. Detta kallas för handlingens effekt. Det är dock inte alltid man är intresserad av detta. Är effekten av mindre betydelse bör man hoppa över den för att få upp farten på spelet.

Effekten av en handling är lika med skillnaden mellan chansen att lyckas och svårighetsslagets resultat.

DELVIS LYCKAD HANDLING

Om det totala slaget bara blev en eller två högre än vad som behövdes (dvs effekten är -2 eller -1) så talar vi om en delvis lyckad handling. Det är inte helt lyckat, men nära på. I vissa fall där det går att tillämpa, så kan rollpersonen få slå om igen. I andra fall så finns det beskrivet på färdigheterna vad som händer när man utför en delvis lyckad handling.

PERFEKTA HANDLINGAR

En handling är perfekt genomförd om båda av följande två villkor uppfylls:

- 1) Alla tärningarna utföll med "1", med undantag för högst en tärning. Om tärningsslaget bara består av en tärning gäller att tärningen skall utfalla med "1", "2" eller "3".
- 2) Svårighetsslaget blev lägre än eller lika med chansen att lyckas (lyckat slag).

Om svårighetsslaget misslyckades så blir det ingen perfekt effekt, men slaget räknas ändå som en lyckad handling.

Perfakta handlingar har speciella effekter. Den som övertalar lyckas bättre än han hoppades, den som slår för sin historiefärdighet får tag på mer fakta än han letade efter, den som slår för hoppa kommer längre än vanligt, etc. I vissa av färdig-

hetsbeskrivningarna finns det beskrivet vad som händer när handlingen genomförs perfekt. I de fall där denna beskrivning saknas är det upp till spelledaren att komma på någon lämplig bonus. I kapitlet om strid finns det utförliga tabeller för perfekta vapenattacker.

FUMMEL

En handling är fummelad om båda av följande två villkor uppfylls:

- 1) Två eller fler tärningar utfaller med "6" vid det första tärningsslaget (innan omslagning för det obegränsade tärningsslaget).
- 2) Svårighetsslaget blir högre än chansen (misslyckat slag).

Man slår alltså först det angivna antalet tärningar. Utfaller två eller fler tärningar med "6" med en gång, så finns möjligheten att slaget är fummelat. Slå därefter om slaget enligt regeln för det obegränsade tärningsslaget. Om slaget nu blir misslyckat är fummel ett faktum. Om slaget är lyckat så klarar man sig från fummel, men misslyckas ändå.

Fummel bör också ha speciella effekter. Den som övertalar misslyckas katastrofalt och blir kanske, beroende på omständigheterna, attackerad av den han försökte övertala, den som slår för sin historiefärdighet hittar helt felaktig information (och efter-

som spelledaren har slagit tärningarna är spelaren omedveten om att information är felaktig), den som slår för att hoppa ramlar och skadar sig, etc. Man bör inte kunna dö av ett fummel men ibland kan det vara motiverat att skada rollpersoner som fumlar. I de flesta färdighetsbeskrivningarna finns det specificerat vad som händer när man fumlar. Finns det ingen sådan beskrivning är det upp till spelledaren att hitta på någon lämplig effekt. I kapitlet om strid finns det utförliga tabeller för fummel med vapen.

AKTIVT MOTSTÅND

När man utför en handling som strävar att motverka någon annans handling, säger man att färdigheten har aktivt motstånd. För att utröna om man lyckas eller ej, måste de båda inblandade rollpersonerna slå var sitt svårighetsslag. Den som efter dessa två slag har fått högst effekt har lyckats överkomma den andres motstånd.

Svårigheten bedöms från fall till fall av spelledaren. Man kan låta de två motståndarna slå olika svårighetsslag beroende på hur svårt det är för dem att lyckas.

Effekten för den som lyckas är lika med skillnaden mellan den egna effekten och motståndarens effekt. En delvis lyckad handling från någon sida, kan om spelledaren anser det vara lämpligt, leda till att kampen blev oavgjord. Reglerna för perfekt genomförd handling och fummel kan användas på normalt sätt, för varje sida individuellt.

Ett annat fall av aktivt motstånd är när någon redan tidigare har gjort en handling, som senare motarbetas av någon annan. Som exempel kan en rollperson ha klätt ut sig till någon annan och de som känner den som rollpersonen har klätt ut sig till försöker senare genomskåda rollpersonens förklädning. I sådana fall kan rollpersonen göra det svårare för motståndaren, genom att lägga till ett antal frivilliga svårighetsgrader till sitt slag (för att förklä sig). Lyckas han trots detta, så tvingas de som försöker genomskåda honom att lägga till samma antal svårighetsgrader på sina slag. Detta fungerar alltså precis som en fint i strid (se kapitlet om strid). Regeln är också lämplig då flera personer motverkar rollpersonens handling. Vissa färdighetsbeskrivningar innehåller information om hur denna regel kan användas.

SPRÅK

Språk används delvis på samma sätt som vanliga färdigheter. Alla språk startar med noll som grundchans, med undantag för rollpersonens modersmål som har PSY som grundchans.

Hur bra man talar språket beror på vilken färdighetsnivå man har. Följande tabell ger en ungefärlig bild av hur bra rollpersonen talar språket.

En person som inte har ett språk som modersmål bryter på språket om nivån är 12 eller lägre. En person som har språket som sitt modersmål bryter aldrig, även om han kanske talar väldigt dåligt.

Rollpersonens färdighetsnivå i språk påverkar hans kommunikations färdigheter.

Man måste ha minst fem i ett språk för att kunna använda några kommunikationsfärdigheter överhuvudtaget. Det går att försöka med teckenspråk, men då halveras kommunikationsfärdigheten. Är färdighetsnivån i språk sämre än färdighetsnivån i kommunikationsfärdigheten så används genomsnittet av språknivån och kommunikationsfärdighetens nivå istället för bara färdigheten.

Ett delvis lyckat slag innebär tveksamhet, men det går bra att försöka förklara igen.

Tabellen till höger innehåller de vanligaste språken. Eftersom det finns ett mycket stort antal olika språk i världen, så är endast de största och mest talade språken som är medtagna.

SPRÅKLIG FÖRMÅGA	
NIVÅ	UNGEFÄRLIG FÖRMÅGA
1-3	Grammatisk kunskap saknas, mycket litet ordförråd.
4-6	Stora brister i grammatiken, litet ordförråd.
7-9	Brister i grammatiken, klart ordförråd.
10-12	Inga brister i grammatiken, normalt ordförråd.
13-15	Skicklig språkbrukare, stort ordförråd.
16-18	Mycket skicklig språkbrukare, mycket stort ordförråd.

AKTIVT MOTSTÅND

Effekt av aktivt motstånd är lika med Egen effekt minus Motståndarens effekt

BASIC

Va? Basic? Det är ju ett prog-språk från stenåldern! Nja, Basic är det officiella namnet för 'Broken English' uppblandat med en tredjedel japanska. Det är gångbart i hela världen.

KOMMUNIKATIONSFÄRDIGHETER

Kommunikationsfärdigheternas användbara nivå begränsas av nivån på språkfärdigheten som används

GRUNDCHANS

MODERSMÅL PSY

VANLIGA SPRÅK

Afrikaans	Kurdiska
Amhariska	Latin
Annamitiska	Malajiska
Arabiska	Merina
Basic	Mongoliska
Bengali	Nepali
Bulgariska	New-Swahili
Burmanska	Persiska
Engelska	Polska
Esquimåiska	Polynesiska
Esperanto	Portugisiska
Flamländska	Rumänska
Franiska	Ryska
Gegiska	Siamesiska
Grekiska	Singalesiska
Grönländska	Skandinaviska
Hebreiska	Slovakiska
Hindi	Spanska
Hindustani	Stamspråk†
Holländska	Swahili
Indonesiska	Tagalog
Interlingua	Tibetanska
Iriska	Tjeckiska
Isländska	Toskiska
Italienska	Turkiska
Japanska	Tyska
Kinesisk dialekt†	Ungerska
Koreanska	Urdu

†Det finns ett mycket stort antal lokala stamspråk och dialekter av språk.

FÄRDIGHETSLISTORNA

I tabellerna nedan finns alla färdigheter medtagna. Grundchansen för varje färdighet anges också med en formel som baseras på rollpersonens attribut.

KOMMUNIKATION	
FÄRDIGHET	GRUNDCHANS*
Agera	$(UTS+PSY)/4$
Debatt	$(UTS+PSY)/4$
Förföra	$(UTS+PSY)/4$
Förhörsteknik	$(UTS+PSY)/4$
Hasardspel	$(UTS+PSY)/4$
Köpslå	$(UTS+PSY)/4$
Ledarskap	$(UTS+PSY)/4$
Medie	0
Muta	$(UTS+PSY)/4$
Samband	0
Sjunga	UTS/2
Skriva	PSY/2
Undervisning	PSY/2
Undre världen	$(UTS+PSY)/4$
Övertalning	$(UTS+PSY)/4$

* Observera att rollpersonens färdighetsnivå i det språket som används kan maximera chansen att lyckas med kommunikationens. Se reglerna för språk i detta kapitel.

RORELSE	
FÄRDIGHET	GRUNDCHANS
Dans	KOR/2
Dykning	0
Dyrka	0
Fingerfärdighet	KOR/2
Foto & film	0
Fritt fall	KOR/2
Förfälekning	0
Forklädning	0
Första hjälpen	PSY/2
Gömma sig	KOR/2
Hantverk	0
Hoppa	$(FYS+KOR)/4$
Instrument	0
Kasta	KOR/2
Klättra	$(FYS+KOR)/4$
Köra bil	KOR/2
Köra båt	KOR/2
Köra övr. fordon	KOR/2
Matlagning	PSY/2
Pilot, flygplan	0
Pilot, helikopter	0
Pilot, rymd	0
Simma	$(FYS+KOR)/4$ *
Smyga	KOR/2

* Denna färdighet går ej att använda innan de tränats upp minst en nivå utöver grundnivån.

STRID	
FÄRDIGHET	GRUNDCHANS
Armbarst	0
Bäga	0
Dra vapen	KOR/2
Ducka	KOR/2
Genomsöka	$(SYN+PSY)/4$
Gevär	KOR/2
Grenspistol	KOR/2
Jakt	0
Kasta kniv	0
Kamouflage	PSY/2
Närstrid, bevap.	$(FYS+KOR)/4$
Närstrid, obevap.	$(FYS+KOR)/4$
Pistol	KOR/2
Rekyfria vapen	0
Spering	$(SYN+PSY)/4$
Spåra	0
Sprängteknik	0
Strategi	$(FYS+KOR)/4$
Stridsvana	0
Taktik	PSY/2
Tunga vapen	0
Två vapen	KOR/2
Överlevnad	0

CYBERRYMDEN	
FÄRDIGHET	GRUNDCHANS
Hacking	0
Matrisorientering	0
Programmering	0

KUNSKAPER	
FÄRDIGHET	GRUNDCHANS
Antropologi	0
Astronomi	0
Biologi	0
Bokföring	0
Cybernetik	0
Datateknik	0
Elektronik	0
Etikett	0
Fysik	0
Genteknik	0
Geografi	UTB/2
Historia	UTB/2
Juridik	UTB/2
Kemi	0
Lingvistik	0
Medicin	0
Mekanik	0
Musik	0
Navigering	0
Psykologi	PSY/2
Religion	0
Värdering	UTB/2

GRUNDCHANSER

Grundchanser beräknas alltid när man skapar sin rollperson. Om rollpersonens attribut eventuellt skulle ändras under spelets gång så kommer inte färdigheternas nivå att ändras.

För att underlätta när man beräknar grundchanser för alla färdigheter, så finns formelerna förtryckta på rollformuläret. Det finns bara sex olika formler för att beräkna grundchanser:

GRUNDCHANSER	SVÄRIGHETS
K = KOR/2	PK = FYS+KOR/4
P = PSY/2	LP = (UTS+PSY)/4
U = UTB/2	SP = (SYN+PSY)/4
EFFEKT - CHANS - SVÄRIGHETS	
VAPEN	
DATE	

BEVÄPNAD NÄRSTRID

Denna färdighet består av flera olika färdigheter (exempelvis kniv och klubba). Man måste specificera vilken färdighet det är man köper.

Det går även att köpa Beväpnad närstrid som 'hel' färdighet, men kostnaden blir då det femdubbla.

Har man köpt Beväpnad närstrid som hel färdighet. Då höjer man alla färdighetsnivåer inom gruppen.

OBEVÄPNAD NÄRSTRID

Denna färdigheter består liksom den beväpnade varianten av flera olika färdigheter (exempelvis Slag, Spark, Fasthållning). Kostnaden är densamma som för beväpnad närstrid.

BUDOFÄRDIGHETER

Budofärdigheter måste köpas som hela färdigheter och kostnaden är åtta gånger så hög som för vanliga färdigheter.

KASKADFÄRDIGHETER

Det finns ett antal andra färdigheter som fungerar som de ovan beskrivna. Dessa färdigheter är Instrument, Hantverk och Tunga Vapen.

BESKRIVNING AV FÄRDIGHETER

Samtliga färdigheter finns beskrivna i bokstavsordning. Först beskrivs vad man kan använda färdigheten till, därefter hur färdigheten fungerar och vilken svårighet som olika handlingar ger upphov till. Det finns också angivet om spelledaren bör göra slaget för att se om rollpersonen lyckas.

Agera [(UTS+PSY)/4]

Färdigheten att kunna skådespela en roll. Används oftast i rent underhållningssyfte men kan även användas för att imitera någon annan person, då ofta i samband med färdigheten förklädnad. För att göra en övertygande föreställning i underhållningssyfte krävs oftast endast lätta slag (Ob2T6), medan det oftast krävs normal-svåra slag (Ob3T6) när man låtsas vara någon annan. Om det finns någon närvarande som känner personen man imiterar (t.ex. en arbetskamrat eller en granne) så ökar svårighetsgraden till svårt (Ob4T6). Finns det någon som känner offret mycket väl (t.ex. hustrun eller en nära vän) så ökar den till mycket svårt (Ob5T6). Färdigheten skyddar inte mot försägelser och liknande missöden.

Agera kan också användas för att imitera röster. Svårigheten i det fallet är upp till Spelledaren men bör bero på hur mycket tid skådespelaren har haft på sig att studera rösten ifråga. Spelledaren slår tärningarna så att spelaren inte ska kunna vara säker på om hans uppträdande eller imitation går hem eller inte förrän efteråt.

Frivillig regel Ifall en spelare gör en övertygande rollprestation när hans rollperson försöker skådespela kan Spelledaren bestämma att han får enklare att lyckas. Hur mycket beror på hur bra spelarens rollskådespelandet var och spelledarens egen bedömning.

Antropologi [O]

Antropologi är en vetenskap som ägnar sig åt studiet av människan. Färdigheten omfattar kunskap om olika mänskliga kulturer och hur människor lever i olika länder. Färdigheten kan till exempel användas om rollpersonen besöker ett främmande land med andra sedvänjor. Spelledaren avgör hur svårt det är att få fram den rätta informationen, och gör sedan slaget åt spelarens rollperson. Om slaget är fumlat bör spelledaren lämna ut felaktig eller missledande information och göra den så trovärdig som möjligt.

Armborst [O]

Denna färdighet används för att skjuta med armborst. Svårigheten att träffa är i huvudsak beroende på avståndet. Färdigheten ger också kunskap i hur armborst används och hur man vårdar och lagar dem.

Astronomi [O]

Astronomi är vetenskapen om himlakropparna. Färdigheten är praktiskt användbar för att navigera rymdskepp och ger dessutom rollpersonen olika kunskaper om rymdens beskaffenhet. Spelledaren avgör hur svårt det är att få fram den rätta informationen, och gör sedan slaget åt spelarens rollperson. Om slaget är fumlat bör spelledaren lämna ut felaktig information och göra den så trovärdig som möjligt.

Biologi [O]

Biologi är vetenskapen om livet. Färdigheten omfattar kunskaper inom biologi, zoologi och botanik. Färdigheten kan till exempel användas för att identifiera djur och växter. Spelledaren avgör hur svårt det är att få fram den rätta informationen, och gör sedan slaget åt spelarens rollperson. Om slaget är fumlat bör spelledaren lämna ut felaktig eller missledande information och göra den så trovärdig som möjligt.

Bokföring [O]

Denna färdighet omfattar kunskaper i ekonomi, bokföring, redovisning. Den är användbar för att analysera ett företags ekonomiska situation med utgångspunkt från räkenskaperna. Färdigheten är givetvis också bra för personer som arbetar i företag med de ovannämnda sakerna. Svårigheten i samband med bokföring beror på hur stort företaget är, hur väl skött bokföringen är och hur lång tid rollpersonen har på sig. Ett fumlat slag kan innebära olika ekonomiska katastrofer vid normal bokföring och felaktig information vid analys. Därför bör spelledaren göra slaget, efter att ha avgjort hur svårt det är.

Båge [O]

Denna färdighet används för att skjuta med pilbågar. Ihop med ett specifikt vapens träffmodifikation får man fram hur stor chansen är att träffa. Färdigheten ger också kunskap i hur bågar används och hur man vårdar och lagar dem.

Cybernetik [O]

Denna färdighet omfattar kunskaper om cybernetiska implantat, robotteknik och neurala interface. Färdigheten är användbar om man skall tillverka, modifiera eller laga cybernetiska implantat. Det är upp till spelledaren att bedöma hur svårt en givet problem är att lösa. Mer information om cybernetik finns i kapitlet om Cybertech.

Dans [KOR/2]

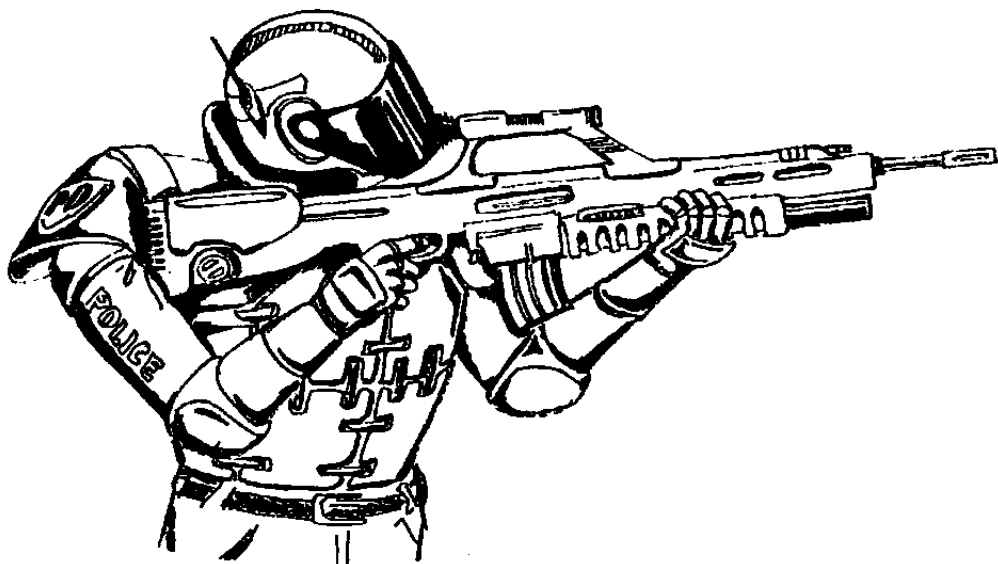
Färdigheten ger rollpersonen skicklighet i att dansa. Det kan omfatta många olika typer av danser, allt från klassisk dans till det absolut senaste inom musikvärlden. Spelledaren måste avgöra hur färdigheten skall användas från fall till fall. Fumlade dansslag är mycket, mycket pinsamma...

Datateknik [O]

Datateknik är kunskapen om datorers hård- och mjukvara. En rollperson med denna färdigheten kan reparera och modifiera datorer och cyberdeck. Rollpersonen kan även skriva och ändra dataprogram. Det är upp till spelledaren att bedöma hur svårt en givet problem är att lösa.

Debatt [(UTS+PSY)/4]

Denna färdighet används när man skall argumentera mot eller för någons ståndpunkter. Rollpersonen har förmågan att lägga fram argument på ett sådant sätt att folk tror på det rollpersonen säger. För att lyckas måste man använda reglerna för aktivt motstånd. Båda parterna i debatten slår ett svårighetsslag och lägger till var sitt färdighetsslag. Den som slår högst vinner debatten. Svårighetsslaget för de båda parterna beror på vad det är de argumenterar för och hur detta stämmer över ens med



vad motståndaren och åhörarna har för inställning. Ett fumlade debattsag kan t.ex. innebära en katastrofal felsägning som medför att åhörarna övertygas om att rollpersonen har fel.

Dra vapen [KOR/2]

Denna färdighet används för att dra ett vapen, av vilken typ som helst. Vanligtvis tar det en stridsrunda att dra ett vapen. Med denna färdighet kan det klaras av på en fas. Chansen att lyckas är lika med genomsnittet av färdigheten med vapnet i fråga och rollpersonens färdighet i att dra vapen. Svårigheten att dra ett vapen finns i följande tabell:

DRA VAPEN	
PLACERING	SVÅRIGHET
Lättåtkomligt (sidohöstar eller hållare på ryggen)	Ob3T6
Svåråtkomligt (på ryggsäck, axelhöstar)	Ob4T6
Mycket svåråtkomligt (i ryggsäck eller innanför byxor)	Ob5T6
Beredd att dra vapen	-Ob1T6

Ducka [KOR]

Man kan ducka undan en närstridsattack genom att huka sig eller genom att hoppa åt sidan. Denna färdighet används som färdighetschans för att ducka undan en attack. Regler om hur man duckar finns i kapitlet om strid.

Dykning [O]

Färdigheten används för att dyka under vattnet. Rollpersonen vet hur olika typer av dykarutrustning fungerar, vad man skall

tänka på under vattnet och hur man navigerar. Man måste ha minst fem i färdigheten för att kunna dyka. Man behöver bara göra svårighetsslag vid kritiska situationer som ibland kan uppstå. Ett fummel innebär direkt risk för drunkning. Se färdigheten simma för detaljer om denna speciella situation.

Dyrka [O]

Denna färdigheten används för att öppna lås utan den rätta nyckeln, kortet eller koden. Det är nästan alltid nödvändigt att ha någon typ av utrustning för att dyrka upp ett lås. Svårigheten att dyrka upp ett lås varierar beroende på låsets typ och vad för utrustning som används. Om man har rätt utrustning så gäller följande svårigheter: enkelt lås Ob2T6, normalt lås Ob3T6, säkert lås Ob4T6, mycket säkert lås Ob5T6. Med rätt utrustning kan man ofta dyrka upp ett lås på under en minut. Man kan försöka att dyrka snabbare, men varje halvering av tiden ger en T6 extra i svårighet. Ett fummel innebär att dyrken fastnar i låset eller att låset på något annat sätt går sönder i låst läge. Alternativt kan något larmsystem utlösas.

Elektronik [O]

Denna färdigheten används för att reparera, modifiera och konstruera elektroniska kretsar. Elektronik kunskaper är användbara när man skall reparera nästan alla slags apparater, eftersom elektroniska kretsar i princip ingår i all modern utrustning. Det är upp till spelledaren att bedöma hur svår en viss handling är. Svårigheten beror en del på hur bra utrustning man har. Tiden för att använda färdigheten varierar dessutom högst avsevärt.

Etikett [O]

I tvåtusentalets samhälle är det stor skillnad på överklass och underklass. Överklassen styr och äger företagen, skyhögt över gatans drägg. Den som vill bli något måste kunna röra sig i dessa kretsar. Att kunna uppföra sig ordentligt är då en förutsättning. Det är i ingen större skillnad på olika kulturer vad gäller denna färdighet, det är bara klasser som skiljer sig (även om japaner säkert har högre färdighetsnivå på etikett). Det krävs en nivå på 5 i etikett för att överhuvudtaget kunna fungera i de övre samhällskretsarna. Direkta slag krävs endast vid speciella tillfällen då spelledaren anser att det är viktigt att rollpersonens uppträdande är fullt korrekt.

Fingerfärdighet [KOR/2]

Denna färdighet används för att göra olika trix med händerna. Färdigheten används av fickjuvar och trollkonstnärer. En fingerfärdig person kan låta små objekt försvinna eller dyka upp. Även andra handlingar som kräver att rollpersonen har god fingerprecision kan utföras med färdigheten. Svårigheten varierar beroende på vad man försöker sig på och hur mycket uppmärksamhet personen har riktad mot sig. När färdigheten används för fickjuveri finns modifieringar enligt tabellen för fickstöld.

Om slaget misslyckas så upptäcker offret eller någon annan vad som har hänt. Ifall slaget är fumlade fastnar tjuven med handen i offrets ficka. Ifall slaget är delvis lyckat så märker offret inte vad som händer. Det går bra att försöka igen.

FICKSTÖLD	
SITUATION	SVÅRIGHET
Folksamling, trängsel	Ob2T6
Gles folksamling	Ob3T6
Ensam med offret	Ob4T6
Något utomstående förleder offrets uppmärksamhet	-Ob1T6
Lättåtkomligt objekt (ernycke på kedja, plånbok som sticker ut ur handväska)	-Ob1T6
Åtkomligt objekt (plånbok i bakficka, sak i handväska, ring)	Ingen förändring
Svåråtkomligt objekt (plånbok i främre ficka, klocka)	+Ob1T6
Mycket svåråtkomligt objekt (plånbok i innerficka, livrem)	+Ob2T6

Foto & film [O]

Denna färdighet används för att ta stillbilder, rörlig film och holografiska bilder. Färdigheten omfattar kunskaper om ljussättning, bildutformning, klippning och olika framkallningstekniker. Färdigheten används i huvudsak för att avgöra kvaliteten på det åstadkomna materialet. Vem som helst kan ta bilder med en vanlig kamera men för att kunna göra ljusriktiga bilder och film krävs denna färdighet. Den ger dessutom kunskap om kameror och annan utrustning som krävs för filmning och fotografering. Effekten av färdighetsslaget ger ett ungefärligt mått på god bildernas kvalitet är.

Fritt fall [KOR/2]

Fritt fall är en färdighet som används för att ta sig fram och vistas i omgivningar som saknar tyngdkraft. Färdigheten används vanligen i rymden där gravitation saknas, men den kan också användas att dyka eller hoppa från höga höjder. Den inkluderar användandet av fallskärm.

Fysik [O]

Fysik är en vetenskap, som bland annat omfattar optik, akustik och atomfysik. Spelledaren avgör hur svårt det är att få fram den rätta informationen, och gör sedan slaget åt spelarens rollperson. Om slaget är fumlat bör spelledaren lämna ut felaktig information och göra den så trovärdig som möjligt.

Förfälskning [O]

Rollpersonen vet hur man förfälskar dokument och data. För att förfälska måste man ha material och utrustningen som krävs. Svårigheten beror sedan på vad som skall förfälskas och hur bra resultatet skall bli. Vanliga dokument och data har en svårighet på Ob2T6, enkla ID-handlingar och kort Ob3T6. Om man vill ha en kvalitet som har större chans att lyckas måste man lägga till en ObT6 och vill man ha förfälskningar som nästan inte går att skilja från äkta måste man lägga till två ObT6.

Vid ett lyckat förfälskningslag får endast misstänksamma personer slå PSY för att upptäcka förfälskningen. Vid ett misslyckat slag får alla slå PSY för att se den, men misstänksamma personer får minska svårighetsgraden två steg. Ifall förfälskningen har gjorts med extra svårighet bara för att få högre kvalitet måste de som slår PSY också lägga till denna extra svårighet

för att upptäcka förfälskningen. En fumlat förfälskning resulterar i en förfälskning som förfälskaren tror är helt igenom perfekt, tills någon utomstående studerar den. Därför bör spelledaren slå slaget för förfälskning.

Förföra [(UTS+PSY)/2]

Förföra kan endast utföras på personer som är eller kan bli sexuellt attraherade av rollpersonen. Det har ingen effekt alls på personer vars sexuella läggning inte går ihop med rollpersonen. Det krävs ett vanligt färdighetsslag (Ob3T6) för att förföra någon och det tar oftast en kväll att utföra färdigheten. Modifikationerna som går att använda när man försöker förföra någon finns angivna i Förförelse-tabellen. Det kan i många fall vara bra att rollspela istället för att använda färdigheten.

Förhörsteknik [(PSY+UTS)/4]

Färdigheten används för att få information ur personer som inte vill lämna ifrån sig den. Det finns många olika sätt att förhöra en person på: man kan trötta ut sitt offer, hota med olika saker, använda våld, lova en belöning eller helt enkelt lura sitt offer. Spelledaren skall alltid slå slaget eftersom förhörspersonen kan lämna falsk information om man misslyckas eller fumlar. Spelledaren bör låta den felaktiga informationen låta så trovärdig som möjlig. Ett fumlat slag leder till att offret inte kan förhöras mer.

Man får slå ett slag varje timme som man förhör sitt offer. Svårighetsgraden är normal (Ob3T6) i vanliga fall. Modifikationer som kan användas finns angivna i Förhörstabellen.

I många situationer är det bra att rollspela förhöret, istället för att använda färdigheten.

Förklädnad [O]

Detta är färdigheten i att maskera sitt eget utseende eller att anta någon annans utseende. Det förstnämnda är mycket enklare. Den används oftast när man är jagad eller av någon annan anledning inte vill bli igenkänd. Att bara dölja sitt eget utseende är normal svårt (Ob3T6). Lyckas slaget får de som bara har hört talas om rollpersonens utseende, sett det på bild flyktigt eller endast vid enstaka tillfällen i verkligheten överhuvudtaget inte alls slå för att genomskåda rollpersonen. Däremot får folk som känner rollpersonen slå SYN-slag enligt tabellen till höger.

FÖRFÖRELSE

SITUATION	SVÄRIGHET
Mindre tid än en kväll	+Ob1T6
Har misslyckats förföra samma person tidigare	+Ob1T6
Offret har högre färdighetsnivå än rollpersonen i Förföra	+Ob1T6
Offret har ständigt sällskap och bryr sig om trohet	+Ob1T6
Offret och förföraren är ovänner	+Ob1T6
Offret och förföraren har uppenbart väldigt olika åsikter om det mesta	+Ob1T6
Offrets vänner ätrår förföraren	-Ob1T6
Det är speciellt enkelt att förföra p.g.a. någon yttre omständighet	-Ob1T6

FÖRHÖR

SITUATION	SVÄRIGHET
Om offret talar råkar han ut för något ännu värre	+Ob2T6
Offret förstår inte vad informationen ska användas till	-Ob1T6
Rollpersonen gör ett övertygande hot om våld eller brukar våld	-Ob1T6
Offret är speciellt envist eller har 15 eller mer i PSY	+Ob1T6
Offret får ett trovärdigt löfte om en bra belöning om han talar	-Ob1T6
Sanningsserum används	-Ob1T6
Avancerat sanningsserum används	-Ob2T6

SYN SLAG MOT FÖRKLÄDNAD

SITUATION	SVÄRIGHET
Flyktig bekantskap	Ob5T6
Bekantskap, granne	Ob4T6
Nära vän eller arbetskamrat	Ob3T6
Mycket nära vän, syskon eller make	Ob2T6
I en situation där personen i fråga aldrig skulle väntat sig finna rollpersonen	+Ob1T6
Pratar med personen	-Ob1T6

Följande modifikationer finns för den som försöker maskera sig:

FÖRKLADNAD	
SITUATION	SVÄRIGHET
Har tillgång till utrustning	-Ob1T6
Försöker förklä sig till en person av det andra könet	+Ob1T6

Misslyckas slaget känner alla som känner rollpersonen igen honom om de överhuvudtaget tittar längre än ett ögonblick på honom. Andra får slå ett SYN-slag för att konstatera att där är någon som har försökt förklä sig men lyckats dåligt. Rollpersonen känner naturligtvis inte till hur bra han har lyckats, såvida han inte har någon vän som kan berätta det för honom. Därför bör Spelledaren slå alla slag som har med förkladnad att göra.

Om man vill klä ut sig till någon specifik person blir det svårare. Observera att dessa regler bara täcker hur bra man kan se ut som den andra personen. För att kunna agera som sitt offer krävs det färdigheten Agera.

Den som vill klä ut sig till en annan person löper först samma risker som ovan, eftersom han fortfarande försöker dölja sin rätta identitet. Om han lyckas med det tillkommer ett slag till, vilket avgör hur bra han lyckades se ut som sitt offer. Detta slag är svårt och modifieras enligt följande:

FÖRESTALLA ANNA PERSON	
SITUATION	SVÄRIGHET
Rollpersonen är nära bekant med sitt offer sen en lång tid tillbaka	-Ob1T6
Rollpersonen har under en veckas tid noggrant studerat sitt offer	-Ob1T6
Bristfälligt förberedelse	+Ob1T6
Offret är av det andra könet	+Ob1T6
Offret är av helt annorlunda kroppsbyggnad	+Ob1T6

Lyckas detta slag så kommer personer som känner offret dåligt inte att få göra några slag för att inse att det är någon annan som har klätt ut sig. De som känner offret bra, däremot, får göra slag enligt ovan för att inse att det inte är han/hon de ser framför sig.

Det finns alltså många risker i att försöka klä ut sig till någon annan. Först riskerar man att bli igenkänd av de som känner en själv och sen riskerar man att bli genomskådad av de som känner offret.

Ett perfekt slag ökar alla SYN-slags svårighet med två grader, oavsett om man bara försöker dölja sitt eget utseende eller klä ut sig till någon annan.

Första hjälpen [PSY/2]

Första hjälpen kan endast användas på nyligen orsakade skador och det kan bara användas en gång per skada, oavsett om det är framgångsrikt eller inte. Däremot kan det användas på flera olika småskador. Det är en av anledningarna till att skador bör skrivas upp separat. Ett framgångsrikt Första hjälpen-slag stoppar i de flesta fall blödningar. Exakt hur det fungerar att lägga första förband finns beskrivet i slutet av kapitlet om strid.

Färdigheten kan också användas för att ge konstgjord andning. Hur det går till finns att läsa i druckningsreglerna, under färdigheten Simma.

Genomsöka [(SYN+PSY)/4]

Denna färdighet används för att söka igenom platser och personer. Den kan användas till en hel del. Det är denna färdighet som används när man letar efter dolda dörrar, söker igenom någon efter dolda vapen, letar i ett lager efter något gömt föremål och i andra liknande situationer. Det är bäst om spelledaren slår slaget så att spelaren inte vet om det verkligen fanns något att hitta.

Genteknik [O]

Kunskaper om genernas uppbyggnad och hur man kan manipulera med dem för att uppnå önskade effekter. Spelledaren avgör hur svårt det är att få fram den rätta informationen, och gör sedan slaget åt spelarens rollperson. Om slaget är fumlade bör spelledaren lämna ut felaktig information och göra den så trovärdig som möjligt.

Geografi [UTB/2]

Kunskapen om hur världen ser ut, var olika länder och städer ligger och vilka språk som tals där. Geografikunskaper kan omfatta mycket mer. Kunskaperna i geografi är ofta bäst om områden nära hemorten. Ju längre bort från hemorten man är, desto svårare är det att veta något om området.

Spelledaren bör slå slaget. Lämna felaktig eller otillräcklig information om rollpersonen misslyckas.

Gevär [KOR/2]

Denna färdighet används för att skjuta med gevär och kabiner (även lasergevär). Svårigheten att träffa är i huvudsak beroende på avståndet. En del andra faktorer kan dock spela in. Färdigheten ger också kunskap i hur gevär används, fungerar och vårdas.

Granatpistol [KOR/2]

Färdigheten i att använda granatpistoler och gevärsgrenater. Svårigheten att träffa är i huvudsak beroende på avståndet. Färdigheten ger också kunskap i hur indirekta granathandvapen används, fungerar och vårdas.

Gömma sig [KOR/2]

Ibland måste man gömma sig för sina fiender. För att lyckas med detta måste man givetvis ha någonting att gömma sig bakom. Svårigheten att lyckas beror på hur bra ställe man har att gömma sig på. När rollpersonen försöker gömma sig slår spelledaren ett dolt slag för att se om det lyckas.

Om man lyckas, så använder man effekten av detta slag som modifikation till svårighetsslaget för alla som försöker upptäcka personen. Lägg effekten av detta färdighetsslag till svårighetsslaget när man använder SYN eller färdigheter som spänning och genomsöka.

Tiden för att gömma sig varierar lite. Det tar nästan ingen tid att gömma sig i ett buskage, medan det tar lite mer tid att gömma sig i en lövhög som man måste gräva ner sig i. Om rollpersonen fumlade, bör spelledaren säga han/hon i själva verket automatiskt kommer att bli upptäckt.

Hacking [O]

Hacking är en av cyberrymdfärdigheterna. Själva hackandet på nätet görs med färdigheten Hacking. Knacka däck är en färdighet som man inte lär sig själv; man måste ha gått som lärling hos en hacker för att kunna lära sig den här färdigheten. Orsaken till att det är så är att det kan vara en hejdlöst dödlig färdighet. Mer information om färdigheten finns i kapitlet om cyberrymden.

LÄNGDHOPP

Mellan 1-5 meter

Svårighet: Ob1T6 per meter

Över 5 meter:

Svårighet: Ob2T6 per meter

Med ansats:

En meter extra (samma svår.)

HÖJDHOPP

Upp till och med en meter

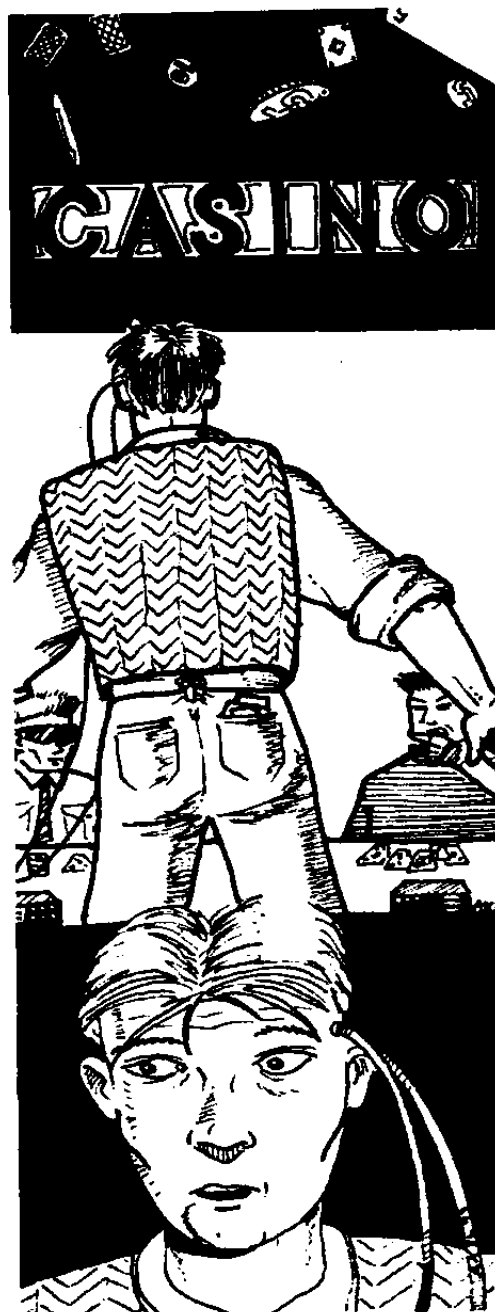
Svårighet: Ob1T6 per halvmeter

Över en meter:

Svårighet: Ob2T6 per halvmeter

Med ansats

En halv meter extra (samma svår.)

**Hantverk [O]**

Hantverk inkluderar ett otal olika färdigheter. Det finns faktiskt en färdighet för varje hantverk. Följande hantverk förekommer fortfarande: bokbinderi, metallsmide, måleri, skomakeri, skrädderi och skulptering. Den påhittige spelledaren kan säkert komma på fler. Exakt hur varje färdighet används är upp till spelledaren. Den enda tumregeln är att kvaliteten på en hantverkares arbete beror på hans färdighetsnivå. Under 2000-talet har de flesta hantverkare ersatts av maskiner men det finns fortfarande folk som använder hantverk i hobbysyfte.

Hasardspel [(UTS+PSY)/4]

Denna färdighet är användbar när det gäller spel som kräver viss skicklighet men som mest hänger på tur, exempelvis spel på hästar och kortspel. Färdigheten går även att använda på rena chansspel också, men endast om man fuskar. Det finns många olika sorters hasardspel. Följande regler är allmängiltiga och kan utvecklas vidare om det behövs. Det finns två generella fall. Antigen spelar rollpersonen mot banken/huset eller så spelar han mot andra personer i ett spel där förutsättningarna är lika för alla.

Fall 1: Rollpersoner spelar mot banken: Spelledaren avgör på förhand den rent statistiska chansen att rollpersonen vinner (rollpersonen kan inse hur stor den är med ett lyckat färdighetsslag). Därefter slår rollpersonen ett svårighetsslag med Ob3T6 mot sin färdighet. Misslyckas han förblir den förutbestämda chansen lika stor. Lyckas han så ökar denna chans med 3 för varje poäng som färdighetsslaget effekt får. Det är ofta svårt att fuska i spel mot banken. Spelledaren avgör ifall det går och i så fall vilken effekt fusk kan tänkas ha. En tumregel är att ett framgångsrikt fusk ger Ob1T6 extra när man avgör chansen att vinna.

Fall 2: Rollpersonen spelar mot andra rollpersoner eller statister. Alla inblandade slår var sitt svårighetsslag med Ob3T6 mot sin färdighetsnivå. Den som får högst effekt vinner och tar potten. Denna procedur används vid vanligt kortspel. Om någon lyckas fuska får denna person en svårighetsgrad enklare för att vinna över de andra.

Fusk: Om det går att fuska så slår spelaren ett vanligt färdighetsslag för att göra detta. Lyckas detta har rollpersonen lyckats fuska.

Effekten av det tärmningsslaget dras av från andra personer chans att upptäcka fusk. Upptäcka fusk gör man också med ett vanligt färdighetsslag mot Hasardspel.

Historia [UTB/2]

Historia är kunskapen om mänsklighetens historia. Rollpersonen kan med denna färdighet minnas och relatera olika historiska händelser och personer. Färdigheten kan också användas för att söka efter historiska fakta i datorer eller i bibliotek. Spelledaren bör slå för denna färdighet. Om slaget är fumlrat bör spelledaren lämna ut felaktig information och göra den så trovärdig som möjligt.

Hopp [(FYS+KOR)/4]

Färdigheten används både för att hoppa långt och för att hoppa högt. Vid stillastående längdhopp är svårigheten Ob1T6 per meter man försöker hoppa upp till och med fem meter, därefter är den Ob2T6 per meter. Med ansats kan man hoppa en meter längre med samma svårighet. Om man misslyckas kommer man betydligt kortare, man måste då göra ett nytt försök på ett hopp som är en meter kortare och så vidare ända tills man lyckas. Varje försök på ett kortare hopp får +1 extra i svårighet. En delvis lyckad handling innebär att man automatiskt klarar av ett en meter kortare hopp. Fummel leder till att man snubblar eller faller. En perfekt handling innebär, om det behövs, att man kommer en extra meter (om man vill).

Höjdhopp fungerar på liknande sätt, men svårigheten är Ob1T6 per halv meter upp till en meter, därefter Ob2T6 per halv meter. Med ansats kan man hoppa en halv meter extra. Misslyckas man måste man slå för 1/2 meters lägre hopp, fast med en extra +1 på svårigheten för varje försök. Fummel leder till att man snubblar eller faller. En perfekt handling innebär, om det behövs, att man kommer en halv meter extra (om man vill).

Instrument [O]

Denna färdighet delas upp på sträng, blås- och slaginstrument. Den avgör helt enkelt kvaliteten på rollpersonens musik. En färdighetsnivå på 10 ger musik av acceptabel kvalitet för det mesta, medan färdighetsslag och högre färdighetsnivåer krävs vid officiella framträdanden och andra krävande situationer. Tiden för ett framträdande varierar naturligtvis.

Jakt [O]

Denna färdighet används för att jaga och lägga ner villebråd. Den ger kunskap om var man kan hitta byte, hur man bäst överraskar, dödar, rensar och flår djuret. Färdigheten kan däremot inte användas för att utföra attacken för att döda djuret. Ju bättre man är på att jaga desto större chans är det att man hittar villebråd.

Juridik [UTB/2]

Denna färdighet täcker rollpersonens kunskap om lagen. Den kan användas för att ta reda på allt som står i lagboken, samt prejudikat och domstols procedurer. Den ger även information om hur polisen, domarämbetet och andra institutioner i lagens tjänst arbetar. Spelledaren avgör hur svårt det är att få fram den rätta informationen, och gör sedan slaget åt spelarens rollperson. Om slaget är fumlade bör spelledaren lämna ut felaktig information och göra den så trovärdig som möjligt.

Kamouflage [PSY/2]

Kamouflage är en färdighet som används för att gömma andra saker än sig själv. Den används för att dölja saker i terrängen, gömma små objekt inomhus och liknande situationer. Spelledaren slår slaget och om det lyckas så används effekten som extra svårighet för att hitta objektet. Ett fummel hittas automatiskt medan ett normalt misslyckande är normalt svårt att hitta.

Kast [KOR/2]

Denna färdighet används för att kasta allt som inte är knivar eller liknande. Svårigheten att kasta ett objekt beror på objektets natur och avståndet till målet. Se även stridskapitlet för detaljer om handgranater och allmänt om strid.

KAST	
AVSTÅND	SVÄRIGHET
Upp till (FYS/2) meter	Ob2T6
Upp till (FYS) meter	Ob3T6
Upp till (FYSx2) meter	Ob4T6
Upp till (FYSx4) meter	Ob5T6
OBJEKT	SVÄRIGHET
Objektet kan greppas (handgranat, boll)	
Objektet är tungt (dator, strykjärn)	+Ob1T6
Objektet är alldeles för obalanserat (svärd, motorsåg, cykel, stol)	+Ob1T6

Kasta kniv [O]

Knivar måste kastas med rätt teknik för att de skall göra maximal skada. Knivar kan även kastas med den vanliga kastfärdigheten, men då får de en ökad svårighetsgrad. En delvis lyckad handling medför att kniven träffar med fel ända och gör endast krosskada (samma skada som för en kastad sten). Se även stridskapitlet.

Kemi [O]

Denna färdighet ger kunskap i organisk och oorganisk kemi. Den kan användas för att identifiera olika ämnen och kemiska reaktioner. I de flesta fall behövs utrustning för att använda färdigheten. Saknas utrustning ökar svårighetsgraden med en eller två svårighetsgrader, helt efter spelledarens omdöme. Spelledaren avgör också hur svårt det är att få fram den rätta informationen, och gör sedan slaget åt spelarens rollperson. Om slaget är fumlade bör spelledaren lämna ut felaktig information och göra den så trovärdig som möjligt.

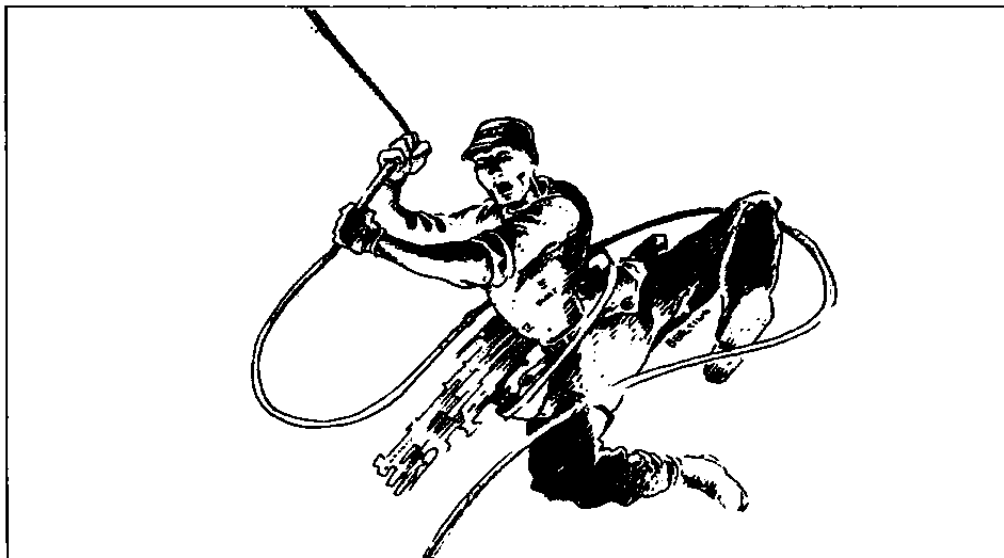
Klättra [(FYS+KOR)/4]

Denna färdighet täcker alla slags klättringar. Svårigheten i klättringen beror på vad det är man ska klättra uppför. Spelledaren avgör från fall till fall. Om man misslyckas med färdigheten betyder det inte att man faller, bara att man inte kommer vidare. Man får då slå igen. Lyckas man denna andra gång betyder det att man har hittat en annan väg upp och kan fortsätta. Misslyckas man sitter man fast och får slå igen. Lyckas man denna tredje gång så klarar man av att klättra ned igen. Misslyckas man så faller man. Ett fummel på

något slag innebär ett omedelbart fall. Man tar krosskada av att falla, enligt tabellen nedan. Ett lyckat KOR slag tar bort en T6 från fallskadan.

KLÄTTRA	
SITUATION	SVÄRIGHET
Klättrar extra försiktigt (hastigheten delas med tre)	-Ob1T6
Klättrar extra fort (hastigheten dubblas)	+Ob1T6
Klättrar mycket fort (hastigheten tredubblas)	+Ob2T6
Har ordentlig klätterutrustning som går att använda	-Ob1T6

FALLSKADA	
FALLHÖJD	FALLSKADA
1-2 m	0
3-4 m	Ob1T6
5-7 m	Ob2T6
8-11 m	Ob3T6
12-17 m	Ob4T6
18-26 m	Ob5T6
27-40 m	Ob6T6
41-58 m	Ob7T6
59-81 m	Ob8T6
82-110 m	Ob9T6
≥111 m	Ob10T6
LANDNING	FALLSKADA
Faller på sten eller betong	+Ob1T6
Faller på dämpande underlag	-Ob1T6
Faller på mycket mjukt underlag	-Ob2T6
Lyckas med KOR-slag	-Ob1T6



Köpslå [(UTS+PSY)/4]

När priset är osäkert kommer denna färdighet i spel, t.ex. vid inköp på svarta börsen och liknande tillfällen. När man handlar dagligvaror i NeoTechs värld är det knappast någon som har tid eller lust att köpslå. Att försöka använda denna färdighet då skulle betraktas som ganska lustigt. Först avgörs vad varan egentligen är värd (egentliga värdet), därefter vad säljaren tänker försöka få för den (utgångspriset). Därefter slår både köpare och säljare Ob3T6 mot sin färdighetsnivå. Man drar sedan köparens effekt från säljarens effekt för att få förhandlingsvärdet och tittar i följande tabell för att se vad priset till slut blev:

KÖPSLÅ	
EFFEKT	PRIS
> 9	Utgångspriset
1 till 9	Mitt emellan utgångspriset och det egentliga värdet
0	Det egentliga värdet
-1 till -5	10% billigare än egentliga värdet
-6 till -10	25% billigare än egentliga värdet
-11 till -15	50% billigare än egentliga värdet
< -15	75% billigare än egentliga värdet

Ifall utgångspriset sätts löjligt högt (mer än tredubbelt det egentliga värdet) kan köparen med ett vanligt färdighetsslag minska ner det till tredubbelt det egentliga värdet.

I vissa fall, oftast när man handlar med olagligt materiell, kan det egentliga värdet ligga skyhögt över vad saken skulle kosta om den var laglig. Det egentliga värdet är alltså bara egentligen vad säljaren skulle köpa den för själv och anser att den verkligen är värd.

I vissa fall kan säljaren och köparens uppfattning om det egentliga värdet skilja sig åt. Då är det säljarens uppfattning som gäller, alternativt resten av samhällets uppfattning. t.ex. så är ett kretskort till en superdator ganska värdelös för stackars diversehandlaren Ali Qabel som inte ens vet vad det är för något.

Köra bil [KOR/2]

En färdighetsnivå på 7 innebär att rollpersonen kan köra bil i de flesta vardagliga situationer. Färdighetsslag krävs endast i pressade situationer, exempelvis om ett barn rusar ut i gatan, man kör bil i

snöstorm eller om en liftare försöker strypa föraren. Färdigheten ger också en viss kunskap om skötsel av bilar men för alla större ingrepp krävs färdigheten mekanik. Ett fummel ger en förklaring till varför trafiken fortfarande dödar fler människor än något annat.

Köra båt [KOR/2]

En färdighetsnivå på 7 innebär att rollpersonen kan framföra en motorbåt i de flesta vardagliga situationer. En färdighetsnivå på 10 krävs för en segelbåt. Färdighetsslag krävs endast i pressade situationer, exempelvis i hårt väder, om man driver mot ett skär eller om en pirat försöker strypa båtföraren. Färdigheten ger också en viss kunskap om skötsel av motorbåtar men för alla större ingrepp krävs färdigheten mekanik. Den ger dock, förutsatt att den är 10 eller högre, full kunskap om segelbåtar. Ett fummel innebär segelbåtar som tippar, motorbåtar som tappar motorn och liknande. Det är upp till spelledaren att vara fantasirik och hitta på nya olyckor vid såna tillfällen.

Köra [övriga fordon] [KOR/2]

En färdighetsnivå på 7 krävs för att framföra alla enklare fordon, 10 för de svårare. Varje typ av fordon är en separat färdighet. Följande kategorier är tänkbara, även om det säkert finns flera:

Bandvagn
Svåvare
Truck
Lastbil
Buss
Motorcykel
Moped
Jordbruksfordon
Luftskepp

Ledarskap [(UTS+PSY)/4]

Ledarskap är en färdighet som används för att få personer att lyda order. Den är användbar när det gäller att ta kommandot i krissituationer och när rollpersonen har underlydande som han kommenderar. Svårigheten är vanligtvis lätt (Ob2T6) när det gäller att kommendera folk som ser en som sin ledare och svår (Ob4T6) när det gäller att kommendera okända. Spelledaren måste modifiera svårigheten beroende på yttre omständigheter, lojalitet och andra faktorer. Fummel innebär ordervägran.

Matlagning [PSY/2]

Normalt krävs inget färdighetsslag för att laga mat, eftersom den mesta maten i är färdiglagad. Färdighetsnivån bestämmer endast kvaliteten på den lagade maten. Nya rätter, speciellt krävande tillfällen eller försvårande omständigheter gör att färdighetsslag ibland blir nödvändiga. Färdigheten behövs också om man skall planera stora middagar.

Matrisorientering: [O]

Matrisorientering är en av cyberrymdfärdigheterna som används när man vill veta var man ska åka i matrisen. Den kan också användas för att spåra en hacker via televäxlar, eller om man vill förhindra att bli uppspårad. I färdigheten ingår också små användbara trick som hur man slipper att betala telefonräkningen, vilka system man inte ska gå in i, hur hård en viss dators is är osv.

Media [O]

Media är dels kunskap om olika media och dels kunskap om hur man bäst använder media för att se fördelaktig ut. Denna färdighet täcker också ren propaganda, allt från spridande av flygblad till undermedvetna propaganda program på holo-TV. Om man ska övertala en samling människor utan att de har någon chans att argumentera mot en så använder man denna färdighet. Om man vill ha reda på något speciellt om media bör Spelledaren slå slaget. Blir resultatet ett fummel ska Spelledaren ge falsk information och försöka få den att låta så trovärdig som möjligt.

Medicin [O]

Medicin används för att ge läkarvård vid sjukdomar och för att behandla och operera skador (för effekter i spelet, se återhämtning från skador i kapitlet om strid). Den kan användas för att ställa diagnos och identifiera åkommor. Första hjälpen är bra direkt när en skada sker men sedan krävs Medicin för att kunna återföra hälsan till det normala. Färdigheten kan också användas för att ta fram medicinska fakta om människokroppen och sjukdomar. Spelledaren avgör hur svårt det är att få fram den rätta informationen, och gör sedan slaget åt spelarens rollperson. Om slaget är fumlut bör spelledaren lämna ut felaktig information och göra den så trovärdig som möjligt.

Mekanik [O]

Denna färdighet används för att reparera maskiner som har gått sönder samt för att förstå hur maskiner är uppbyggda. Spelledaren måste avgöra hur svårt det är att utföra ett mekaniskt ingrepp eller förstå hur en viss maskin fungerar. Han slår där- efter slaget åt spelarens rollperson. Är sla- get fumlade bör spelledaren lämna ut felaktig information eller ge sken av att reparationen lyckades, vilket den inte alls gjorde. Är spelledaren en riktig sadist kan ännu värre saker inträffa...

Musik [O]

Denna färdighet ger teoretisk kunskap om musik och hjälper också vid komposition av sådan. Den är dock värdelös vid själva framträdandet, förutom möjligtvis för en dirigent. Den kan användas för att ta reda på fakta om musiker, tonarter och för att komma ihåg olika musikstycken. Spel- ledaren avgör hur svårt det är att få fram den rätta informationen, och gör sedan slaget åt spelarens rollperson. Om nu sla- get är fumlade bör spelledaren lämna ut felaktig eller helt missledande information och dessutom göra den så trovärdig som möjligt.

Muta [(UTS+PSY)/4]

Att muta människor är ett bra sätt att ta sig fram i den korrumperade NeoTechmiljön. Nästan alla människor har ett pris. Det gäller bara att komma på vad det är. När man tänker muta någon slår man först ett mutaslag. Ett framgångsrikt slag avgör vem man ska muta (ibland är det helt uppen- bart) och hur mycket man bör muta perso- nen med.

MUTA	
SITUATION	SVÄRIGHET
Erbjuder mer än dubbelt så mycket som behövs	-Ob1T6
Erbjuder mer än fem gånger så mycket som behövs	-Ob2T6
Personen är anmärkningsvärt hederlig och vägrar ta mutor	Omöjligt
Personen är ganska hederlig och tycker mutor är fel	+Ob1T6
Straffet för att ta emot mutor är mycket hårt	+Ob1T6

Därefter krävs ytterligare ett slag för att lämna över mutan utan att göra någon social blunder. De flesta vill inte kännas vid att de tar emot mutor. Därför är det lättare att dölja den på något diskret sätt. Den som har högt färdighetsnivå i muta är expert på att hitta diskreta sätt. Ett fummel i något av slagen innebär att den man försöker muta vidtar åtgärder (kontakter polis, ropar på hjälp, anmäler det till sin chef eller något sånt).

Ett misslyckande på det första slaget leder till att man får chansa sig fram. Ett miss- lyckande på det andra slaget innebär att mutan avböjs. Följande modifikationer finns (endast till det andra slaget)

Navigering [O]

Denna färdighet hjälper en att bestämma var man är och vart man är på väg. Kom- pass och karta eller andra hjälpmedel måste vanligen användas. Det går i vissa fall även att använda solen, stjärnorna för att fast- ställa sin position. Färdigheten är mycket användbar på havet eller i luften när even- tuella instrument har gått sönder. De flesta båtar, flygplan och rymdfärjor i NeoTech klarar av att navigera själva men det kan uppkomma tillfällen när denna färdighet är nödvändig. Därför lärs den fortfarande ut till piloterna, sjömän och militärer.

Närstrid, beväpnad [(FYS+KOR)/4]

Denna färdighet delas in i ett flertal olika färdigheter, beroende på vilket slags vapen rollpersonen tänker använda. Färdig- heternas användning kan du läsa mer om i kapitlet om strid. Kostnaden för att köpa ett specifikt vapen är lika stor som för andra färdigheter. Det går även att köpa Beväpnad närstrid som en hel färdighet, men kostnaden och tiden som behövs femdubblas. Följande olika kategorier fin- nes:

Kniv: Kniv, dolk, stilet, butterfly.
Yxa: Brandyx, spade.
Svärd: Kortsärd, katana, värja, långsvärd, sabel.
Spjut: Spjut, harpun, bajonett.
Kedjevapen: Kusari-gama, motorcykelkedja, nunchaku.
Klubba: Basebollrör, spikkubba, batong.
Klor: Rippers, Slashers, mm.

Närstrid, obehäpnad [(FYS+KOR)/4]

Denna färdighet delas också in i ett flertal olika färdigheter, beroende på vilket slags obehäpnad attack rollpersonen tänkte an- vända. Färdigheternas användning kan du läsa mer om i kapitlet om strid. Det går även att köpa Obehäpnad närstrid som en hel färdighet, men kostnaden och tiden som behövs femdubblas. Följande olika kategorier finns:

Slag
Spark
Greppa
Bita
Skälla
(det finns många andra varianter)

Pilot, flygplan [O]

Det krävs nivå 7 i denna färdighet för att kunna framföra ett propellerplan och nivå 10 för att kunna framföra ett jetplan. Van- ligtvis krävs inga färdighetsslag, men om piloten utsätts för stress och exempelvis måste nödlanda, undvika beskjutning från marken eller flyga i en storm krävs det täringsslag. Ett misslyckat färdighetsslag innebär oftast skada på planet medan ett fummel innebär en större krasch. effekten visar hur bra en manöver är.

Pilot, helikopter [O]

Denna färdighet används för att flyga heli- koptrar, men även vektorjetfordon. Det krävs nivå 7 i denna färdighet för att kunna framföra ett vektorjetfordon och nivå 10 för att flyga en helikopter. Normalt krävs inga färdighetsslag, men om piloten utsätts för stressade situationer som exempelvis flygning i trånga utrymmen, landningar i stark vind eller motorstopp, krävs det färdighetsslag. Ett misslyckat täringsslag innebär skada på helikoptern och kanske även passagerarna, beroende på omstän- digheterna, medan ett fummel innebär en total krasch.

Pilot, rymd [O]

Det krävs nivå 10 i denna färdighet för att kunna framföra en rymdfärja, rymdflyg- plan och interplanetära kapslar. Normalt krävs inga färdighetsslag men kan krävas om det uppstår en stressad situation, som exempelvis vid manuella dockningar och manuella mjuklandningar. Ett misslyckat

slag i rymden innebär oftast tråkigheter, medan ett fummel oftast innebär omfattande skador och dödsfall. Notera att en pilot på en skyttel och en rymdplan även måste ha färdigheten flygplanpilot vid landning och starter.

Pistol [KOR/2]

Denna färdighet används för att skjuta med pistoler och kulsprutepistoler (även laserpistoler). Chansen att träffa är i huvudsak beroende på hur stort avståndet är till målet. Färdigheten ger också kunskap i hur pistoler används, fungerar och vårdas.

Programmering [O]

Programmering används när man vill skapa ett eget program eller modifiera ett redan existerande. Svårigheten varierar med tillgängliga hjälpmedel, manualer, programmens dokumentation etc. Normalt är en svårighet på Ob3T6.

Psykologi [PSY/2]

Färdigheten psykologi ger insikt i hur människor tänker och fungerar ihop. Den kan användas för att avgöra om folk ljugar, vilket är normal svårt (Ob4T6) såvida inte lögnare har lyckats med ett Övertala slag då det är mycket svårt (Ob5T6). Man kan analysera andra underliga saker folk tar sig för (Spelledaren bestämmer svårighetsgrad). Färdigheten kan även användas för psykoanalys och för att ge folk psykiatrisk vård. Detta beskrivs i kapitlet om psykoser. Dessutom ger den kunskap om psykologins historia och tillämpningar. Spelledaren bestämmer hur svårt ett specifikt slag är och slår slaget för spelaren. Om det blir ett fummel så bör Spelledaren lämna ut falsk information och göra den så trovärdig som möjligt.

Religion [O]

I det 21:a århundradet mörker har religionen vunnit ny mark. Ifall det inte finns något hopp för nuet så kan man ju alltid hoppas på ett bättre liv efter döden. Denna färdighet ger information om de olika religiösa riktningar som finns. Spelledaren bestämmer hur svårt det är att få tag på viss information och slår slaget åt spelaren. Ifall det är ett fummel så får spelledaren ge falsk information och försöka få den att låta så trovärdig som möjligt. I kapitlet om rollpersoner finns en tabell med olika religioner som kan komma i fråga. Listan är inte komplett (det finns 100-tals religioner).

Rekylfria vapen [O]

Denna färdigheten används för att skjuta med granat- och raketgevär. Chansen att träffa är i huvudsak beroende hur långt det är till målet. Rollpersonen vet vilken typ av ammunition som är lämplig och vilka mål som kan bekämpas. Färdigheten ger också kunskap i hur dessa typer av vapen används, fungerar och vårdas.

Samband [O]

Det krävs ingen färdighet för att bara slå på en radio och tala i den. Färdigheten samband används vid avancerad användning som för att ta emot och sända krypterade meddelanden, telegrafera, störsända, söka igenom eter efter signaler och andra sambandsrelaterade uppgifter.

Simma [(FYS+KOR)/4*]

*Alla som har höjt denna färdighet en poäng över grundchansen kan simma under normala förhållanden (lugnt vatten och inga kläder).

Tillkommer det några försvårande omständigheter krävs färdighetsslag. Spelledaren bestämmer hur svårt slaget är. Om man misslyckas med ett simma slag börjar man drunkna. Varje stridsrunda som man fortfarande är vid medvetande får man slå ett nytt simma slag för att ta sig till ytan (såvida inte någon håller en under vattnet - då måste man ta sig fri först). För varje slag man misslyckas med, inklusive det första, får man +1 på svårighetsslaget. Regler för hur man drunknar finns nedan. Hastigheten vid simning är normalt halva kryp hastigheten (förflyttning/4).

Drunkning: En rollperson kan hålla andan i FYS rundor under förutsättning att han kunde ta ett djupt andetag först. Kunde han inte det halveras denna tid. När tiden har gått ut måste rollpersonen börja slå FYS slag för att inte tappa medvetandet. Det första två av dessa slag är mycket lätta (Ob1T6), nästa två är lätta (Ob2T6), följande två är normalsvåra (Ob3T6). Ökningen av svårigheten ökar på detta sätt ända tills man tappar andan. Så fort ett slag misslyckas tappar rollpersonen medvetandet. Döden inträffar strax därefter, det tar bara FYS/2 rundor. Om rollpersonen tas upp ur vattnet efter att ha tappat medvetandet kan han räddas med ett lyckat första hjälpen slag.

Sjunga [(UTS+PSY)/4]

Denna färdighet avgör kvaliteten på rollpersonens sång. Även om två sångare med nivå 17 och nivå 12 båda lyckas med sina slag så sjunger den som har nivå 17 bättre. En hög färdighetsnivå i sjunga är absolut ingen nödvändighet för att kunna framföra vissa sorters musik. En färdighetsnivå på 10 ger acceptabel kvalitet för det mesta, medan färdighetsslag och högre nivåer krävs vid officiella framträdanden, nya sånger eller andra krävande situationer. Färdigheten används också för att komma ihåg sångtexter. Ett fummel innebär att rollpersonen kommer ihåg fel, att rösten skär sig vid något kritiskt tillfälle eller något annat mindre roligt.

Skriva [(UTS+PSY)/4]

Färdigheten att kunna skriva intressant. Den kan aldrig bli högre än rollpersonens färdighet i det givna språket. Denna färdighet är ett måste för författare och journalister. Den täcker både skönlitteratur och prosa. Ju större effekt desto intressantare text.

Smyga [KOR/2]

Denna färdighet används för att ta sig fram tyst. Svårigheten att lyckas är i normala fall Ob3T6, men den beror även på vilket underlag man tar sig fram på och vilken typ av skor man har. Även hastigheten och sättet man tar sig fram på påverkar svårighetsgraden.

SMYGA	
SITUATION	SVÅRIGHET
Berfota eller gummiskor	-Ob1T6
Kängor eller otympliga skor	+Ob1T6
Grus, kvistar eller knärrande golv	+Ob1T6
Rollpersonen kryper	+Ob1T6
Rollpersonen springer	+Ob1T6

När rollpersonen försöker gömma sig slår spelledaren ett slag för att se om det lyckas. Om man lyckas, så använder man effekten av detta slag som modifikation till svårighetsslaget för alla som försöker upptäcka personen. Lägg effekten av detta färdighetsslag till svårighetsslaget för alla som använder HÖR. Om rollpersonen fumlar, bör spelledaren säga att rollpersonen lyckades, medan rollpersonen i själva verket automatiskt kommer att bli upptäckt. Delvis lyckade slag innebär att

rollpersonen lyckas, men att de som lyckas med ett HÖR slag blir misstänksamma.

Om man försöker smyga samtidigt som man försöker hålla sig dold så måste man klara av att både smyga och gömma sig.

Spaning [(SYN+PSY)/4]

Denna färdighet används huvudsakligen för att spana över ett större område. Spelledaren avgör svårighetsgraden och slår för spelaren. På det sättet vet inte spelaren om det verkligen fanns någonting speciellt att upptäcka eller inte. Vid ett fummel kan spelaren tro att han ser något som inte finns. Det är upp till Spelledaren att i detta fall lura honom ordentligt.

Färdigheten kan också användas för att skugga folk i stadsmiljö. Ett slag krävs varje gång den skuggade gör något som kan få skuggaren att tappa bort honom. En skuggad person kan göra ett aktivt slag med Spaning mot skuggarens färdighetsnivå i Spaning. Blir den förföljdes effekt höst så upptäcks skuggaren. Har den skuggade ingen anledning att misstänka något ökar hans slags svårighetsgrad med ett. Misstänker han något minskar den med ett.

Spåra [O]

Färdigheten i att följa spår, dölja spår och identifiera spår. Ifall ett framgångsrikt slag görs för att dölja spåren måste den som spårar minska effekten av det slaget från sin färdighet när han försöker följa dem. Ett slag behövs varje gång spåren går in i ny terräng eller var tredje timme, vilket som nu kommer först.

Sprängteknik [O]

Med denna färdighet kan man avgöra hur mycket sprängämne som behövs för en viss effekt och var man bäst ska placera det för att uppnå denna effekt. Det krävs ingen färdighet för att bara tända och hoppas på det bästa. Är tändanordningen frier komplicerad krävs det dock färdighet. Ett misslyckande innebär att antingen för mycket eller för lite sprängämne användes eller att stubinen var för lång eller lite för kort (alltså det som skulle hända om någon utan färdighet var i farten).

Strategi [O]

Denna färdighet används för att leda stridsoperationer över kompanis nivå (100 man). Den ger överblick över läget och bra ideer om vad som skulle kunna göras. Den

kan även användas för att förutsäga vad fienden ska ta sig till närmast. Fummel kan orsaka katastrofala missbedömningar och tärningsslaget för färdigheten bör alltså göras av spelledaren.

Stridsvana [O]

Denna färdighet kan aldrig tränas, den kan bara öka med erfarenhet. Den kan dock tas från början när rollpersonen skapas. Stridsvana är det som skiljer veteraner från grönölingar. Exakt hur färdigheten används beskrivs i kapitlet om strid.

Taktik [PSY/2]

Taktik används för att leda mindre stridsoperationer (kompanis storlek och neråt). Tillsammans med Ledarskap gör denna färdighet en effektiv stridsledare. Taktik kan också användas för att bedöma ens chanser för överlevnad i strid samt för att avgöra hur skicklig någon är på att använda sina vapen efter observation. Fummel kan orsaka katastrofala missbedömningar och svårighetslaget för färdigheten bör alltså göras av spelledaren.

Tunga vapen [O]

Denna färdighet används för tyngre vapen. Tyngre vapen delas in i följande grupper, som var och en är en fristående färdighet. Det går även att köpa Tunga vapen som en hel färdighet, men kostnaden och tiden som behövs femdubblas.

TUNGA VAPEN:

Granatkastare: Allt från 40mm bärbar till 200mm med lavett.

Artilleri: Allt från 20mm AKA till laserkanoner. Indirekt och direkt eldgivning. Vapen där själva vapnet är viktigare än ammunitionen.

Minor: Hur minor ska placeras för maximal verkan samt avfyring med syfminor (minor som man utlöser själv mot fienden)

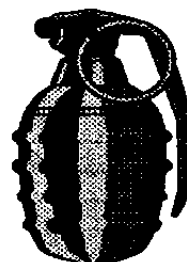
Robotar, små: Fristående missiler som inte kan bära kärnladdningar, inklusive pansarvärnsrobotar och robotar på flygplan och helikoptrar.

Robotar, stora: Större missiler som kan bära kärnladdningar eller kemiska stridsmedel. Dessa vapen avfyras oftast från silos eller från speciella flyttbara ramper.

SPARA	
TERRÄNG	SVÄRIGHET
Sendöken med färaka spår	Ob1T6
Skog, djungel	Ob2T6
Stätt, fält, träsk	Ob3T6
Berg, bergöken	Ob4T6
Sendöken, spår i princip bortblästa	Ob5T6
SITUATION	SVÄRIGHET
Spåren är en till två dagar gamla	+Ob1T6
Spåren är tre till sju dagar gamla	+Ob2T6
Spåren är äldre än en vecka	+Ob3T6
Spåren är äldre än en månad	+Ob4T6
Det har regnat efter att spåren lades	+Ob1T6
SPARADE GRUPPEN	SVÄRIGHET
En enda person	+Ob2T6
Två till fem personer	+Ob1T6
Sex till femton personer	---
Fler än femton personer	-Ob1T6
Fordon (med passagerare)	-Ob1T6
Terrängfordon (med passagerare)	-Ob2T6

US
M12

Splitter-
hand-
granat



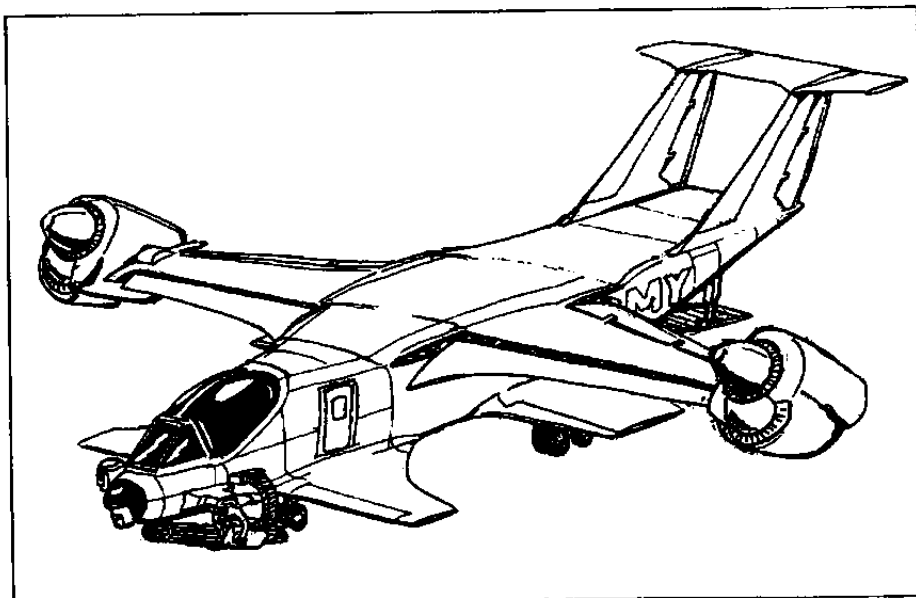
FUMMEL MED SPRANGÄMNE

1T10	RESULTAT
1-3	Blandgångare. Exploderar aldrig.
4	Skenblindgångare. Ser oskyldig ut ett tag och sen smäller den. Spelledaren avgör om någon är i närheten.
5-6	Stubinen mycket för kort! Laddningen exploderar farligt tidigt.
7-9	Katastrofal verkan. Laddningen sprängs men har någon helt annan verkan än väntat (riktad åt fel håll).
10	Laddningen sprängs medan rollpersonen arbetar med den. Se stridskapitlet för skada av explosioner...

Två vapen [KOR/2]

Den här färdigheten används för att slåss med två vapen samtidigt. Den förklaras ytterligare i kapitlet om strid. Den färdighetsnivå som används är den lägsta av rollpersonens färdighet i de respektive vapnen och i färdigheten Två vapen. Färdigheten förutsätter att de två vapnen är små (pistoler, knivar). Är ett av vapnen större men fortfarande möjliga att hantera med en hand så blir båda attackerna en grad svårare. Är vapnen tvåhändade tillkommer dessutom modifikation för att använda tvåhändade vapen med en hand.

Färdigheten finns i två olika varianter, en för eldstridsvapen och en för närstridsvapen. Det är en helt annan sak att samordna skott med två pistoler än att samordna hugg med två knivar.



Undervisning [PSY/2]

Hur man använder den här färdigheten förklaras ytterligare i träningsreglerna i slutet av detta kapitel. Ens färdighetsnivå som lärare är lika med genomsnittet av färdighetsnivån i Undervisning och nivån i den färdighet som ska läras ut.

Undre världen [(UTS+PSY)/4]

Denna färdighet används för att röra sig i den undre världen smärtfritt. Den används också för att få information om gatans lag och för att hitta fixare och annat ljusskyggt folk. Är det man försöker hitta olagligt men tolererat (som fixare och langare i slumområden) så krävs det ett normalt slag (Ob3T6). Är det något som polisen också har intresse av att hitta kan slaget bli mycket svårt (Ob5T6), beroende på hur olagligt det är.

Värdering [UTB/2]

Denna färdighet används för att värdesätta föremål. Spelledaren slår slaget och om slaget misslyckas bör det värde rollpersonen får angivet 10% fel för varje negativ poäng effekt slaget fick. Fumlar spelaren kan värdet vara hur fel som helst. Lyckas slaget får rollpersonen reda på det exakta värdet med en 10% felmarginal.

Överlevnad [O]

Denna färdighet används för att överleva i vildmarken. Den ger kunskaper om var man kan hitta vatten, vilka örter som är bra att äta och annan användbar information. Det krävs normalt bara lätta slag för att

överleva i vildmarken men om man befinner sig i osedvanligt ogästvänligt territorium kan det bli svårare.

Det krävs normalt ett slag per dag för att överleva dagen utan skada. Misslyckas rollpersonen tar han 1 poäng skada (utmattning) för varje svårighetsgrad man var tvungen att klara. Detta gäller även för andra personer i rollpersonens sällskap. Gruppen använder den bästa överlevnadsfärdigheten som finns tillgänglig och den personen slår för hela gruppen. Är det brist på mat och någon har färdigheten jakt så

slås även ett slag mot den bästa jaktfärdigheten i gruppen. Lyckas detta slag så blir det enklare att överleva, enligt ovan. Detta förutsätter att det finns någon mat att få tag på. Finns det redan mat i gruppen spelar det ingen roll om någon lyckas jaga.

Ett fummel i överlevnad kan vara katastrofalt, såvida inte någon annan i gruppen kan färdigheten också. Ifall någon annan klarar färdigheten reduceras fummlet till ett vanligt misslyckande, annars tar alla i gruppen dubbel skada den dagen.

Övertalning [(UTS+PSY)/4]

Övertalningsteknik används när man vill övertyga en annan person. Färdigheten ger rollpersonen förmågan att lägga fram argument på ett sådant sätt att samtalspartnern ändrar åsikt eller gör som rollpersonen vill. Slå ett normalt svårighetsslag för att lyckas övertala. Om motståndaren inte har samma åsikter som rollpersonen så kommer det genast att bli betydligt svårare att lyckas. Spelledaren måste bedöma när det är svårt eller mycket svårt att övertala motståndaren. På motsvarande sätt kan även spelledaren bestämma att övertalningsförsöket är lätt eller till och med mycket lätt att genomföra. Se även färdigheten Debatt som är närbesläktad.

Färdigheten Övertala används också för att ljuga övertygande. Oftast kan man ljuga utan att bli genomskådad men i kritiska skeden krävs ett färdighetsslag. Lögner kan genomskådas med färdigheten psykologi. En lyckad lögn är mycket svår (Ob5T6) att genomskåda medan en misslyckad är normal svår (Ob3T6).

ÖVERLEVAD	
TERRÄNG	SVÄRIGHET
Skog, djungel	Ob2T6
Stätt	Ob2T6
Prärie/stäpp	Ob3T6
Träsk	Ob3T6
Berg	Ob4T6
Öken	Ob5T6
SITUATION	SVÄRIGHET
Extrem temperatur	+Ob1T6
Grymt extrem temperatur	+Ob2T6
Bra utrustning	-Ob1T6
Kraftig nederbörd	+Ob1T6
Gruppen rör sig inte utan söker hela dagen efter föda och vatten	-Ob1T6
Bästa jägaren lyckas jaga	-Ob1T6
Medfört mat så att mat inte är ett av problemen	-Ob1T6
Medfört vatten så att vatten inte är ett av problemen	-Ob1T6

NEOTECH 4

STRID

NEOTECH BESKRIVER EN BRUTAL OCH KÄNSLOKALL VÄRLD, DÄR VÅLD HÖR TILL VARDAGEN. DET ÄR INTE PÅ NÅGOT SÄTT NÖDVÄNDIGT ATT ANVÄNDA VÅLD FÖR ATT SPELA NEOTECH, MEN EN AVVÄGD BLANDNING GÖR DET HELA SPÄNNANDE OCH MER UNDERHÅLLANDE. FÖR MÅNGA MÄNNISKOR SOM LEVER I SLUMOMRÅDEN ELLER I PROJEKTEN, ÄR VÅLD OCH GÄNGSLAGSMÅL EN NATURLIG DEL AV LIVET. REGLERNA I DETTA KAPITEL BESKRIVER HUR STRIDER GENOMFÖRS SOM EN DEL AV ROLLSPELET.

STRIDSRUNDOR

Stridens förlopp är uppdelad i korta tidsenheter som kallas stridsrundor. Varje stridsrunda motsvarar fyra sekunder. Femton stridsrundor är alltså en minut. Stridsrundor förkortas till SR. Under stridsrundan får alla deltagarna i striden möjlighet att utföra sina stridshandlingar, vanligen i form av attacker och förflyttningar.

Varje stridsrunda är uppdelad i fyra faser. Koordinationen KOR avgör hur många handlingar rollpersonen får utföra under stridsrundan. Koordinationen avgör även när i stridsrundan handlingarna utförs. Fastabellen visar i vilka faser rollpersonen får utföra handlingar.

Om rollpersonens KOR någon gång under spelet skulle höjas, så måste man på nytt avgöra i vilka faser som rollpersonen får utföra handlingar.

DEKLARATION

Det första som sker i stridsrundan är att spelledaren och samtliga spelare bestämmer vad deras rollpersoner skall göra under den kommande stridsrundan. Alla spelarna talar om för spelledaren, en i taget, vad de tänker låta sina rollpersoner göra. Om spelledaren anser att någon spelares rollperson inte kan utföra den önskade handlingen, så talar spelledaren om detta för spelaren. Spelledaren bestämmer samtidigt vad samtliga statister skall göra, utan att avslöja det för spelarna. Att slå fast vad de olika rollpersonerna skall göra tar ingen tid i rollpersonernas värld.

JOHNNY DONOVAN

JD har en KOR på 9, vilket enligt handlingstabellen innebär att Johnny får utföra handlingar i fas 2 och i fas 4. Han kan alltså utföra två handlingar per stridsrunda

Stridsrunda 4 sekunder

Fyra faser per stridsrunda.



HANDLINGSFASER				
KOR	FAS 1	FAS 2	FAS 3	FAS 4
1-3			X	
4-6		X		
7-9		X		X
10-12	X		X	
13-15	X		X	X
16-18	X	X		X
19-21	X	X	X	
22+	X	X	X	X

X = Fas då rollpersonen får utföra handling

JOHNNY UTE PÅ FÄLTET

Johnnys får utföra handlingar i fas 2 och i fas 4. Hans förflyttningsfaktor är 7 meter per fas.

Johnny går samtidigt som han filmar med kameran. Han får då förflytta sig en meter i fas 2 och i fas 4. Han går alltså två meter varje stridsrunda.

Plötsligt dyker ett gäng upp från en smal gränd. För att vara på den säkra sidan drar JD sin pistol (en handling) och går bakåt en meter. Två personer i gänget rusar fram mot Johnny med stora knivar redo. Johnny skjuter ett varningsskott i fas 2 och fortsätter att backa. I fas 4 så bestämmer sig Johnny för att fly. Han använder då en handling för att springa fyra extra meter. Förflyttningen denna stridsrunda blev alltså en meter i fas 2 och fem meter i fas 4.

För att komma från platsen börjar JD springa allt vad han kan. Han kommer då 7 meter per fas, dvs 28 meter per stridsrunda.

Förflyttningsfaktorn FF =
(FYS + KOR + 10) / 4

FÖRFLYTTNING I STRID

Normal förflyttning i en strid räknas inte som en handling. Under varje fas som rollpersonen får använda för handlingar, så kan rollpersonen förflytta sig gående (eller småspringande) upp till en meter, oavsett om några handlingar utförs. Man kan alltså gå och göra (de flesta) handlingar samtidigt.

Rollpersonen kan i stridens heta förflytta sig snabbare genom att springa korta sträckor. Man får då använda en eller flera handlingar för att ta sig fram snabbare. Varje handling motsvarar då extra förflyttning på upp till fyra meter. Förflyttningen för dessa faser blir alltså fem meter. Denna extra förflyttning får bara utföras i de faser där handlingar normalt får utföras.

Om rollpersonen använder hela rundan till att springa blir förflyttningen högre eftersom man då anses fått upp farten. Den totala förflyttningen är då lika med förflyttningsfaktorn för varje fas. Denna typ av förflyttning måste utföras i samtliga fyra faser oavsett om man får utföra handlingar i dem eller ej. Det går bra att använda delar av förflyttningsfaktorn, men man måste förflytta sig lika långt i varje fas.

Rollpersonen kan utöver dessa tre

förflyttningssätt ta sig fram krypande, ålande eller på liknande sätt. Dessa typer av förflyttning räknas som handlingar. Man kan inte krypa samtidigt som man går! Man kan krypa en meter under de faser som man får utföra handlingar.

Kom ihåg att skador och belastning minskar den springande förflyttningen, men inte den gående eller krypande. Varje skadepoäng och var femte kilos belastning minskar sträckan man kan springa med en meter.

GÅ LUGNT

Man går en meter per fas (som man får handla i). Man får göra andra handlingar samtidigt.

KORT RUSH

Man kan använda en handling för att förflytta sig fyra meter extra. Det blir alltså fem meter per fas (per som man får handla i).

SPRINGA LÅNGT

Varje fas kan man springa en sträcka motsvarande förflyttningsfaktorn. Detta gäller alla faser oavsett om man får handla eller ej.

JUAN SANCHEZ & KURT MESSER

Juan Sanchez har KOR 10 och Kurt Messner har KOR 12. Dessa två skummisar står helt plötsligt öga mot öga. Givetvis så har båda redan dragit sina pistoler. Eftersom Kurt har högre KOR än Juan, så får han skjuta först.

Alternativt kan man lägga Ob1T6 till de båda fiendernas KOR för att se vem som skjuter först.

INITIATIV

Om två personer utför var sin handling samtidigt, kan det ibland hända att man måste avgöra vem som är först. Om två personer skjuter mot varandra samtidigt, så är det av stor vikt att veta vem som blir träffad först.

Rollpersonens koordination (KOR) avgör vem som först får utföra sin handling. Den med högst värde är snabbast. Har två deltagare i striden samma värde, så gör de attacken simultant (samtidigt).

INITIATIVSLAG (Frivillig regel)

För att undvika det s.k. Vilda Västernsyndromet, där folk slår vartannat slag mot varandra, så kan följande regel användas vid behov. Innan varje stridsrunda börjar slår man för varje rollperson Ob1T6 och lägger till sin KOR. Detta ger en modifierad KOR som används för Initiativ. Man måste slå ett nytt initiativslag varje runda.



NÄRSTRID OCH ELDSTRID

Det finns två olika typer av strid – närstrid och eldstrid. I en eldstrid använder man skjutvapen för att eliminera sin motståndare. I närstrid har man samma målsättning, fast man använder slag, sparkar och närstridsvapen. Dessa typer av attacker och flera specialfall kommer att behandlas ingående i detta kapitel.

NÄRSTRID

En närstrid består av en eller flera attacker. Varje attack är en handling som har till avsikt att skada motståndaren. En närstridsattack är en attack som kan utföras mot en motståndare som befinner sig inom ungefär en meters avstånd. En närstridsattack kan vara obehäpnad eller väpnad. Väpnade attacker utförs med

närstridsvapen, till exempel kniv eller påk. Alla djur gör obehäpnade attacker.

För att lyckas med en närstridsattack måste man lyckas slå under sin träffchans. Lyckas man med detta har motståndaren i sin tur chans att ducka eller parera. Misslyckas motståndaren med detta, går man vidare och avgör vilken kroppsdel man träffar och hur mycket skada som orsakas.

"Om man skulle skjuta alla som förtjänade det så skulle man behöva släpa på ett berg av ammo... En utmärkt lösning är dock att konfigurera om skitstöveln med titanstål – knivar får aldrig slut på ammo!"

— Bobby Chang,
oberoende 'säkerhetskonsult'

OBEVÄPNADE ATTACKER

Obehäpnade attacker utförs alltid i närstrid utan vapen. Det finns många olika typer av obehäpnade attacker, men vanligen utförs de med händer eller fötter. Färdigheten Obehäpnad närstrid används när man utför dessa attacker. Slag, Sparkar, Fasthållning och Strypgrepp är vanliga exempel på obehäpnade attacker. Djur attackerar obehäpnat, t ex med hjälp av sina käftar, klor eller horn.

Slag

Knytnävslag är den vanligaste typen av obehäpnad attack. Den gör ganska lite skada men det är lätt att träffa. Knytnävslag gör krossande skada och används bara mot överkroppen. I vanliga fall slår man 1T6 i stället för 1T10 på träfftabellen för närstrid. Slag gör ObK1T6-2 (krossande) skada.

Spark

Sparken är lite svårare att träffa med, men den gör mer skada. Sparken gör krossande skada och används oftast bara mot underkroppen. I vanliga fall slår man 1T6+4 i stället för 1T10 på träfftabellen för närstrid. Avancerade sparkar kan även träffa huvudet, man slår då 1T10 på normalt vis. Skadan för en normal spark är ObK1T6 (krossande).

Skälla

Man kan föröka skälla någon genom att slå sin panna mot motståndarens ansikte. Att skälla någon kan vara ganska svårt att lyckas med, men man kan göra avsevärd skada med attacken. Man tar själv skada motsvarande halva den skada som man åsamkar sin motståndare. Givetvis kan man skydda sig med hjälp av en hjälm mot denna skada. Slå inte på träfftabellen, man träffar automatiskt huvudet. Skallningar gör ObK1T4+1 (krossande) skada.

Bita

Man kan försöka bita sin motståndare om man kommer åt. Ett bett gör inte så mycket skada, men det kan ibland vara lönt att försöka. I vanliga fall slår man 1T6 i stället för 1T10 på träfftabellen för närstrid. Normala bett gör ObH1T4-1 (hugg) skada.

Greppa

Man kan försöka greppa sin motståndare med händerna. Detta kan göras med en eller två händer. Slå ett normalt svårighetslag mot färdigheten Obehäpnad närstrid för att lyckas. Strypgrepp är ett specialfall av vanliga greppningsattacker. Det är Ob1T6 svårare att ta strypgrepp.

Om man greppat en motståndare kan man göra sex saker: släppa sin motståndare, krossa sin motståndare, bryta sönder delar av sin motståndare, välla omkull sin motståndare, kasta sin motståndare eller försöka ta strypgrepp. Om man har greppat sin motståndare med en hand, kan man försöka skada sin motståndare med sin fria hand.

Slita sig loss: Om man får tag i motståndaren har motståndaren varje ändlingsfas möjligheten att försöka slita sig loss genom aktivt motstånd. Slå ett Ob3T6 mot FYS för båda personerna. Får man högre effekt än vad den fasthållne får, så håller man fast motståndaren under rundan, annars tappar man greppet. Håller man bara med en hand måste man slå under halva FYS i stället.

Greppa tillbaka: En person som har blivit greppad av sin motståndare kan varje i varje handlingsfas försöka att i sin tur greppa den som håller fast. Om man greppad framifrån av sin motståndare kan man greppa automatiskt. Har man däremot blivit greppad bakifrån måste man göra en normal greppningsattack för att lyckas vrida sig runt och få ett grepp.

Släppa grepp: Man kan automatiskt släppa greppet om sin motståndare. Om



JUAN SANCHEZ

Efter att ha definitivt eliminerat Kurt Messner med en sju skott från sin Lewis PCR magnum, så skall han just till att ladda om när den ökände Victor Schumacher hoppar ner från en brandstege.

Juan inser hur det ligger till och släpper därför pistolen och mättar ett drygt slag mot Vic. Han har nivå 12 i färdigheten Slag (tillhör gruppen Obehäpnad närstrid). Han slår 10 med Ob3T6, vilket är en träff. Slag med 1T6 på träfftabellen ger 2, dvs han träffar Vic i huvudet. Skadeverkan från slaget (ObK1T6-2) vilket ger en 5 skadepoäng (krossande). Tyvärr räcker detta inte för att kyla Vic (han slog 9 med sitt chockslag).

I nästa fas blir det Vics tur. Han satsar på ett strypgrepp (färdighet greppa är 10). Svårighetslaget (Ob4T6) blir 7, vilket innebär att Juan just för tillfället inte behöver andas in smoggen. Trots detta försöker Juan slita sig loss. Ob3T6+FYS för Juan blir 23. Samma Ob3T6+FYS för Vic blir 19. Vic tappar greppet...

Fortsättning följer...

Regler för skador, kroppsdelar och pansar finns på sidan 60-65.

SCHUMACHER FIXAR JUAN

När det blir Victors tur igen så lägger han märke till att Juan slår en aning för bredbent. Han mättar en spark (färdighet 8) och slår precis 8 med Ob3T6. På träfftabellen slår han 8 med 1T6+4 (buken) och skadan blir 7 med ObK1T6. Juan missar sitt chockslag (spelaren slår lägre än sju som är det antal skadepoäng Juan har). Juan ligger nu i en liten försvivlad hög på marken och Vic Schumacher kan nu göra vad han behagar.

När en person har blivit medvetslös så är det enkelt att ta livet av honom. Det finns speciella regler om detta längre fram (nåskott/nådstöt).



motståndaren i sin tur kopplat ett grepp måste måste man slita sig loss ur detta.

Krossa: Är man starkare än sin motståndare har man en god chans att kunna pressa luften ur honom och kanske knäcka hans revben. Detta kan endast göras av rollpersoner som har högre FYS än sin motståndare. Attacken utförs med hjälp av aktivt motstånd. Båda spelarna slår Ob3T6 mot sin FYS. Om motståndarens får högre effekt så händer ingenting. Är däremot anfallarens effekt högre så tar motståndaren en tredjedel av denna effekt i skada.

Bryta: Man kan försöka bryta motståndarens ben, armar och nacke. För att få ett brytgrep krävs en ny lyckad Greppa attack. Slå 1T10 på träfftabellen om attacken lyckas. Slå om ända tills resultatet inte blir Buk eller Bröstkorg. Den frivilliga regeln för att sikta går att använda här. Anfallaren har nu ett brytgrep.

Brytattacken utförs med hjälp av aktivt motstånd. Båda spelarna slår Ob3T6 mot sin FYS. Om motståndarens får högre effekt så försvinner anfallarens grepp. Är däremot anfallarens effekt högre så tar motståndaren en tredjedel av denna effekt i skada. Effekt över tio mot armar och ben innebär att benbrott. Effekt över tio mot nacken resulterar i att den bryts, vilket leder till paralysering från nacken och nedåt. Effekt över femton leder till omedelbart död. Används inte den frivilliga regeln om Allvariga Skador så bör inte heller denna slags attack tillåtas.

Flytta motståndare: Man kan försöka

flytta sin motståndare. Båda slår då ett aktivt slag med Ob3T6 mot sin FYS. Får man högre effekt än sin motståndare har man släpat sin motståndare en meter under fasen (eller motsvarande). I annat fall går greppet om intet.

Välta motståndare: Man kan försöka välta omkull sin motståndare. Detta utförs med ett aktivt slag. Attackeraren slår då ett slag med Ob3T6 mot sin färdighet i obehäpnad närstrid och motståndaren slår Ob2T6 mot sin färdighet i obehäpnad närstrid. Får man högre effekt än sin motståndare har man lyckats välta motståndaren till marken. I annat fall går greppet om intet.

Kasta motståndare: Man kan försöka kasta sin motståndare till marken för att orsaka skada. Detta är svårare att kasta än att välta sin motståndare. Den som försöker kasta slår Ob3T6 mot sin färdighet i obehäpnad närstrid. Den som utsatt för försöket slår Ob1T6 mot sin färdighet i obehäpnad närstrid. Lyckas man få högre effekt än offret har man lyckats kasta sin motståndare, greppet går förlorat och motståndaren tar ObK1T6 i krosskada.

Strypgrepp: Om man redan har ett grepp kan man försöka flytta upp detta till halsen för att strypa sin motståndare. Slå ett nytt attackslag för greppning för att lyckas med detta. Man slipper den extra svårighetsgraden som man får om man försöker ta strypgrepp direkt. Offret har varje handlingsfas chans att slita sig loss. Första rundan måste ett stryppoffer slå Ob1T6 under sin FYS, för att inte bli medvetslös. Andra rundan som strypgreppet bibehålls slår man Ob2T6.

HANDLING

Greppa motståndaren *
Ta strypgrepp *
Byta grepp till strypgrepp *
Greppa tillbaka
Greppa tillbaka bakåt
Slita sig loss
Krossa motståndaren
Byta grepp till brytgrep *
Bryta arm, ben eller nacke
Släppa grepp †
Flytta motståndaren en meter
Välta motståndaren

Kasta motståndare (ObK1T6) @

Skada motståndaren

GRUNDREGEL

Normalt attackslag mot Obehäpnad närstrid
Samma som greppa, men +Ob1T6
Nytt attackslag mot Obehäpnad närstrid
Automatiskt
Normalt attackslag mot Obehäpnad närstrid
Aktivt Ob3T6 FYS mot Ob3T6 FYS
Aktivt Ob3T6 FYS mot Ob3T6 FYS
Normalt attackslag mot Obehäpnad närstrid
Aktivt Ob3T6 FYS mot Ob3T6 FYS
Automatiskt
Aktivt Ob3T6 FYS mot Ob3T6 FYS
Aktivt Ob3T6 Obehäpnad närstrid mot Ob2T6 Obehäpnad närstrid
Aktivt Ob3T6 Obehäpnad närstrid mot Ob1T6 Obehäpnad närstrid
Attackslag för vapen

* Den greppade har en extra chans att försöka slita sig loss

† Motståndaren behåller greppet om man är fasthållen

@ Greppet går förlorat

För varje stridsrunda som går efter detta slår man ytterligare en ObT6. När offret blivit medvetslöst kan man släppa greppet. Offret kommer att kvävas enligt druckningsreglerna om offret inte får hjälp.

Slag mot fasthållen person: Om man har en hand fri kan man försöka skada sin motståndare med slag eller med något vapen. Använd vanliga regler för dessa närstridsattacker. Bara en hand kan användas till dessa attacker.

Försvar mot grepp

Det finns många sätt att skydda sig mot att bli greppad. Har man ett närstridsvapen i händerna är det enklaste att parera. Då använder man helt enkelt vapnet för att hålla grepparen borta. Lyckas pareringen så är det risk att grepparen skadar sig. Den som parerade får då göra en extra attack som inte räknas som en vanlig handling mot grepparen. Lyckas attacken så tar grepparen skada som vanligt. Grepparen har normala försvarsmöjligheter mot detta.

Man kan försöka undvika att bli greppad genom att ducka. Förutom att ducka på vanligt sätt kan man försöka glida undan med sin Greppa färdighet. Det fungerar precis som en vanlig duckning men använd färdigheten Greppa istället för Ducka.

Greppa motståndarvapen

Man kan bara greppa eldhandvapen och närstridsvapen som inte gör huggskada. Alla vapen som kan göra huggskada går inte att greppa om inte grepparen är beredd att ta halva vapnets huggskada i skada. Går skadan igenom pansaret på handflatan så tappar grepparen greppet.

Eldhandvapen är Ob1T6 svårare att greppa, eftersom man hela tiden måste se till vart mynningen pekar.

När någon har lyckats gripa sin fiendes vapen så är det vapnet oanvändbart och båda rollpersonerna har en hand mindre att agera med. Om någon av rollpersonerna tar skada så måste de slå ett normalt slag (Ob3T6) mot sin FYS för att behålla greppet. Är skadan i den armen som håller så läggs skadan till svårigheten att lyckas. Att släppa sitt grep och låta motståndaren få vapnet i fråga tar ingen tid. Är det grepparen som fick det måste han dock använda en handling till att vända vapnet rätt innan han kan använda det, såvida det inte är en stav eller ett annat vapen som går att använda från båda hållen.

För att rycka till sig vapnet eller rycka loss det från motståndaren krävs ett lyckat Aktivt motståndsslag med FYS mot motståndarens FYS. Svårigheten är normal (Ob3T6) för den som försöker ta vapnet och lätt (Ob2T6) för den som håller i vapnet. Om motståndaren håller i vapnet med båda händerna ökar motståndarens svårighet med Ob1T6.

Med eldhandvapen blir det oftast en fråga om vart mynningen pekar. Fumlar någon av de inblandade (inklusive grepparen på det första slaget) pekar mynningen mot denne och den andre får slå ett normalt slag (Ob3T6) mot KOR för att hinna trycka av. Det är Ob1T6 enklare för den som ursprungligen hade vapnet att lyckas med detta KOR-slag. Om någon slår ett perfekt slag så lyckas denne få vapnet mot motståndaren och har chans att trycka av, liksom ovan.* Skott som avfyras på detta avstånd missar endast om de är fummel.

OBEVAPNADE ATTACKER

ATTACK	TRF	INIT	SKADEVERKAN	TRÄFFTABELL
Slag*	+2	0	ObK1T6-2	Slå 1T6 på träfftabellen
Spark	0	+1	ObK1T6	Slå 1T6+4 på träfftabellen
Skalle	-1	0	ObK1T4+1	Träffar alltid huvud
Bit	-2	0	ObH1T4-1	Slå 1T6 på träfftabellen
Greppa	0	0	special†	Träfftabellen används inte

* Slag kan användas att parera med. TRF-modifikationen är då +8. Skadan tas då på armen istället för på den kroppsdelen som egentligen skulle ha blivit träffad.

† Attacken används för att hålla fast motståndaren

ATTACK: Typ av attack.

TRF: Träffmodifikation som läggs till färdigheten obeväpnad närstrid.

INIT: Initiativvärde som läggs till KOR för att se vem som är snabbast.

SKADEVERKAN: Vilken typ och hur mycket skada vapnet gör.

TRÄFFTABELL: Information om hur träfftabellen skall användas

BUDO (Frivillig Regel)

Istället för att köpa färdigheten Obeväpnad Närstrid kan man köpa någon av de nedanstående uppräknade budofärdigheterna. De fungerar nästan som Obeväpnad Närstrid, men kostar åtta gånger så mycket som normala färdigheter. Fördelen med Budofärdigheten kommer när man börjar få hög nivå i färdigheten.

Alla slag för attacker sker mot Budofärdighet. Det finns inga underordnade färdigheter. Istället för Budofärdigheten kan man givetvis använda någon färdighet i gruppen Obeväpnad närstrid.

Skillnaden är att de olika attacker utförs på lite olika sätt för varje enskild Budofärdighet. (De attacker som inte finns medtagna utförs som vanligt.)

Aikido: Slita sig loss: 5T6+FYS, Välta eller Kasta: Ob4T6+Aikido, Ducka: Ob2T6+1.

Brottning: Greppa: Ob2T6, Välta eller Kasta: Ob4T6+Brottning, Bryta: Ob4T6+FYS, Krossa: Ob4T6+FYS.

Burjutsu*: Greppa: Ob2T6, Välta: Ob3T6+KOR, Kasta: Ob3T6+FYS, Ducka: Ob2T6, Fint: Ob1T6 gratis om man klarar färdighetsslag.

Capeoira: Spark: Ob2T6, Slag: Ob2T6, Fint: Ob1T6 gratis om man klarar färdighetsslag.

Choi Li Fut: Slag: Ob2T6, Spark: Ob2T6, Parera: Ob2T6.

Karate: Slag: Ob2T6, Spark: Ob2T6, Parering: Ob2T6.

La Savate: Spark: Ob1T6, Slag: Ob2T6.

Tai Kwan Do: Slag: Ob2T6, Slag: Ob2T6, Parering: Ob2T6+1, Ducka: Ob2T6+1.

Thaiboxning: Spark: Ob2T6, Slag: Ob2T6, Parering: Ob2T6.

Wing Chun: Ob2T6+1, Slag: Ob2T6+1, Parering: Ob2T6-1.

* Kampsport utvecklad för noll-G, vilket är det enda ställe den kan användas på.

Det finns utmärkta möjligheter för kreativa spelledare att ytterligare bygga på dessa frivilliga regler.



NÄRSTRIDSVAPEN

Närstridsvapen omfattar alla vapen som kan användas i närstrid. Det finns många olika typer av närstridsvapen. För att göra det enklare är alla vapen uppdelade i grupper. Färdigheten för vapengruppen i fråga (t.ex. svärd, kniv eller yxa) används för att avgöra hur stor chans man har att träffa. Man använder samma färdighet för attacker och pareringar.

Alla vapen beskrivs i bakgrundsmaterialet. Beskrivningarna är inte några exakta förklaringar till hur vapentyperna ser ut, utan generella beskrivningar av vapnen. Stora variationer i utförandet förekommer, ibland så stora så att spelledaren måste justera deras värden i vapentabellen. Följande exempel förklarar hur tabellen fungerar.

Följande exempel visar hur informationen är uppställd för ett närstridsvapen:

VAPEN	TRF	PAR	FYS	SKADEVERKAN
Katana	+2	+1	8	ObH2T6+4 / ObP1T10

TRF är förkortning för träffmodifikation som är ett värde som läggs till vapenfärdigheten i fråga för att avgöra chansen att lyckas med en attack. I detta fallet är träffchansen lika med färdigheten +2.

PAR är en förkortning för pareringsmodifikation som är ett värde som läggs till vapenfärdigheten för att avgöra chansen att lyckas med en parering. I detta fallet är träffchansen lika med färdigheten +1.

FYS är förkortning för Fysik och är den minsta FYS rollpersonen måste ha för att det inte skall bli Ob1T6 svårare att träffa med vapnet. I detta exemplet måste rollpersonen ha minst 8 i FYS.

SKADEVERKAN beskriver vilken typ och hur mycket skada vapnet gör. I detta fallet gör vapnet antingen Ob2T6+4 i skada om man hugger eller Ob1T10 om man gör en stöt.

"Förr kunde man vara häromkring med bara ett knogjärn och inget annat, kanske ett järnrör. Nu måste man ha pistol, hela tiden."

— "Woolly", taxichaffis,
London-Newcastle

Alla data om vapen finns längre fram i kapitlet om vapen.

TRÄFFCHANS

Träffchansen (TRF) är summan av vapnets träffmodifikation och rollpersonens vapenfärdighet. För att träffa sin motståndare gör man ett attackslag. Attacken lyckas om detta slag är lika med eller lägre än vapnets träffchans (TRF). Slår man över träffchansen har man missat målet.

Slår man 1 eller 2 från det man behövde slå har man nästan träffat men inte riktigt. Attacken har alltså varit delvis lyckad. Delvis lyckade attacker har speciella effekter som vi kommer att återkommer till längre fram i detta kapitel.

SVÅRIGHET ATT TRÄFFA

Attackslagets svårighet är i normala fall Ob3T6. Under vissa omständigheter läggs extra tärningar till som ökar svårigheten att träffa. Mörker, ofördelaktig position, trötthet och drogpåverkning är faktorer som gör det svårare att träffa.

Svårigheten kan temporärt ökas av överbelastning och skada. För varje poäng skada och för varje fem kilos överbelastning, ökas svårigheten med ett poäng (+1).

SVÅRIGHETER FÖR NÄRSTRID	
SITUATION	SVÅRIGHET
Mörker	
mörker	+Ob1T6
komplett mörker	+Ob2T6
Drogpåverkan	
lätt påverkad	+Ob1T6
kraftigt påverkad	+Ob2T6
redlös	+Ob3T6
Otymliga vapen	
Otillräcklig FYS	+Ob1T6
Ofördelaktig position	
Nedanför	+Ob1T6
På knä	+Ob1T6
Liggande	+Ob2T6
Utrymmesbrist	
För lite utrymme	+Ob1T6
Mycket trångt	+Ob3T6

OTYMLIGA VAPEN

En svag rollperson har ofta problem med att hantera vissa tyngre vapen. Om inte rollpersonens FYS når upp till vapnets krav på FYS så ökas svårigheten med Ob1T6. Det är möjligt att motverka denna försvåring när det gäller enhandsvapen genom att använda vapnet med två händer.

NÄRSTRIDSVAPEN SOM KRÄVER TVÅ HÄNDER

En del långa och vissa tyngre vapen kräver att de hanteras med två händer. Ett vapen beskrivet som tvåhandsvapen är i första hand avsett att användas med två händer.

Det är möjligt, men betydligt svårare, att hantera ett tvåhandsvapen med en hand. Försöker man sig på detta ökar svårigheten med Ob1T6. Har man dubbla den FYS som krävs för att hantera vapnet med två händer slipper man dock svårighetsökningen. Riktigt stora och starka personer kan alltså använda tvåhandsvapen med en hand utan hinder.



Om rollpersonen inte ens har fysiken (FYS) som behövs för att hantera ett enhandsvapen, kan man använda båda händerna. Detta eliminerar svårighetsökningen på Ob1T6.

Observera att dessa regler inte gäller eldhandvapen. För dessa gäller speciella regler. Se Eldstridskapitlet.

DUCKA

Man kan ducka eller hoppa åt sidan för att undvika en närstridsattack, men man kan däremot inte ducka undan en eldstridsattack. Man kan bara ducka om man har kvar handlingar i rundan som inte ännu har utförts. Man behöver inte säga till i förväg att man skall ducka, men man måste byta ut den handling man precis tänkte göra mot duckningen. Man kan inte parera och ducka samtidigt.

För att lyckas måste man slå under sin färdighet i ducka med svårighetsslag. Svårigheten är i normala fall Ob3T6. Använd samma modifikationer på svårigheten som används när man skall försöka träffa med ett närstridsvapen. Om anfallaren försöker sig på en fint kan denna svårighet ökas (om denna frivilliga regel används).

Lyckas man ducka innebär det att man helt undviker skada. Ett misslyckad försök att ducka innebär att man blir träffad som vanligt. En delvist lyckad duckning medför att duckningen misslyckades men att man får chansen att utföra en gratis parering.

Man kan utföra en duckning eller en parering för varje fas man får handla i.

Pareringarna eller duckningarna behöver dock inte ske i just dessa faser. Används regeln för multipel duckning nedan kan även flera utföras.

En duckning som fumlas innebär att anfallaren får in en perfekt träff istället för en vanlig. Skulle han redan ha fått en perfekt träff gör det ingen skillnad. Det krävs en perfekt duckning för att ducka en perfekt attack.

PARERING

För att förhindra en träff, kan man försöka parera med ett vapen eller en sköld. Man kan bara parera om man har kvar ej utförda handlingar i rundan. Man behöver inte säga till i förväg att man skall parera, men man måste byta ut den handling man precis tänkte göra mot pareringen. Givetvis måste man ha dragit skölden eller vapnet som man skall parera med. Man kan inte parera och ducka samtidigt.

Pareringschansen (PAR) är summan av sköldens eller vapnets grundchans och rollpersonens pareringsfärdighet. Chansen att parera kan temporärt sänkas av överbelastning och skada. För varje poäng skada och för varje fem påbörjade kilos överbelastning, sänks pareringschansen med ett.

Pareringsslagets svårighet är i normala fall Ob3T6. Använd samma modifikationer på svårigheten som används när man skall försöka träffa med ett vapen. Om anfallaren försöker sig på en fint kan denna svårighet ökas.

För att parera en attack måste man slå ett pareringsslag. Pareringen lyckas om detta

MULTIPEL DUCKNING (Frivillig regel)

Om man inte har någon handling kvar men ändå vill ducka så går det att göra ändå. Det är dock en svårighetsgrad svårare än vanligt. Vill man ducka ytterligare än gång innan man får genomföra en vanlig duckning är det ytterligare en svårighetsgrad svårare och så vidare. Det går alltså i teorin att ducka hur mycket som helst om man är skicklig. Det går även att växla mellan parering istället för att ducka med samma regel. Dock kan man inte parera och ducka samma attack, eftersom man måste välja ett sätt att försvara sig.

Man kan se den multipla duckningen eller pareringen som en manöver som skyddar mot flera attacker. Detta är skälet till svårighetsökningen.

OLIKA SÄTT ATT DUCKA (Frivillig regel)

Olika svårt att ducka beroende på vilken kroppsdel som blir angripen. Det är väldigt lätt att ducka en attack mot huvudet medan det är betydligt svårare att undvika en attack mot bröstet. För att simulera detta använder man modifikationer på svårigheten att ducka. Varje rollperson har Ob1T6 lättare att ducka när attacken är riktad mot huvudet, +3 på svårigheten (alltså svårare) mot bröstet, +2 mot buken och +1 mot benen. Armarna är oförändrade. Om man använder denna regel måste man naturligtvis slå var attacken träffar innan man slår för att ducka.

Huvudet: En svårighetsgrad lättare (-Ob1T6)

Bröstkorgen: Tre poäng svårare (+3)

Armarna: Oförändrad svårighetsgrad (±0)

Buken: Två poäng svårare (+2)

Benen: Ett poäng svårare (+1)

"Vakna, skitstövel – detta är ett rån...
Hit med degen!"

— John Dee the Third

OLIKA SLAGS PARERING (Frivillig regel)

Det är olika svårt att parera beroende på vilken kroppsdel som blir angripen. Det är väldigt lätt att parera en attack mot pareringsarmen eller mot bröstet medan det är betydligt svårare att parera en attack mot benen. För att simulera detta lägger man till en modifikation på svårigheten. Varje rollperson har en svårighetsgrad lättare (-ObT6) att parera en attack mot pareringsarmen, -1 på svårigheten (alltså enklare) mot den andra armen, -1 mot bröstet, -3 mot huvudet och +2 (svårare) mot benen. Buken är oförändrad. Om man använder denna regel måste man naturligtvis slå var attacken träffar innan man slår för att parera.

Pareringsarmen: En svårighetsgrad lättare (-ObT6)

Andra armen: Ett poäng enklare (-1)

Bröstkorgen: Ett poäng enklare (-1)

Huvudet: Tre poäng enklare (-3)

Benen: Två poäng svårare (+2)

Buken: Oförändrad svårighetsgrad

SKADEBONUS (Frivillig regel)

Är man stor och stark gör man rimligtvis mer skada i närstrid. Detta simuleras av följande tabell. Den extra skadan läggs till alla närstridsattacker.

Skadan kan aldrig bli mindre än ett, oavsett hur mycket minus anfallaren har i skadebonus.

FYS	SKADEBONUS
1-4	-2
5-8	-1
9-12	0
13-16	+1
17-20	+2
Varje +4	+1

Johnny Donovan har FYS 12, vilket skulle innebära att han har skadebonus 0.

MULTIPEL PARERING (Frivillig regel)

Om man inte har någon handling kvar men ändå vill parera så går det att utföra. Det är dock en svårighetsgrad svårare än vanligt. Vill man parera ytterligare än gång innan man får genomföra en vanlig parering är det ytterligare en svårighetsgrad svårare och så vidare. Det går alltså i teorin att parera hur mycket som helst om man är skicklig. Det går även att blanda duckningar och pareringar med samma typ av svårighetsökningar. Exempelvis måste man alltså öka en svårighetsgrad om du parerar innan du egentligen hade chans till det, om du redan har duckat. Dock kan man inte parera och ducka samma attack, eftersom man måste välja ett sätt att försvara sig mot varje attack. Se även multipel parering.

UTFALL (frivillig regel)

Man kan medvetet försöka träffa sin motståndare tidigare i rundan, det vill säga i en tidigare fas än vad man normalt skulle ha gjort. För varje fas man vill tidigare lägga en handling, så ökar svårigheten med ObT6. Om två personer utför sina handlingar samtidigt får man dessutom dra ifrån lika många tärningar från KOR, när man avgör vem som är snabbast.

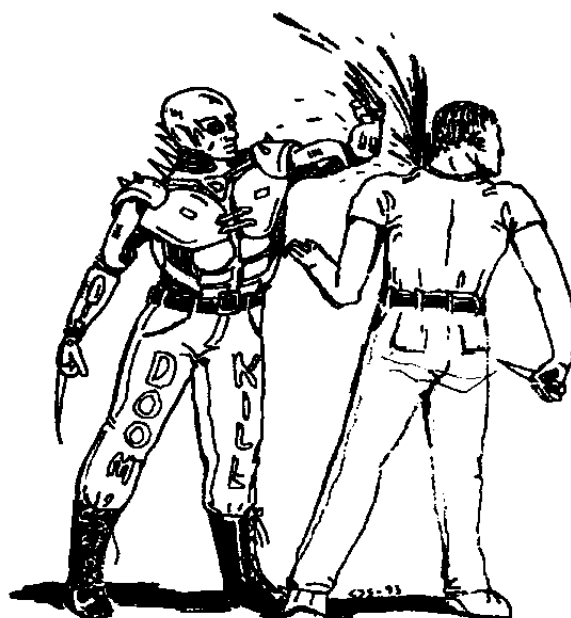
slag är lika med eller lägre än sköldens eller vapnets pareringschans (PAR). En lyckad parering innebär att man undviker att bli träffad. Slår man över pareringschansen misslyckas pareringen och man blir träffad som vanligt.

Ifall man parerar mot en obehärdad attack med ett närstridsvapen, så kan man göra skada. Om pareringen lyckas och har en högre effekt än angreppet får den som parerade slå ett normalt färdighetsslag. Lyckas han med detta tar anfallaren halv skada från parerarens vapen. Kraften i en parering gör inte lika mycket skada som kraften i ett anfall. Denna extra attack räknas inte som en av parerarens handlingar.

En parering som fumlas kräver ett slag på fummeltabellen. En delvis lyckad parering parerar halva skadan. Andra halvan går igenom som vanligt. En perfekt parering förstör anfallsvapnet. En perfekt parering mot ett naturligt vapen innebär en perfekt träff mot den som anföll.

FINT (frivillig regel)

Finter används för att lura motståndaren så att det blir svårare att parera eller ducka. Finten genomförs genom att lägga till ett valfritt antal ObT6 på attacksvårigheten. Lika många ObT6 blir sedan motståndaren tvungen att lägga till på sin svårighet att parera eller ducka. Man kan inte finta med skjutvapen eller kastvapen.



ELDSTRID

Attacker i en eldstrid utförs vanligen med skjutvapen. Även kastvapen, t ex knivar och handgranater räknas som eldstrids-attacker.

För att lyckas med en eldstridsattack måste man lyckas slå under sin träffchans. Svårigheten beror bland annat på avståndet till målet. Lyckas man med detta, går man vidare och avgör vilken kroppsdel man träffar och hur mycket skada som orsakas. Det finns ett antal specialfall till denna regel, t.ex. automateld.

Exemplet för automatkarbinen NSR-8 belyser hur vapentabellen används.

TRÄFFCHANS

Träffchansen (TRF) för avståndsvapen är lika med rollpersonens färdighet som används för vapnet. För att träffa sin motståndare gör man ett attackslag. Attacken lyckas om slaget är lika eller lägre än rollpersonens nivå i färdigheten. Slår man över färdighetens nivå har man missat målet.

SVÅRIGHET FÖR AVSTÅNDSVAPEN

Svårigheten för avståndsvapen beror på avståndet de används på. Attackslagets svårighet är antingen Ob2T6, Ob3T6, Ob4T6 eller Ob5T6. Vapnet har olika maxavstånd för de olika svårigheterna. Svårigheten kan dessutom ökas under vissa omständigheter. Mörker och ofördelaktig position är exempel på faktorer som gör det svårare att träffa.

Svårigheten kan temporärt ökas av överbelastning och skada. För varje poäng skada och för varje kilos överbelastning, ökas svårigheten med ett poäng (+1).

Tabellerna till höger ger svårigheterna vid olika typer av situationer:

STATIV

Kulsprutor och prickskyttegevär är nästan alltid utrustade med inbyggda stativ. Den ökade träffsäkerheten som stativ medför är medtagen i beskrivningarna för dessa vapen. Det går att skjuta med dessa vapen utan stativ, men det är Ob1T6 svårare.

"Okej, visst, tunga vapen kan orsaka mycket skada... Men det viktigaste är att träffa. Se till att skaffa en bra position som underlättar din eldgivning och som gör det svårt för din fiende att förstöra din dag..."

– Sg. Popo

SVÅRIGHETER - ELDSTRID 1	
MÅLFAKTORER	SVÅRIGHET
Avstånd	
Kort	Ob2T6
Normalt	Ob3T6
Långt	Ob4T6
Mycket långt	Ob5T6
Målets position	
Liggande / motsv	+Ob1T6
Knästående	+2
Rörligt mål	
Snabb rörelse	+Ob1T6
Oregelbundet*	+Ob1T6
Nedsatt sikt:	
Dunkelt †	+1
Kompakt mörker	special @
Lätt rök†	+1
Kompakt rök	special @
* Omöjligt för skytten att sikta	
† Det är inte svårt att skjuta på någon man ser i mörkret, men däremot svårt att observera folk.	
@ Se regler för skjuta i blindo.	

EXEMPEL PÅ VAPENBESKRIVNING (FINNS I KAPITLET OM VAPEN)

Lewis NSR-8 4,73x33mm Automatkarbin, Eldh:3/12, Rekyl:1, Pris: 1698 Ecu.
Inbyggt lasersikte och ammunitionsräknare är standard. Hylslös ammunition.
Räckvidd: 25-150-250-600m, Vikt: 3,8kg. Kassett (80 skott): 0,75kg, pris: 179 Ecu.

Kalibern beskrivs av två mått: Kulans diameter och Patronens längd.

Eldh: Vapnets eldhastighet i skott per fas. Om det finns två tal är den första vapnets fixerade eldhastighet per tryck (vanligen tre skott).

Rekyl: Detta är ett mått på vapnets rekyl.

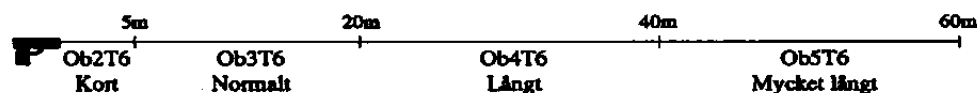
Räckvidd: De fyra talen är maxavstånd i meter för följande fyra svårighetsgrader: Ob2T6, Ob3T6, Ob4T6, Ob5T6. I exemplet är svårighetsslaget Ob2T6 för avstånd upp till 25 meter, Ob3T6 för avstånd upp till 150 meter, Ob4T6 för avstånd upp till 250 meter och Ob5T6 för avstånd upp till 600 meter.

Vikt: Vapnets tomvikt.

Magasin vikt: Magasinets vikt fulladdat. Pris är för tomt extra magasin.

Skadeverkan för skjutvapen baseras helt och hållet på vilken ammunition man använder. Skadan finns angiven i ammunitionslistan i kapitlet om vapen.

Franklin Plastic-217, Räckvidd: 5-20-40-60



SVÅRIGHETER ELDSTRID 2	
SKYTTE	SVÅRIGHET
Skyttens position	
Liggande	-1
Knästående	-1
Stöd för vapnet	-1
Droppöverkan	
Lätt berusad	+Ob1T6
Kraftigt berusad*	+Ob2T6
Redlös*	+Ob3T6
Skytten rör sig	
Gående	+Ob1T6
Krypande*	+Ob2T6
Småspringande*	+Ob2T6
Springande*	+Ob3T6
Annan skytteställning	
Höftskott	+Ob1T6
PSG utan stativ	+Ob1T6
Lasersikte/Cyberlänk	
Höftskott	-Ob1T6
Normalt skott	-1
Slängskott	+1
Varje fas tidigare*	+Ob1T6
Skjuter treskottselva	-2
Överbelastning (per kg)	+1
* Omöjligt för skytten att sikta	

VICTOR SKJUTER

Victor är stolt ägare till en Martin Terminator, en fruktad automatpistol. Han går nu med pistolen dragen

Ur en dörr, tio meter bort, dyker Vics sista fiende upp, Rodriguez Estefan. Victor får skjuta först eftersom han får utföra handlingar i fas ett (det får inte Rod).

Vic skjuter därför ett skott. Han har Pistol 10 och avståndet är normalt (Ob3T6). Slaget blir 13 – en miss. I fas 2 så är dets Rods tur. Han har tyvärr inget vapen utan springer därför mot dörren på andra sidan gatan. Vic skjuter på nytt, men det är svårare att träffa ett rörligt mål, så Rod får +Ob1T6 på slaget. Han slår Ob4T6 och får 10, vilket med nöd och näppe är en träff.

Exempel på hur skador fungerar finns längre fram.

"Den sparkar lite, så kom ihåg att hålla den tätt mot axeln när ni skjuter. Vid automateld bör man dock hålla den tätt mot höften..."

— Korpral Linda Stevens,
EC Marine Corps

Ett prickskyttestativ (bipod) kräver att skytten ligger ner. Ett kulsprutestativ (tripod) kräver att skytten ligger eller sitter.

**HÖFTSKOTT**

Det är mycket svårt att avfira ett vapen från höften. Vanligtvis skjuter man med ögat som riktlinje och att få ögat att sammanfalla med ett vapen man håller vid höften är mycket svårt. Därför ökar svårigheten med Ob1T6 vid höftskott. Det enda tillfälle man använder vapen från höften är i regel vid mejning. Då är vapnet allt för vilt för att kunna hållas mot skuldran. En motsvarighet till höftskott finns även för pilbågar och andra kastvapen, men svårighetsökningen är då Ob2T6.

Lasersikten och cyberlänkar eliminerar svårighetsökningen vid höftskott. Vid vanliga skott ger dessa extra tillbehör en svårighets sänkning på -1 (poäng, inte svårighetsnivåer).

FÖRDRÖJDA HANDLINGAR

En handling kan fördröjas till en senare fas. Fördröjning kan ske till faser i samma runda och till faser i efterföljande rundor. Man behöver inte se målet för att fördröja en handling, men man måste veta var målet kommer att dyka upp.

I den fas som målet dyker upp, så kan man skjuta. Oftast är inte offret berett på detta, vilket gör denna regel mycket användbar. I vissa fall kan dock offret redan tidigare bestämt sig för att skjuta i den fas som han råkade bli upptäckt i.

OVANA VID VAPEN (frivillig regel)

Bara för att man har färdigheten gevär behöver det inte betyda att man automatiskt är kunnig i alla gevär. Det behövs ofta några timmars träning för att bli kunnig i ett nytt vapen. Då kan man det till färdighetsnivån. Får man inte denna träning innan man måste använda vapnet kan man bara använda det till halva sin normala färdighetsnivå. Är vapnet radikalt olik andra vapen man har använt har man bara en fjärdedel av sin nivå tills man har tränat.

"Okej, ni kanske tror att ni är Maxwell Schwartz, men man har betydligt större chans att träffa kräket om man håller ordentligt i tjänstevapnet"

– Lt. Reinhard, polisinstruktör

PISTOL MED TVÅ HÄNDER (Frivillig regel)

Det är även möjligt och nästan uteslutande en förbättring att använda ett enhandseldvapen med två händer. Denna regel gäller i första hand pistoler. Svårigheten minskar då med 1 (en poäng, inte en grad).

SLÄNGSKOTT (frivillig regel)

Man kan medvetet försöka träffa sin motståndare tidigare i rundan, det vill säga i en tidigare fas än vad man normalt skulle ha gjort. För varje fas man vill tidigare lägga en handling, så ökar svårigheten med Ob1T6. Om två olika personers handlingar utförs samtidigt får man dessutom dra ifrån lika många täringar från KOR, när man avgör vem som är snabbast.

SIKTA (frivillig regel)

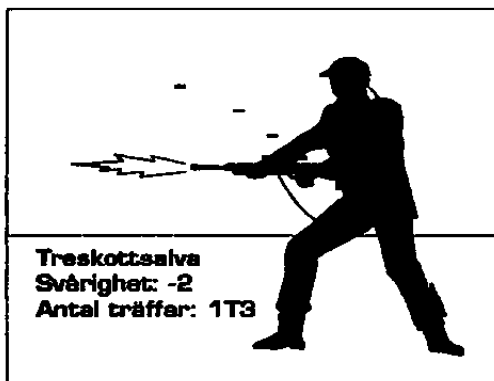
Om man siktar ordentligt på ett mål kan det ibland vara lättare att träffa. Genom att använda en handling (alldeles innan den som man skjuter i) kan man minska skottets svårighet med Ob1T6. Man måste givetvis kunna se sitt mål under båda handlingarna (sikta & skott).

GEVÄR MED EN HAND (Frivillig regel)

Vissa längre och tyngre vapen kräver att de hanteras med två händer. Gevär är i första hand avsett att användas med två händer. Det är möjligt, men betydligt svårare, att hantera ett eldvapen som kräver två händer med bara en hand. Försöker man sig på detta ökar svårigheten med Ob2T6.

TRESKOTTSSALVA

Automateld skjuts vanligen som korta, riktade eldskurar mot ett mål. De flesta moderna automatvapen har en inställning som gör att tre skott går av för varje tryck på avtryckaren. Treskottssalvan skjuts som vanliga skott, men svårigheten att träffa minskar med två (poäng inte tärningar) och om man träffar är det 1T3 skott som träffar. Spridningen gör att skyttens skicklighet har lite eller inget att göra med hur många av de tre skotten som verkligen träffar. Syfte är alltså enbart att öka skyttens chans att träffa målet. För de flesta vapen spelar det inte så stor roll hur många kulor som träffar – bara att någon träffar.



Har något vapen en reglerad salva som inte är tre skott, vilket är mycket ovanligt, så är det bara att ändra tärningen (t.ex. 1T4).

Achmed Jones gillar att skjuta treskottssalvor med sin Kalashnikov AK-29. När han skjuter mot en polis 25 meter bort (normalt avstånd, dvs Ob2T6) står han alltså istället Ob2T6-2 för att träffa.

"Vad dog han av?"

"Blyförgiftning."

"Blyförgiftning?! Hur hög koncentration?"

"Sisådär 20 kulor per kubikmeter."

– Reginald StJohn, Rättsmedicinare och Koichi Hayase, ambulansförare

AUTOMATELD

Man kan skjuta eldskurar mot ett eller flera mål. Denna metod används med fördel på nära håll och då enklast från höften.

Automateld börjar i någon fas där man får utföra handlingar, men kan hållas igång tills man släpper avtryckaren eller tills magasinet tar slut, vilket som kommer först. För varje fas som man bibehåller automatelden får man alltså göra separata attacker (detta oavsett om man normalt skulle fått handla i dessa faser).

För att få använda automateldsreglerna måste man skjuta mer än tre skott per fas. Det maximala antalet skott som man får skjuta per fas begränsas av vapnets eldhastighet (förkortas ELDH). Observera att man inte behöver skjuta eldhastigheten fullt ut - man kan skjuta valfritt antal mellan 4 och ELDH.

Det går inte att använda de frivilliga reglerna för att sikta och för att sikta mot en viss kroppsdel/kroppsdel.

ELDOMRÅDE

Området som beskjuts benämns 'Eldområde'. Ett eldområde måste vara minst en meter brett. Vinkel mot eldområdet kan som mest vara 45 grader bred. Det maximala avståndet man kan skjuta på är lika med vapnets största räckvidd.

ELDINTENSITET

Risken att bli träffad i eldområdet påverkas direkt av hur många skott som kommer flygande per meter. Eldintensiteten (EI) är lika med antalet skott dividerat med eldområdets storlek. Detta värde avrundas som vanligt nedåt.

BIBEHÅLLA ELD (Frivillig Regel)

Det är inte självklart att man lyckas beskjuta exakt det område man avser. För att lyckas med detta måste man slå ett slag mot vapenfärdigheten. Svårigheten för detta slag beror endast av avståndet till eldområdet. Skulle slaget misslyckas ökar eldområdet med en meter åt varje håll för varje poäng effekt.

REKYL (Frivillig regel)

Rekylen hos vapnet medför att pipan stegrar. Minska därför Eldintensiteten med vapnets Rekylvärde. Att skjuta automateld från skuldran ökar rekylen med ett. Det bästa sättet är att skjuta från höften. Om man skjuter med kulspruta utan stativ eller stöd så ökas rekylen med ett (rekylvärdet för kulsprutor är baserat på att man använder stativ).

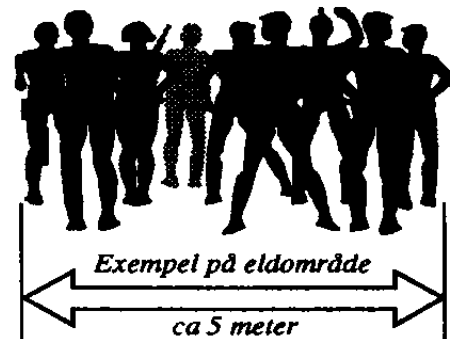
Det går dock att dämpa rekylen genom skicklighet och råstyrka. Lagg ihop FYS och Vapenfärdigheten i fråga. Eldintensiteten ökas med ett för var tionde poäng av denna summa. Formeln är $(FYS + Färdighet) / 10$. Dessutom kan man minska rekylen med ett om man har stativ eller annat stöd (gäller ej kulsprutor).

Eldintensiteten kan alltså både höjas och sänkas med denna regel.

Matt Sweeny bestämmer sig för att skjuta mot ett fönster där två fiender står. Spelledaren definierar eldområdet till två meter, eftersom det är där fienden är. Spelaren slår ett slag på normalt avstånd (Ob3T6) mot färdighetsnivån på 14. Slaget blir 16, vilket innebär att Matt inte lyckas bibehålla elden i området. Effekten blir -2, vilket betyder att eldområdet ökar med två meter åt varje håll (totalt 4 meters ökning).

De nästa två stackarna som Matt Sweeny skjuter på, springer bakom en låg mur. Matt skjuter strax ovanför muren för att hålla honom nere. Eldområdet bestäms till fyra meter. Matts skjuter 18 skott med sin SPLOT-SPG. Eldintensiteten blir då $18 \text{ skott} / 4 \text{ m} = 4$.

Med rekylreglerna får man följande: Rekyl är 2. Med Gevär 14 och FYS 12 får man en eldint. på $4 + 2 - 2 = 4$.



ELD
INT.

ANTAL KULOR
ELDOMRADE

SWEENEY TRÄFFAR

Eldintensiteten är 4 för Matt Sweenys svepande salva. Spelaren slår därför 4T6 för var och en av de båda springande personerna. För den förste har han tur och slår 2, 3, 6 och 6, dvs två träffar. Den ena träffen tar i högra armen, den andra i ett ben. Benträffen är dock skyddad av muren, vilken helt tar upp kulan. Armträffen är dock värre: Ob3T6+1 i armen är inte trevligt. För den andre har han inte lika stor tur - han slår 5, 1, 4 och 3, dvs inga träffar.

MATT THE MINIGUNNER

Antag att Matt Sweeny istället för SPLOT-SPG har en uråldrig 7.62 minigun. Denna minigun har en eldhastighet på 4800 skott i minuten, vilket är 80 skott per sekund. Eldh. är alltså 80. Rekylen för en minigun är 3. Matts färdighetsnivå är 14.

Efter en massa uträkningar får vi fram Eldintensiteten till 22. Det blir en aning jobbigt att slå 22T6 för att kolla träffar. Om man applicerar regeln om äckligt mycket kulor blir det tre träffar automatiskt ($22/6=3$). Tre träffar med kaliber 7.62 (3T6+2) gör garanterat ont...

"Hög eldhastighet är bra. Alltid träffar man nåt."

— Korpral Linda Stevens ECMC

"Stevens, håll inne elden för helvete! Det finns civila i området!"

— Sergant Gillies, ECMC

ÄCKLIGT MYCKET KULOR

Eldint.	Antal automat. träffar
0-5	—
6-11	1
12-17	2
18-23	3
24-29	4
osv...	

HUR MÅNGA TRÄFFAR?

Till skillnad mot andra typer av skottlossning så slår man ett tärmingslag för varje person inom eldområdet för att se om personen blir träffad. Man slår 1T6 för varje poäng Eldintensitet. Räkna inte ihop tärmningarna, utan räkna antalet sexor. Varje sexa innebär en träff, i en slumpvis vald kroppsdel. Tänk på att kroppsdelar i skydd kan klara sig - om skyddet är tillräckligt.

FLER TRÄFFAR ÄN KULOR?

Skulle det bli fler träffar än kulor, så träffas i första hand de som står längst fram. Man börjar alltså med de längst fram och fortsätter bakåt ända tills antalet träffar överskrider antalet kulor eller tills man slagit för alla mål i eldområdet.

Med lite tur kan en person klara sig för att en olycklig sate tar emot de kulor som var avsedda för honom.

Spelledaren kan också bestämma att olika objekt som kanske står ivägen räknas som mål och på så vis ta upp kulor som annars skulle ha träffat mål längre bak.

UNDVIKA AUTOMATELD

Ett mål som befinner sig i eldområdet kan ta skydd undan kulsvärmen. Detta sker först i den fas då personen i eldområdet får utföra handlingar. Detta förutsätter givetvis att de finns någonstans att ta skydd.

**NEDHÅLLANDE ELD
(Frivillig regel)**

Ibland skjuter man automateld över ett område där det ligger fiender i skydd, bara för att hålla dem nere. Ofta används denna typ av automateld helt enkelt för att skrämman motståndaren. Det är mycket effektivt i riktigt krig men svårt att simulera i rollspel.

Om någon som ligger och trycker i det området sticker upp någon del av kroppen i skottfältet så riskerar personen att träffas.

För att överhuvudtaget våga sticka upp någon kroppsdel när man utsätts för nedhållande eld krävs ett slag mot färdigheten Stridsvana. Den som misslyckas med detta slag kan göra vad han vill, förutom att sticka upp någon del av sin kropp i elden.

SKYDDANDE OBJEKT

Regeln om skydd är mycket användbar när det gäller automateld. Om slaget på träfftabellen skulle bli en kroppsdel som befinner sig bakom ett objekt eller en annan person så tar träffen där innan det ursprungliga målet eventuellt också träffas. Skottet går igenom skyddet endast dess pansarvärde överskrider av skadan. Regler för skydd finns på sidan 60 och pansarvärden på sidan 63.

RIKTA & SKJUTA VIDARE

Antag att man riktar in elden från början mot ett mål (enligt regel om treskottssalva) och sedan helt enkelt fortsätter att skjuta automateld. Man räknar då de tre första skotten som en treskottssalva. Dessa skjuts i den fasen då man börjar att skjuta. För de påföljande faserna använder man reglerna för automateld. Skulle treskottssalvan misslyckas används automateldsreglerna ändå i de efterföljande faserna (tre kulor har dock redan missat).

ÄCKLIGT MYCKET KULOR

Antag att man skjuter med ett vapen som har äckligt hög eldhastighet. Eldintensiteten kan då bli äckligt stort. Om antalet möjliga träffar är större än sex behöver man inte slå om man inte vill. För varje sex möjliga träffar träffar istället en kula automatiskt.

**ELDPANIK
(frivillig regel)**

När du skjuter eldskurar håller du inne avtryckaren och måste släppa den efter viss tid, vilket är betydligt svårare. Det krävs ett normalt slag mot färdigheten Stridsvana för att skjuta exakt det antal skott som man ville skjuta från början. Misslyckas detta slag så blir avvikelse i antalet avfytrade skott lika med effekten av slaget. Slå en T6 för att avgöra om man sköt för mycket (1-3) eller för lite skott (4-6). Antalet avfytrade skott kan aldrig understiga tre.

Ett fumlat slag innebär att rollpersonen fick eldpanik och sköt slut ett helt magasin. Räcker magasinet längre än denna fas fortsätter rollpersonen skjuta in i nästa fas, oavsett om han/hon egentligen har något handling i den fasen.

HAGELGEVÄR

Ett hagelgevär är vapen som skjuter tyngre laddningar bestående av små hagel, pilar eller massiva kulor (slugs). Hagelgevär kännetecknas av relativt kort räckvidd och svår skada på de mål hagelgeväret träffar. Det är betydligt lättare att träffa med ett hagelgevär än vad det är att träffa med ett vanligt gevär. De fyra avstånden som finns angivna för varje vapen har andra svårigheter: Ob2T6, Ob3T6, Ob3T6 och Ob4T6. Långt och mycket långt avstånd är alltså en nivå enklare.

En nackdel med hagelgevär är att skadan minskar ju längre avståndet blir. Detta beroer dels på att hagelsvärmen sprids, men även på att projektilerna förlorar hastighet. Skadan för ett hagelgevär finns angivna för varje avstånd. En annan nackdel är att hagelgevär inte är speciellt effektiva på att tränga igenom pansar. Pansar skyddar dubbelt mot hagelgevär.

När man använder pumphagelgevär tar en handling att föra in en ny patron i avfyringsläge. På magasinshagelgevär sker detta automatiskt. På 2000-talet har även automathagelgevären slagit igenom på allvar och blivit fruktade gatuvapen. Så

fruktade att de för det mesta är totalförbjudna. Fördelen med automathagelgevär är att de går att skjuta treskottsälvor och automateld med dem. Rekylen är visserligen mycket kraftig, men skadan som orsakas kan bli mycket stor.

På normalt avstånd kan ett hagelgevär träffa två mål som står intill varandra. På långt och mycket långt avstånd kan man eventuellt träffa två mål som befinner sig en bit ifrån varandra.

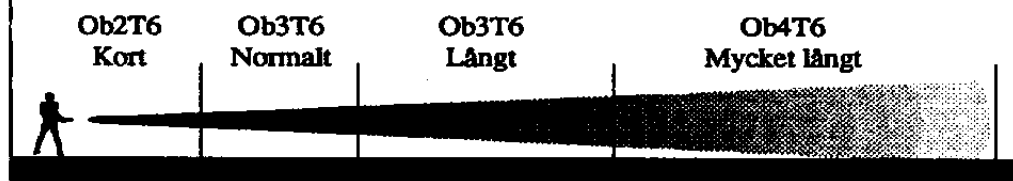
Om spelledaren anser att det är möjligt att träffa mer än ett mål så får spelaren slå ett extra träffslag. Denna regel gäller inte för massiva kulor (slugs).

AVSÄGADE HAGELGEVÄR

Om man säger av ett hagelgevär så att det får en kortare pipa eller en kortare kolv så får man effekten att haglet får en större spridning. Detta halverar normalt samtliga avstånd, såväl för svårigheten och för skadan. Fördelen med ett avsäгат hagelgevär är att de är lättare att handskas med och att de inte väger så mycket.

Det går inte korta av automathagelgevär eller pipan på ett pumphagelgevär.

SVÅRIGHETER FÖR HAGELGEVÄR (Hagel)



LADDA

Det kan vara en fruktansvärd situation att få slut på ammunition. När skotten i magasinet på ett vapen är slut måste man ladda om. Man kan antingen byta magasin eller fylla på skott. Att slänga det tomma magasinet och sätta i det är var sin handling. Vill man spara det tomma magasinet tar det ytterligare en handling. Själva handlingen att plocka fram ett nytt magasin kräver ett slag för färdigheten Dra Vapen. Lyckas slaget så tar det en handling att utföra detta. Misslyckas det tar det en hel stridsrunda. Att föra i en ny patron i avfyringsläge i ett pumphagelgevär tar en handling.

Att fylla på ett magasin med skott tar olika många handlingar beroende på modell och hur många skott som ryms. Bågar och amborst tar denna tid för varje skott.

DRA VAPEN

Att dra ett vapen tar normalt en hel stridsrunda. För att dra på en fas krävs ett lyckat Dra Vapenslag. Svårigheten är i normala fall Ob3T6. Man slår detta slag mot genomsnittet av färdigheten Dra vapen och Vapenfärdigheten för det vapen som dras. Om två personer lyckas drar mot varandra samtidigt så drar den person som fick högst effekt snabbast. Mer information finns i beskrivningen till färdigheten Dra vapen i kapitlet om färdigheter.

BYTA VAPEN

Att stoppa undan ett vapen tar lika lång tid som att dra ett men är en nivå svårare (+Ob1T6). Att bara släppa ett vapen tar endast en handling. Sen måste man dra det nya vapnet enligt reglerna ovan.

ACHMED 'SHOTGUN' JONES

En annan hobby som Achmed Jones tycker är kul är att skjuta med sin SPAS-13, ett 18,5mm hagelgevär. Detta vapen har räckvidderna 5-10-25-50 för hagelpatroner. Skadan för dessa räckvidder är Ob6T6, Ob5T6, Ob3T6+2 respektive Ob1T6+3.

Om Achmed exempelvis skjuter på 7 meter så slår han Ob3T6 för att träffa. Skadan blir Ob5T6.

Om han istället skjuter på 15 meter (en räckvidd längre) så slår man även då Ob3T6, men skadan blir bara Ob3T6+2.



VICTOR DRAR SIN TERMINATOR

Victor Schumacher bär vanligen sin Martin Terminator i sidohölster. Han har Dra Vapen 8 och i Pistol 10.

Om Vic skulle känna sig i trängande behov av att dra sitt vapen snabbt kan han göra detta på en fas om han lyckas med Dra vapen. Svårigheten att dra ett vapen i ett sidohölster är Ob3T6. För att lyckas måste han slå under eller lika med genomsnittet av nivån i Dra vapen och Pistol, dvs $(8+10)/2=9$. Han måste alltså slå nio eller under för att dra sin pistol på en fas.

Misslyckas han tar det en hel stridsrunda.

MATT SWEENEY SMITER

Efter den häftiga skottlossningen, så tycker Matt det är dags att ta sig bort från alla irriterande blåljus. Han stoppar därför sin stora SPLOT-SPG under rocken. Den är tyvärr ganska svår att dölja så poliserna som kör förbi Matt behöver bara slå ett lätt slag (Ob2T6) för att upptäcka att Matt döljer något.

Hur denna historien slutade gick att se i alla större nyhetskanaler i staden nästa morgon.



"Ingen är oskyldig – men man bör undvika att döda civila av misstag."
– Lt. Reinhard, polisinstruktör

DOLDA VAPEN

För att dölja ett vapen krävs det kläder som täcker vapnet. För pistoler räcker det med stora fickor. För k-pistar krävs det jackor. För gevär och automatkarbinen behövs det minst långa rockar och ingen kan förvänta sig att dölja kulsprutor eller större vapen. Att dölja ett vapen kräver inget färdighetsslag. Det enda som krävs är ett SYN slag från den som försöker se vapnet eller ett genomsöksslag från någon som söker igenom personen. SYN och genomsöksslag får endast göras av folk som misstänker att rollpersonen bär på ett vapen. Gevär och automatkarbiner får man dock alltid slå SYN för. K-pistar som man måste hålla under jackan ger också ett automatiskt slag. En k-pist i hölster över

UPPTÄCKA DOLDA VAPEN	
VAPEN	SYN-SLAG
"Hold out" pistol	Omöjligt
Pistol	Ob4T6
Liten K-pist	Ob4T6
Stor K-pist	Ob3T6
Gevär/AK	Ob2T6
Granatgevär	Ob1T6
Gömd på bra ställe	+Ob1T6

bröstet eller liknande kan dock passera obemärkt. Genomsöksslag kräver att man får tillfälle att visitera personen.

Bra ställen att gömma vapen på är stövlar, byxlinning och liknande. Axelhölster är inget speciellt bra ställe. "Hold-out" pistoler är mycket små pistoler som är speciellt gjorda för att vara lätta att dölja. Vissa vapen (t.ex Micro-Uzi) kan vara speciellt små för sin typ och lättdolda. Dessa vapen är en grad svårare att upptäcka (en Micro-Uzi är t.ex. lika svår att upptäcka som en pistol).

OSÄKRADE VAPEN

För att kunna skjuta med ett vapen måste man först osäkra det. På det flesta moderna vapen går detta mycket snabbt. Om ett vapen är osäkrat och utsätts för hårda stötar måste man slå 3 eller högre med Ob2T6 för att skott inte skall gå av. Detta kan uppstå när rollpersonen tappar sitt vapen, någon slår mot det eller i liknande situationer. Spelledaren bestämmer i vilken ungefärlig riktning skottet går. Använd sedan reglerna för förlupna kulor för att avgöra om någon blir träffad.

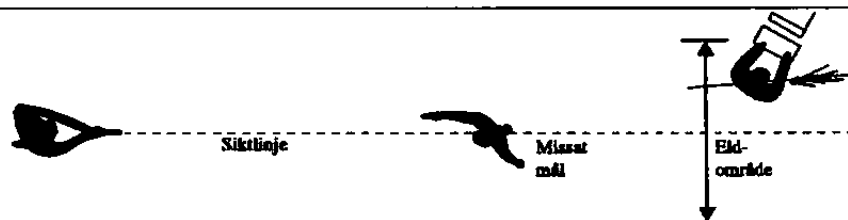
**FÖRLUPNA KULOR
(Frivillig regel)**

En kula som inte träffar sitt mål fortsätter vidare bakom målet. Om det finns personer eller objekt bakom så riskerar de att bli träffade. Spelledaren måste bedöma denna situation, men det är smidigt att helt enkelt använda reglerna för automateld (för en helt annan situation):

För de förlupna skottet eller skotten måste man uppskatta ett eldområde. Detta eldområde beräknas som dubbla avståndet till siktlinjen. Eldhastigheten beror helt på vapnet. För enkelskott är eldhastigheten ett. Eldhastigheten kan alltså vara tre eller lägre än , men bara för förlupna kulor.

**UNDRLY SKOTTLOSSNING
(Frivillig regel)**

Personer med stor vana av strid kan även ducka undan eldstridsattacker. Det är inte vanlig duckning i den bemärkelsen att personen i fråga ser attacken komma och hoppar undan utan snarare en kombination av hög uppfattningsförmåga och god stridsvana. Rollpersonen lägger märke till hur ögonen drar ihop sig på den som tänker skjuta eller ser fingerrörelsen och glider instinktivt undan, vilket är mycket svårt men fullt möjligt. För att kunna genomföra en duckning på detta sätt krävs också att man ser angriparen under hela skottförloppet. För detta ändamål används den nivå som är lägst av de två färdigheterna ducka och stridsvana. Svårigheten varierar beroende på vad det är för vapen som används: Kastvapen är normalsvåra (Ob3T6), pilbågar är svåra (Ob4T6), armborst och pistoler är mycket svåra (Ob5T6), gevär och höghastighetsvapen är extremt svåra (Ob6T6).



LJUDDÄMPARE

En ljuddämpare minskar ljusblitzen och ljudet från vapnet. Ljuddämpare finns till alla slags eldhandvapen utom Hagelgevär. De varierar i storlek beroende på vilket vapen de ska användas för. Ju kraftigare vapnet är desto större blir ljuddämparen. Ljuddämpare är olagliga i de flesta moderna samhällen. Ett vapen som är ljuddämpat minskar alla sina räckvidder med 20% och det gör ett poäng mindre i skada. Inga övriga förändringar. Fördelen är att det är mycket svårare att observera en skytt med ett ljuddämpat vapen. Det låter fortfarande en del om vapnet men betydligt mindre. Med ljuddämparen monterad så ökar vårigheten att höra ett skottet med två nivåer (+Ob2T6). I mörker och halvdager så ökas även svårigheten att upptäcka en mynningsflamman från vapnet med en nivå (+Ob1T6).

SKJUTA I BLINDO

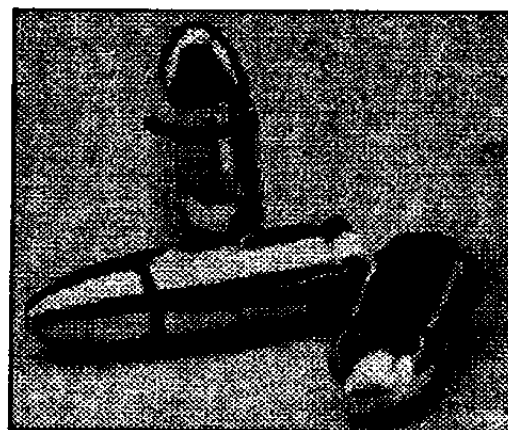
Vid nersatt sikt blir det svårare att träffa. I dunkel blir det +1 svårare och i halvmörker +Ob1T6 svårare.

Att avfira ett vapen medan man inte ser något är inte att rekommendera. I kompakt mörker, i mycket tät rök och om man av någon anledning förlorat synen måste man gå följande sätt.

Chansen att träffa är minimal, ifall man inte vet i vilken riktning fienden befinner sig. Man kan ibland lokalisera fienden med hörseln. Vet man ungefär var var fienden är kan man utnyttja reglerna för automateld. Man bestämmer ett eldområde och hur många skott man skjuter. Observera att för blind eld får man lov att skjuta färre än fyra skott. Man får inte använda regeln om rekyl för enkelskott. Se även regeln om förlupna kulor.

"På detta uppdrag kommer mörkret kort sagt vara er bästa – och tyvärr enda vän..."

– Sg. Klinkhoffer



STRIDSVANA

Stridsvana är en högst mångsidig färdighet med många användningsområden. Här nedan ges en mängd förslag på olika användningar.

Reflexer: En person som har hög Stridsvana reagerar inte nödvändigtvis snabbare än en person utan Stridsvana. Däremot reagerar han mindre fel och hinner därför ofta skjuta först. För varje fem i nivå i Stridsvana ökar initiativet med ett.

Erfarenhet: Stridsvana kan bara ökas på ett sätt: genom erfarenhet. Efter varje äventyr får man slå för förbättring av Stridsvana förutsatt att man lyckats använda den. Man får dessutom chansen att höja Stridsvana genom att helt enkelt ha varit med i en eldstrid.

Stället för taktik: I vissa situationer kan Stridsvana också användas som en slags Taktik, genom att man med sina erfarenheter bedömer vad man bör göra. Svårigheten för detta "tillförordnade taktik"-slag är Ob1T6 högre än normalt. Generellt kan sägas att där Taktik används för en grupp och Stridsvana för en eller ett par personer. Stridsvana är mer instinktivt och tar hänsyn till nuets behov.

Vapenkunskap: Man kan också identifiera och bedöma vapen i det egna och motståndarlägret genom ett lyckat slag för Stridsvana, modifierat för hur främmande vapnen i fråga är. Detta kan sedan användas för att bättre bedöma ens chanser för överlevnad.

Bakhåll: Man kan genom ett lyckat slag för Stridsvana bedöma hur lämpligt ett visst område är för bakhåll och liknande. Skulle man i så fall bli medveten om möjliga hotbilder minskas svårigheten för att upptäcka ett eventuellt bakhåll med Ob1T6.

Man kan på samma sätt använda Stridsvana för att ta reda på var man skulle placera minor för bästa effektivitet och på det sättet underlätta undvikandet och upptäckandet av sådana attiraljer.

Taktik kan också användas i liknande situationer. Skillnaden mellan Stridsvana och Taktik är att Taktik är att bedöma "var borde fienden ligga i bakhåll" medan Stridsvana är mer att komma ihåg "varifrån blev jag beskjuten förra gången i en motsvarande situation".

Moral: Moralen i en grupp förbättras avsevärt om gruppen har Stridsvana. Svårigheten att lyckas klara av moralprövande situationer minskas med Ob1T6 för varje person som har Stridsvana över tio.

I pressade situationer gör grupplederen ett slag för Ledarskap med Ob3T6. Spellederen kan ändra svårigheten beroende på situation. Krävande situationer kan vara då man blir skadad med mer än ett smår, en kamrat blir dödad, ledaren blir skadad såpass att han inte kan ge order, det ögonblick man inser att fienden är överlägsen, då man beordras in i strid eller om man blir avskild från sina kamrater.

Lyckas slaget håller gruppen ihop och följer instruktioner enligt order. Misslyckas slaget bryter en person i gruppen ihop per

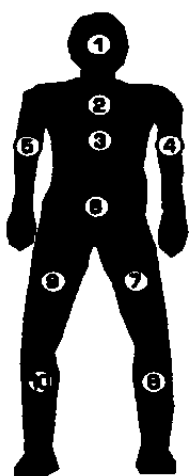
påbörjade fem över chansen. Det är alltid den med lägst summa av Stridsvana och PSY som bryter ihop först. När man bryter ihop försöker man avlägsna sig från striden eller om det inte går, lägga sig ner och trycka och hålla sig utom fara. En nedbruten person slåss inte annat än för ren överlevnad. Han kan mycket väl skjuta okontrollerat i omgivningen. Skulle elden vara riktad mot någon kan den räknas som nedhållande eld. Varje nedbruten person ska slå ett slag för Stridsvana med svårighet Ob3T6. Om slaget misslyckas får han effekten av slaget som extra psykospoäng.

Mod: En stridserfaren person är inte nödvändigtvis modigare. Han är bara mer medveten om vad som kan vara farligt eller inte. I situationer där en normal person skulle få livet skrämt ur sig (fienden anfaller nattetid ur bakhåll med tung maskingevärseld, artilleriunderstöd och napalmbombning) kan man slå ett slag för Stridsvana för att göra något som instinktivt verkar vara dumt.

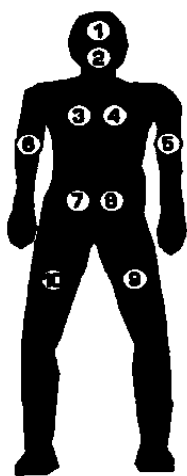
För att över huvud taget våga sticka upp någon kroppsdel när man utsätts för nedhållande eld krävs ett Stridsvaneslag. Den som misslyckas med detta slag kan göra vad han vill, förutom att sticka upp någon del av sin kropp i elden.

Stridspsykos: För var femte nivå i Stridsvana man får får man ett psykospoäng automatiskt. Om strider går extremt dåligt ska man slå ett slag för Stridsvana. Alla lägen som resulterar i psykospoäng ger naturligtvis en orsak att slå ett mentalslag.

ELDSTRID



NÄRSTRID



KROPPSDELAR

I en strid kan man träffa på olika ställen på motståndarens kropp. För att förenkla situationen är kroppen uppdelad i sju kroppsdelar: huvud, bröstorg, buk, höger och vänster arm, höger och vänster ben. När en attack träffar så gör man ett slag på träfftabellen för att se vilken kroppsdel som blev träffad. Enda undantaget till detta är sprängskada som träffar hela kroppen.

TRÄFFTABELL		
ELDSTRID	NÄRSTRID	KROPPSDEL
1	1-2	Huvud
2-3	3-4	Bröstorg
4	5	Vänster arm
5	6	Höger arm
6	7-8	Buken
7-8	9	Vänster ben
9-10	10	Höger ben

SKYDD

Ofta försöker man undvika att bli träffad genom att befinna sig bakom något skydd. Rollpersonen kan vara helt eller delvist i skydd. Om rollpersonen endast är delvist i skydd, måste man avgöra vilka kroppsdelar som skyddas. Spelaren bör helst i förväg meddela vilka kroppsdelar som skall skyddas. Om avståndsattacken träffar en kroppsdel som är skyddad så träffar skottet istället objektet eller personen som är i vägen.

Skyddet kan vara olika effektivt. Ibland kan skottet gå igenom objektet eller personen och ändå skada rollpersonen. Att befinna sig i skydd bakom en tunn spånskiva gör inte mycket till eller från. Se regeln om pansar för att avgöra hur mycket skydd som erhålls.

Ofta ligger man i 100% skydd i en stridssituation. Nackdelen är då att man är helt låst. Anfallaren använder sig då ofta av nedhållande eld för att komma i position för att kunna kringgå ditt 100% skydd.

SIKTA PÅ KROPPSDEL
(frivillig regel)

Man kan medvetet försöka träffa en speciell kroppsdel hos motståndaren genom att lägga till ett valfritt antal ObT6 på attack svårigheten. För varje ObT6 man ökar svårigheten så får man sedan antingen dra bort eller lägga ett till slaget på träfftabellen. Inget eller delar av denna modifikation kan även användas. Denna regel kan inte användas då man skjuter automateld eller nedhållande eld. Det går däremot bra att sikta då man skjuter treskottssalvor, men bara det första skottets träfftabellslag förändras.

Oskyddade:
bröstorg,
huvud och
armer.

I skydd
Buk och
benen

"Vaya con dios, man. <KABLAM>"
— Luisa Sanchez,
15 år, ledare för Jets

NÅDASTÖT / NÅDASKOTT

Ibland hamnar rollpersoner i den situationen att de vill döda någon som är hjälplös. Den personen som ska utsättas för nådaskottet/nådstöten måste vara totalt hjälplös. Alltså totalt paralyserad eller fastbunden utan möjlighet att ta sig fri. Att bara vara hålla fast någon ger ingen möjlighet att utföra nådaskott på den personen. Det går att utföra på sovande personer men för det krävs ett framgångsrikt smyga slag och att den sovande misslyckas med sitt lyssna för att vakna.

För att utföra nådstöten krävs ett eggat vapen för skära av strupen. Det finns många andra sätt men detta är det enklaste och vanligaste sättet. För ett nåda skott så krävs ett godtyckligt skjutvapen. Det är princip möjligt att utföra en 'nådstöt' utan vapen, men detta kräver speciell kunskap.

Ett färdighetsslag krävs för att lyckas med nådaskottet/nådstöten. Endast ett fummel

innebär misslyckande. Ifall slaget fumlas, så märker avrättaren inte detta utan är helt övertygad om att offret dog. Det finns alltså ingen anledning att göra fler skott/nådstötar.

ENKLA HANDLINGAR

Det finns många fall, som liknar det fall som beskrivs ovan, då det skulle vara onödigt komplicerat att använda regler för att avgöra om rollpersonen lyckas eller ej. Sunt förnuft är den bästa medicinen mot denna typ av problem.

Spelledaren måste bestämma vad som är viktigt att avgöra med hjälp av reglerna och vad som kan improviseras.

I många strider är det viktigt att man får upp farten så att spänningsmomentet inte försvinner för spelarna. Det är då lämpligt att spelledaren (om han vill) tjejer lite på reglerna eller kanske bestämmer själv vad som händer.

"Med kunskap, goda förberedelser och disciplin klarar man de flesta faror. De övriga klarar man med improvisation och instinkt."

— Korpral Linda Stevens, ECMC

EXPLOSIONER

Explosioner kan göra skada på två sätt. Sprängskada orsakas av tryckvågen som skapas och splitterskada orsakas av fragment som slungas ut. Det är dock inte alla explosioner som ger splitter. Skadeverkan anges tämningskombination som för vanliga vapen. Explosioner har olika verkan beroende på hur långt man befinner sig från explosionen. Alla personer som befinner sig inom explosionens verkningsradie tar skada.

Den angivna sprängskadan orsakas bara inom den angivna basradien. Skada orsakas givetvis utanför denna radie, men skadeverkan minskar med avståndet från explosionen. För varje basradie som man befinner sig från explosionens centrum så minskar skadan med Ob1T6. Tryckvågen från en explosion gör krossande skada. Mot denna typ av skada fungerar bara trycktäta pansarsorter. Om man befinner sig i skydd, t.ex. bakom ett hörn så minskar skadan med Ob1T6. Man behöver alltså inte slå för vilken kroppsdel som träffas för tryckvågor.

Pansar skyddar mot spräng skada på ett något annorlunda sätt. Skyddet mot sprängskada är summan av alla rollpersonens skydd. I Beskrivningarna över olika pansarsorter markeras värdet för skydd mot sprängskada med ett 'E' innan värdet. Exempelvis har en skottsäker väst skyddsvärdet E1.

Splitterverkan gör inom basradien tre stycken skador. Skadeverkan anges på samma sätt som för tryckvågen. För varje basradie som man befinner sig från explosionens centrum så orsakas en skada mindre. Splitter orsakar samma typ av skada som skott. Dessutom måste man slå ett slag på träfftabellen för varje splitterskada för att avgöra var skadan tog. Pansar och skydd fungerar som vanligt mot splitter.

HANDGRANATER

Handgranater är små plast eller metallkapslar med en sprängladdning i mitten. De kastas med färdigheten kasta. Innan de kastas måste man aptera handgranaten genom att osäkra och dra ut sprinten. Detta tar en handling. När man sedan kastar handgranaten så släpper man taget om bygeln vilket leder till att en fördröjningssats börjar brinna. Fördröjningen är vanligen 4 sekunder (en runda) men kan vara kortare eller längre. Det finns även handgranater som detonerar vid nedslag.

KASTA HANGRANATER

Se även färdigheten Kasta. När man kastar handgranater kan det vara av stort intresse av att veta var granaten hamnade. Om man missar med ett kast måste man slå ett slag med en T8 på tabellen för missade kast nedan.

Ifall en person lyckas ducka undan ett kast som i annat fall skulle ha träffat så slår man inte på denna tabell. Kastet träffar då automatiskt bortom målet.

Avståndet till målet där kastet landade är lika med effekten av slaget man slog för att träffa. Detta avstånd är i meter.

KASTMISS	
1TB	RIKTNING
1	Bortom
2	Bortom till höger
3	Till höger
4	Hitom till höger
5	Hitom
6	Hitom till vänster
7	Till vänster
8	Bortom till vänster

EXPLOSIONER INOMHUS (Frivillig regel)

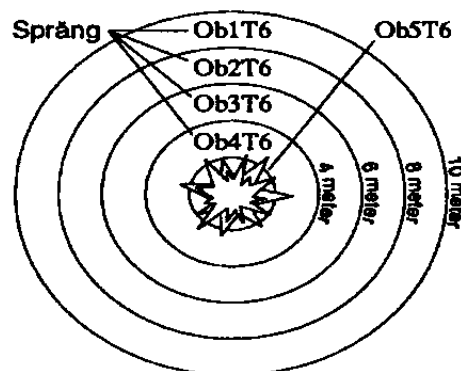
Explosioner i begränsade utrymmen, exempelvis rum och korridorer, gör mer sprängskada på grund av att explosionens tryckvåg inte utjämns lika snabbt. Om man befinner sig i ett normalstort rum så dubblas basradien. Befinner man sig i en korridor tredubblas basradien. I vissa extremfall, t.ex. om man skulle detonera en sprängladdning i ett smalt rör vars ena ände är tillslutet så kan basradie bli mycket lång. Splitterskadans basradie förblir dock oförändrad.

Explosioner under vattenytan gör betydligt mer sprängskada beroende på att vatten i princip inte kan komprimeras på samma sätt som luft. Basradien under vatten sexdubblas. Om en person står med halva kroppen under vattenytan så fyrdubblas basradien. Splitterskadan under vattnet reduceras betydligt. För varje meter som splittret färdas under vattnet minskar dess skadeverkan med tre.

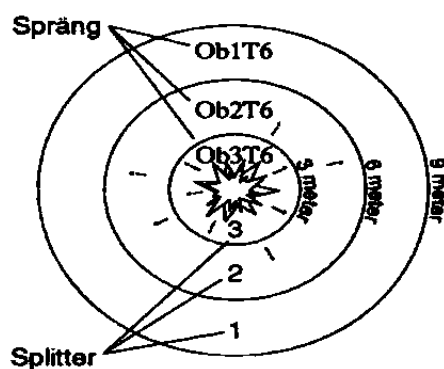
KASTA HANDGRANAT

AVSTÅND	SVÄRIGHET
Upp till (FYS/2) meter	Ob2T6
Upp till FYS meter	Ob3T6
Upp till (FYSx2) meter	Ob4T6
Upp till (FYSx4) meter	Ob5T6

Exempel för spränghandgranat
Basradie 2 meter, sprängskada Ob5T6.



Exempel för splinterhandgranat
Basradie 3 meter, sprängskada Ob3T6.



Victor kastar en spränghandgranat mot motståndarna. Victor har FYS 10 och Kasta 12. Avståndet till motståndarna är 15 meter. Svårigheten att kasta blir därför Ob4T6. Vic slår 18 vilket är en miss. Granaten hamnar därför (12-18=-6) 6 meter fel. På kastmisstabellen slår han 5 (hitom). Granaten hamnade sex meter från motståndarna och nio meter från Vic. Skadan för motståndarna blir Ob3T6 och för Vic blir skadan Ob1T6...

FÖRHÅLLANDE	BASRADIE
Normalt rum	2 x basradien
Korridor	3 x basradien
Midjedjupt vatten	4 x basradien
Under vatten	6 x basradien

NEUFLO

Neuflon är ett modernt binärt brandstridsmedel som brinner utan syre. Neuflon brinner liksom napalm i åtta sekunder innan det släcknar.

"Okej, eldkastare kanske inte är världens effektivaste vapen, men man skall inte underskatta dess demoraliserande effekt"

— Sg. Popo

FOSFORHANDGRANAT

Sergant Popo kastar en fosforhandgranat på för att fördröja sina fiender. Han träffar där han ville och granaten briserar.

Brinnande fosfor sprids då lika med granatens splitterradie på 9 meter. De tre fiendesoldater som befinner sig i detta område får brinnande fosfor på uniformerna (skyddsvärde 5 bestämmer spelledaren). Dessa personer tar de första två rundorna Ob4T6-5 poäng i skada. Därefter antänds uniformerna, men fosfor brinner inte längre. Soldaterna tar därför 1T6 skadepoäng varje runda, tills de lyckas släcka sina kläder.

BRANDSKYDD

KLÄDER	SKYDD
Tunna kläder	1
Normala kläder	3
Vinterkläder	6
Pansar	7
Brandskyddsdräkt	10

BRÄNNSKADOR

Eldkastare, napalm och explosioner ger ofta upphov till bränder som kan orsaka stor skada. Den orsakade skadan är helt beroende på eldens temperatur och omfattning. För varje extra runda som man är exponerad för elden så tar man ytterligare skada.

Antingen är hela kroppen utsatt eller bara vissa kroppsdelar. För varje runda som rollpersonen är utsatt för hetta så höjs skadepoängen med det angivna värdet i tabellen om brännskador. Om det finns flera källor till elden så används bara den som gör mest skada.

En person som har kraftiga kläder på sig tar inte lika mycket skada. Olika klädesplagg har ett värde som fungerar på ungefär samma sätt som pansarvärdet. Kläder slutar att fungera som skydd mot eld när de börjar brinna. Har man flera lager får man lägga ihop skyddsvärdet. Tabellen anger några typer av kläder och deras skydd.

Spelledaren måste bestämma hur snabbt kläder antänds. Vissa sorter som antänds inte alls, men det vanligaste är att kläder börjar brinna efter en eller två rundors

exponering. När kläderna börjat brinna så skyddar de inte längre utan gör istället mer skada. I det flesta fall så brinner kläder mellan en eller två minuter. Om kläderna brinner på en kroppsdel så kommer elden varje (eller varannan) runda sprida sig till en närlägen kroppsdel.

Många sorters bränder går att släcka med vatten. Vissa sorter är däremot mycket svårsläckta. Napalm och fosfor antänds så fort de utsätts för syre i luften.

ELSKADA

Skada från el beror den ström och spänning som offret utsätts för. Ofta för man inga yttre skador, skadepoängen höjs med en förutbestämd tärningskombination varje fas som rollpersonen utsätts för strömmen. Det är helt och hållet upp till spelledaren att bestämma hur mycket skada som orsakas i olika situation. Elektricitet ger inte upphov till allvarliga skador. Chockslag fungerar däremot på normalt sätt.

BRÄNNSKADOR

	HELA KROPPEN	EN KROPPSDEL
Brinnande kläder	Ob1T6	Ob1T4
Bensin på kroppen	Ob1T6+2	Ob1T6
Neuflon på kroppen	Ob2T6	Ob1T6+1
Napalm på kroppen	Ob2T6+1	Ob1T6+2
Fosfor på kroppen	Ob4T6	Ob2T6
Inne i gräsbrand	Ob1T6	-
Inne i skogsbrand	Ob1T6+2	-
Inne i övertänd byggnad	Ob2T6+1	-
Het KSP-pipa	-	Ob1T4
Fackla	-	Ob1T4+1
Vitglödget järn	-	Ob1T6+1
Skärbrännare	-	Ob2T6

"Polisen har låtit meddela att sammanställningen av helgens upplopp är försenad... De uppskattar dock minst trehundra femtio döda. Vad kan man säga? Helgen är inte över än... det finns fortfarande chans att slå förra veckans toppnotering!"

— Clark Murdoch,
nyhetsuppläsare, CityNet

SKADA

Avsikten med en attack är att orsaka skada. Olika vapen har olika skadeverkan. Vapen med hög skadeverkan tränger lättare igenom pansar och orsakar därför ofta mer skada.

Om man träffar med en attack så är nästa steg att avgöra hur stor skada man åstadkom. Skadeverkan beskrivs med hjälp av en tärningskombination. Detta innebär att skadan varierar. När det gäller skadeverkan föregås vanligen tärningskombinationen av en bokstav som visar vilken typ av skada vapnet orsakar. Vanligaste

typerna av skada är skottskada(S), huggskada(H), krossskada(K) och penetrerande skada(P). Slå tärningskombinationen för att få fram den exakta skadeverkan. Om ingen bokstav finns som anger skadetyper, så gäller det att det är skottskada (den vanligast förekommande).

Vissa vapen kan användas på olika sätt. Ett svärd kan till exempel användas både för att hugga och att stöta med. Beroende på användningssättet måste man välja rätt tärningskombination för skada. I dessa fall måste alltså spelaren välja hur vapnet skall användas.

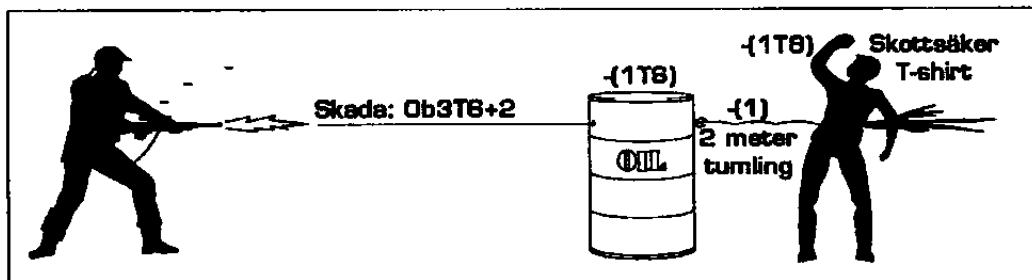
S = Skottskada H = Huggskada
K = Krossskada P = Penetrerande

PANSAR

Pansar används för att skydda kroppen mot skada genom att absorbera rörelseenergi. De vanligaste typerna av pansar är hjälm och skottsäker väst. Alla pansar har ett pansarvärde som beskriver hur mycket rustningen skyddar mot olika typer av skada. Pansarvärdet består av två tärningskombinationer som reducerar skadan man skulle ha fått. Ett värde är för skott och ett för hugg, kross & penetrerande skada.

Normalt bär man bara ett lager pansar på varje kroppsdel. Magen kan dock ofta skyddas både av en jacka och av byxor. Har man flera lager pansar på en kroppsdel skyddas kroppsdelens av pansarsorten med det bästa slagna pansarvärdet. Kroppsdelens får dock en extra poäng pansarvärde för varje extra lager man har på sig.

Det första man måste göra när man får en träff mot en kroppsdel är att ta reda på vilken typ av pansar som man har på den aktuella kroppsdelens. Pansarvärdet beror på vilken pansarsort man har på kroppsdelens och vilken typ av skada vapnet gör. Ta



reda på det aktuella pansarvärdet och reducera skadan rollpersonen får.

Pansarbrytande ammunition gör att bara halva det slagna pansarvärdet får användas som skydd. Hålspetsammunition, hagel och liknande gör att det slagna pansarvärdet dubblas.

Explosioner gör skada över hela kroppen. Man slår därför inte på träfftabellen för sprängskadan. Pansarvärdet fungerar också något annorlunda. Man summerar helt enkelt ihop alla explosionsskyddsvärden för de olika pansarsorterna man har. Denna summa är det värde som sprängskadan reduceras med.

PANSARBRYTANDE KULOR
Slagna pansarvärdet räknas halvt

FRAGMENTERANDE KULOR
Slagna pansarvärdet räknas dubbelt

PANSARSORTER

TYP AV PANSAR	TÄCKNING	SKOTT	ÖVRIGA	EXPLOSION
Läderjacka	Bröst	1	1T4-2	+1
Skottsäker T-shirt	Bröst	1T8	1T4-2	0
Splitterskyddsväst	Bröst, Buk	1T8	1T4-2	+1
Skottsäker väst	Bröst, Buk	1T8	1T4-2	+1
Skottsäker jacka	Bröst, Buk, Arm	1T6+2	1T4-1	+1
Halvstelt pansar	Bröst, Buk	1T6-1	1T4+1	+2
Pansarväst	Bröst, Buk	2T6+4	1T4+2	+3
Stridsdräkt*	Hela kroppen	1T6+1	1T4-2	+1
Motorcykeloverall	ej huvudet	1	1T4-2	+2
Motorcykelhjälm	Huvud	1T4-1	1T6	+1
Kevlarhjälm	Huvud	2T6-2	1T4+1	0
Stålhjälm	Huvud	1T10-2	1T8-2	0
C-dräkt*	Hela kroppen	1	1T4-2	+2
Tryckdräkt*	Hela kroppen	2	1T4+1	+7
Rymddräkt*	Hela kroppen	2	1T4-1	+5

* skyddar även mot C-medel

PANSARVARDE FÖR MATERIAL

MATERIAL	1mm	5mm	1cm	5cm	10cm	50cm	1m
Vatten	-	-	-	-	-	1	3
Sand	-	-	-	-	1	7	15
Trä	-	*	1	2	3	5	10
Jord	-	-	-	-	3	12	25
Glas (skottsäker)	*	1	2	3	10	-	-
Aluminium	*	1	2	10	24	60	240
Tegelvägg	-	-	-	-	30	200	500
Betong	-	-	-	-	50	300	800
Sten	-	-	-	40	100	600	1000
Stål	1	3	7	40	120	-	-
Pansarplåt	1	5	11	60	220	-	-
Crysteel	1	7	16	110	340	-	-

SKYDD AV OBJEKT

OBJEKT	SKOTT
Människokropp	1T6+1
Sandsäck	1T6+4
Oljefat, tomt	1T4-1*
Oljefat med vätska	1T6
Motorblock	6T6
Bildörr	1T4
Dörr, inomhus	2
Ståldörr (1cm)	7
Fönsterruta	*
Plåt (1mm)	1
Trävägg (5cm)	3
Tegelvägg (10cm)	30
Betongvägg (20cm)	100

* Kulan börjar tumla även om den inte hindrades.

TUMLANDE KULA

Alla träffar som sänker kulans skadeverkan medför att den börjar tumla. En normal kulas skadeverkan sjunker därefter med ett poäng per två meter luft. En Pansarbrytande kula sänks med ett poäng per fem meter. Hålspetsammunition och liknande som deformeras eller splittras sänks med ett poäng per meter.

SPECIALEFFEKTER

ÖVRIGA EFFEKTER	"PANSAR"
Rikoschett	0b1T6*
Tumling	-1 per 2m
Tumling (pansarbryt.)	-1 per 5m
Tumling (hålspets)	-1 per m

* Kulan börjar tumla även om den inte hindrades.

Död:

Total skada mer än FYS x 2
skadepoäng

Behålla medvetandet:

Slå ett chockslag över den
totala skadepoängen

Allvarlig skada:

Enskild skada större än FYS
poäng.

"Det är inget man kan dansa till,
men det är en puls..."

— Koichi Hayase, Ambulansförare

SKADEPOÄNG		SKADENIVÅR	
Blödningstakt:		Allvarlig skada: (FYS)	Död: (FYS)
(1) Huvud (1-4)	E	Chockslag: 0,416	24
(2-3) Bröst	E		
(4) H.Arm (5-8)	E	P.K.K.	114-2
(9) V.Arm (10)	E	P.K.K.	114-2
(11) Buk	E	P.K.K.	114-2
(12-13) H.Ben (14-16)	E	P.K.K.	114-2
(17-18) V.Ben (19-20)	E	P.K.K.	114-2
SKADEBONUS			
Skadepoäng:			

JOHNNY BLIR SKADAD

Under ett reportage i Frankfurts slumkvarter, så råkar Johnny bli träffad av en förlupen kula. Kulan gör Ob4T6+1 i skada, vilket i detta fall blir 17 skadepoäng. På träfftabellen slår spelaren 6, dvs buken. Johnny har som tur var en skottsäker väst som skyddar IT8, vilken slås till 4. Kulans skada blir alltså 'bara' 17-4 = 13 poäng.

Johnny slår sitt chockslag med Ob4T6 och får 11. Eftersom han slår under eller lika med skadan så blir han medvetslös. Till råga på allt elände så var denna enskilda skada större än FYS, vilket medför att Johnny är allvarligt skadad. På tabellen för allvarliga skador blir resultatet en inre skada (5 med IT10). Den inreskadan visar sig vara en träff i njuren (1 med IT8).

Johnny kommer förmodligen att klara sig om han kommer till sjukhus i tid...

EFFEKTER AV SKADA

Vid en eller fler skadepoäng är man skadad. När den totala skadepoängen överstiger FYS x 2 så dör rollpersonen.

En skada på två poäng är inte lika allvarlig som en skada på sex poäng. För att ge lite mer realism åt reglerna kan man anteckna skadorna separat och låta varje skada läka separat. Man bör då det noteras vilken typ av skada det rörde sig om. Skada orsakad av blödning kan vara extra praktisk att anteckna separat.

Till vänster finns de viktigaste effekterna.

CHOCKSLAG

Varje gång man blir skadad finns det risk för att kroppen drabbas av ett chocktillstånd. Oftast leder detta till medvetslöshet eller oförmåga att röra sig. Antalet tärningar i chockslaget beror på rollpersonens kroppsbyggnad. Chockslag för träffar på huvudet görs dock med Ob1T6 mindre än normalt.

För att behålla medvetandet, måste man slå ett chockslag över de totala antalet skadepoäng rollpersonen har efter det att skadepoängen från senaste skadan lagts till. Slår man lägre eller lika blir rollpersonen medvetslös eller på liknande sätt oförmögen att göra något.

BLÖDNINGAR

Blödningar orsakas av alla attacker utom krossande som gör mer än ett poäng i skada (enpoängsskador orsakar bara små blödningar). En krossande attack orsakar blödning om den är kraftigare än FYS poäng skada (allvarlig skada).

ALLVARLIGA SKADOR

Allvarliga skador är vanliga resultat i en strid med vapen. Varje gång en kroppsdel utsätts för en enskild skada som är större än FYS poäng skada, ger detta upphov till en allvarlig skada i kroppsdelens som träffades. För att avgöra vad den allvarliga skadan får för effekt slår man 1T10 på tabellen för allvarliga skador.

En allvarlig skada i en arm eller ett ben kan högst höja rollpersonens skadepoäng med FYS poäng. All övrig skada ignoreras. Kulan eller vapnet förutsätts då ha gått rakt igenom armen eller benet.

Allvarliga skador innebär ofta att kropps-

En attack som orsakar blödning ökar rollpersonens blödningstakt med en poäng. Blödningar mäts i poäng per minut. För varje minut som går så får rollpersonen lika många skadepoäng som blödningstakten (summan av alla blödningar). Om blödningstakten överstiger tio så får rollpersonen ett poäng i skada för varje runda istället för tio varje minut. Överstiger blödningstakten tjugo så får rollpersonen två poäng skada per runda, osv.

Varje gång som rollpersonen förlorar blod måste man slå ett chockslag. Om chockslaget misslyckas så blir rollpersonen medvetslös, men blödningen fortsätter. Om skadepoängen överstiger FYSx2 så dör rollpersonen av blodförlust.

SMÄRTA

Det gör ont att bli skadad. Man rör sig långsammare och sämre. Ju mer skadepoäng man har desto svårare är det att använda vissa färdigheter. Grundregeln är att för varje skadepoäng man har så blir svårigheten ett poäng högre (+1). Smärtan påverkar även hur snabbt man kan förflytta sig (detta finns beskrivet i stycket om förflyttning).

TAPPA FATTNINGEN

När man blir skadad tappar man oftast fattningen och står lamslagen. Varje gång man blir skadad (mer än en poäng skada) förlorar man automatiskt resten av sina handlingar under den rundan. Man kan fortfarande parera, ducka och förflytta sig, men ingenting annat. Får man ett smår (en skadepoäng) finns det chans att fortsätta att agera om man lyckas slå ett normalsvårt (Ob3T6) Stridsvaneslag.

delen blir 'obrukbar'. Utöver det som anges i tabellen så tillkommer följande effekter:

En allvarlig skada i ett ben eller i buken innebär att personen faller omkull. En allvarlig skada i armen innebär att armen blir obrukbar och att personen tappar vad han håller med den armens hand.

En person som inte längre kan stå på sina ben kan fortfarande krypa fram. Med hjälp av någon annan som stöd kan man gå hjälpligt. Detsamma gäller om man har tillgång till en krycka.

Kroppsdelens 'obrukbarhet' varar tills man har läkt så mycket skada att man inte längre är allvarligt skadad.

ALLVARLIG SKOTTSKADA

1T10	ARM / BEN	BUK / BRÖST	HUVUD
1-2	Blödning & blodförlust	Blödning & blodförlust	Blödning & blodförlust
3-4	Blödning & blodförlust	Inre skada* & blodförlust	Blödning & blodförlust
5-6	Benet splittras, faller	Inre skada*	Hjärnan skadad, chock
7-8	Muskelträff, faller	Lungträff, dör inom Ob1T6 min.	Hjärnan träffad, dör†
9-10	Blodförlust & chock	Hjärtat träffat, dör†	Hjärnan träffad, dör

ALLVARLIG HUGGSKADA

1T10	ARM/BEN	BUK/BRÖST	HUVUD
1-2	Blödning & blodförlust	Blödning & blodförlust	Blödning & blodförlust
3-4	Blödning & blodförlust	Blödning & blodförlust	Djupt hack, chock
5-6	Muskel av, blodförlust	Inre skada* & chock	Djupt hack, chock & blodförlust
7-8	Vapen fastnar, chock	Vapen fastnar, dör	Vapen fastnar, dör
9-10	Avhuggen, chock & blodförlust	Buken öppen, dör	Huvudet av, dör

ALLVARLIG KROSSANDE SKADA

1T10	ARM / BEN	BUK / BRÖST	HUVUD
1-2	Ben brutet	Blödning & blodförlust	Blödning & blodförlust
3-4	Ben brutet	Inre skada* & chock	Hjärnskakning & chock
5-6	Blödning & blodförlust	Inre skada* & chock	Skallfraktur & chock
7-8	Muskel av, blodförlust	Inre blödning, dör†	Inre blödning, dör†
9-10	Ben krossat, chock & blodförlust	Fysisk chock, dör†	Huvudet krossat, dör†

ALLVARLIG PENETRERANDE SKADA

1T10	ARM / BEN	BUK / BRÖST	HUVUD
1-2	Blödning & blodförlust	Blödning & blodförlust	Blödning & blodförlust
3-4	Blödning & blodförlust	Inre skada* & blodförlust	Blödning & blodförlust
5-6	Benet splittras	Vapnet fastnar, inre skada*	Djupt sår & chock
7-8	Vapen fastnar, chock	Vapen fastnar, dör†	Vapen fastnar, dör†
9-10	Spetsad, chock & blodförlust	Spetsad, dör†	Spetsad, dör

ALLVARLIG BRÄNNSKADA

1T10	ARM / BEN	BUK / BRÖST	HUVUD
1-2	Blödning & blodförlust	Blödning & blodförlust	Håret borta, chock.
3-4	Allvarlig brännskada	Allvarlig brännskada	Håret & öron bortbrända
5-6	Allvarlig brännskada & chock	Allvarlig brännskada & chock	Hår, öron & ögon bortbrända
7-8	Chock & blodförlust	Underlivsskador & chock.	Hår, öron, näsa & ögon bortbrända
9-10	Chock & blodförlust	Fysisk chock, dör†	Fysisk chock, dör†

ALLVARLIG SPRÅNGSKADA

1T10	TYP AV SKADA (Sprängskador drabbar hela kroppen)
1-2	Blödning & blodförlust
3-4	Inre skada* & blodförlust
5-6	Ögon förstörda, chock
7-8	Brännskada@
9-10	Fysisk chock, dör†

* Slå ett slag på tabellen för inre skada.

† Dör inom Ob1T6 rundor. Automatisk chock.

@Slå kroppsedel på närstridstabellen och slå sedan ett slag på tabellen för allvarliga brännskador

Blodförlust: allvarlig blödning. Blödningstakten ökas med Skadan SP.

Chock: den träffade blir medvetslös eller inträder i chocktillstånd.

Vapnet fastnar: slå för att dra ut, orsakar en blödning (Blödning per minut = Ob1T6)

Dör: offret dör omedelbart eller efter ett tag beroende på skada (spelledaren bestämmer)

Inre skada: slå ett slag på rätt tabell.

INRE SKADA

1T6	INRE SKADA I BRÖSTKORGEN
1	Näckkotorna skadade vilket leder till totalförlamning.
2	Ryggraden skadad vilket leder till förlamning i benen.
3	Hjärtat träffat. Medvetslös. Offret dör på Ob1T10-3 rundor.
4	Lungorna fylls med blod. Offret hostar blod och dör inom Ob1T6 minuter.
5	Strupen av. Offret dör på Ob2T6 rundor.
6	Kroppspulsåder av. Offret dör på Ob1T6 rundor av mycket kraftig blödning

INRE SKADA

1T6	INRE SKADA I BUKEN
1	En njure förstörd. Dör efter Ob1T6 timmar.
2	Tarmar punkterade vilket leder till en allvarlig infektion. Dör efter Ob1T6 timmar.
3	Ryggraden skadad vilket leder till förlamning i benen.
4	Levern skadad. Offret dör inom Ob1T6 tim. i blodförgiftning.
5	Magsäcken punkterad. Allvarlig infektion. Dör efter Ob1T6 tim
6	Bukspottkörteln förstörd. Mat-smältning rubbad. Dör efter Ob1T6 dagar.

STOPPA BLÖDNINGAR

Hålla för hand:	ingen tid Stoppar 1
Första förband:	Enkelt (Ob2T6) 20 sek (5 rundor) Stoppar Ob1T6
Tryckförband:	Normalt (Ob3T6) 60 sek (15 rundor) Stoppar Ob2T6
Operationer: (eller motsv.)	Enkelt (Ob2T6) 5 min (45 rundor) Stoppar [Effekt]

”Det värsta med det här jobbet är rengöringen av ambulansen – blod torkar alldeles för snabbt.”

— Koichi Hayase

HEJDA BLÖDNING

Blödningar kan hejdas med hjälp av olika sorters förband och tillfälligt även med händerna. Blödningar orsakade av olika skador räknas som olika blödningar, vilket innebär att man måste åtgärda dem separat. Varje skada har alltså en separat blödningstakt. Tar man bort ett förband eller liknande åtgärd så återgår blödningstakten till den tidigare hastigheten. Eventuell länkning består dock.

Man kan använda en hand för att försöka hejda blodflödet. En hand kan användas på varje skada för att temporärt sänka blödningstakten med ett. Även om man lagt någon typ av förband kan man ytterligare dämpa blödningen på detta sätt.

Första förband tar 20 sekunder (5 rundor) att lägga och sänker blödningstakten med Ob1T6. För att lyckas med detta slår man ett enkelt slag mot färdigheten Första hjälpen. Ett tryckförband tar en minut (15 rundor) att lägga och sänker blödningstakten med Ob2T6. För att lyckas med detta slår man ett normalt slag mot färdigheten Första hjälpen. Det går inte att lägga tryckförband på bröstkorgen eller på buken. Man kan försöka lägga ett förband flera gånger, blödningen blir inte värre.

En operation kan användas för att hejda blödningar. Det spelar ingen roll var blödningen är. Man kan använda häftklamrar, laserkauterisering eller stygn. Slå ett enkelt slag mot Första hjälpen. Blödningstakten sänks lika mycket som effekten av

slaget. Misslyckas slaget så ökas blödningstakten med motsvarande effekt. Denna typ av ingrepp kan sedan kompletteras med ett första förband.

LÄKNING AV BLÖDNING

Mindre blödningar (blödningstakt mindre än tio poäng) läks av sig själva med en takt av ett poäng per tio minuter. Varje skadas blödningstakt minskas på detta sätt.

Enskilda blödningar som blöder tio eller mer poäng är ofta artärblödningar. Dessa blödningar kännetecknas av att blodet sprutar ut i en pulserande stråle. Artärblödningar läker inte av sig själva, utan man måste minska skadans blödningstakt till under tio poäng för att de skall börja läka sig som en mindre blödning.

ERSÄTTA BLODFÖRLUST

Med hjälp av blodtransfusion kan man ta bort skadepoäng som man fått genom blödning. Inga andra skadepoäng kan tas bort på detta sätt. Det är därför bra om man anteckar hur mycket skada som orsakats av blödning. För varje halvliter blodplasma som man får så tas 5 skadepoäng bort. Man kan inte ge mer än en liter blodplasma i timmen. Det går däremot bra att ge riktigt blod eller syntetiskt blod i nästan vilka kvantiteter som helst. Det är dock viktigt att blodet är av rätt blodgrupp för att inte rollpersonen skall dö av immunreaktioner.

Normal läkning: 1SP / 3 dygn
Sjukhusvård: 1SP / 2 dygn
Intensivvård: 1SP / dygn

Om man inte vilar och tar det försiktigt: 1SP / vecka

LÄKNING AV SKADOR

Vanliga skadepoäng läks med en takt av ett poäng vart tredje dygn, under förutsättning att rollpersonen vilar och tar det försiktigt.

Om man inte vilar så läks barer ett poäng varje vecka. Om man anstränger sig, så måste man slå ett chockslag per dygn för att man inte skall få ett nytt skadepoäng.

SJUKHUSVÅRD

Vård på ett normalt sjukhus, där man lägger om såren varje dag och har tillgång till läkemedel, medför att man blir av med ett skadepoäng varannat dygn.

Intensivvård på ett sjukhus innebär att rollpersonen blir av med ett skadepoäng per dygn. I intensivvården används mycket teknik och läkemedel som förhöjer läkningstakten. Operationer ingår nästan alltid som en led i läkningsprocessen.

HÄVA CHOCKTILLSTÅND

Varje gång rollpersonen blir av med skadepoäng slår man ett chockslag för att se om rollpersonen kvicknar till. Om skadepoängen skulle sänkas igen så blir man givetvis tvungen att slå nya chockslag för att inte förlora medvetandet igen. Det finns dessutom många mediciner som kan användas för att häva chocktillstånd. Effekten finns angiven i beskrivningen av den specifika medicinen.

OPERERA INRE SKADOR

Inre skador kan vara mycket allvarlig. För att rädda rollpersonen så måste man operera skadan. Ofta kan dessa ingrepp vara lätta att utföra om man har tillgång till all den utrustning som krävs. Har man inte någon utrustning kan det vara mycket svårt att rädda rollpersonens liv. Om inte rollpersonen skall dö, så måste operationen påbörjas inom den angivna tiden.

OPERATIONER

UTRUSTNING	MAX
Kniv, nål & tråd.	3
Första hjälpenlåda, hett vatten och köksprylar	5
Militär sjukvårdare, Polislar med polisiebil	8
Ambulanshelikopter, Ambulansfordon	12
Fältsjukhus, Läkarmottagning	15
Militär specialklinik, Stort sjukhus	18
Avancerad specialklinik	20

Vid en operationen måste man slå ett svårighetslag som beror på typen av operation. För att operationen skall lyckas måste man slå under kirurgens färdigheten i Medicin. Notera att nivån som man skall slå under aldrig kan vara högre än vad den tillgängliga utrustningen medlåter. En mycket skicklig kirurg kommer alltså misslyckas om han inte har någon utrustning alls. Tabellen anger till vilket värde färdigheten begränsas beroende på vilken utrustning som finns tillgänglig.

Operationer orsakar nästan alltid skada på patienten (ganska självklart om man skär upp någon). En svårt skadad patient har alltså mindre chans att överleva.

Neurokirurgi: Operation i hjärnan eller i ryggraden. Svårighetsgraden med denna typ av operation är Ob4T6. Skadan som orsakas är Ob1T4. Om den lyckas så hävs förlamningen. Misslyckas den så förstörs de opererade nerverna för alltid. De kan dock ersättas i ett senare skede med ett cybernetiskt implantat.

Thoraxkirurgi: Operation av lungor, hjärta och kroppspulsådrar. Svårighetsgraden med denna typ av operation är Ob4T6. Skadan som orsakas är Ob1T6. Om den lyckas så stabiliseras patienten tillstånd. Misslyckas den så dör patienten.

Strupoperation: Samma regler som för Thoraxkirurgi, fast svårigheten är Ob3T6 och skadan Ob1T4.

Bukoperation: För operation av njuren, tarmar och magsäck är svårigheten Ob2T6. För levern och bukspottkörteln är svårigheten Ob3T6. Skadan är Ob1T6.

Benfrakturopoperation: Svårigheten är Ob2T6 och skadan som orsakas är Ob1T4.

Amputation: Svårigheten är Ob2T6 och skada som orsakas är Ob1T6.

Hudtransplantation: Måste utföras vid allvarliga brännskador. Svårigheten är Ob3T6 och skadan som orsakas är Ob1T6.

INFEKTIONER (Frivillig regel)

De flesta sorters sår kan bli infekterade. Den vanligaste typen av sår som blir infekterade är öppna sår. Till sår som kan bli infekterade räknas även sådana som orsakats av krossande vapen. För att undvika infektion måste man slå ett infektionsslag över sina skadepoäng. Infektionsslaget slås ett dygn efter att man fått skadorna. Man måste dessutom fortfarande vara skadad. Antalet tärningar i infektionsslaget är normalt Ob3T6. Modifikationerna i tabellen kan användas.

Om såret redan är infekterat så är slaget Ob1T6 för att infektionen skall fortsätta. Om resultatet blir precis ett vid detta slag, så kommer infektionen att sprida sig och bilda en infektionshärd någon annanstans. Infektioner sprider sig oftast till andra sår, men kan även angripa oskadade kroppsdelar.

Misslyckas slaget så blir den allvarligaste skadan infekterad. Det infekterade såret orsakar ett poäng skada varje dygn och hindrar dessutom läkning av såret. Man får slå ett slag för infektionen varje dygn. Om man fumlar slaget eller om man tar FYS eller mer poäng i skada av infektion så råkar man ut för kallbrand. En kallbrand måste amputeras. Det är besvärligt, för att inte säga livsfarligt, att få kallbrand i huvudet eller i kroppen!

PÅ OPERATIONSBRDET

Ambulanspersonalen som plockade upp Johnny Donovan började med att checka hans tillstånd. Därefter förband de såret som hade en blödningsstakt av ett. Förstaförband, lätt handling.

För behandling kör de Johnny till stora sjukhusets intensivvårdsavdelning snabbast möjligt. Detta är av god klass och kirurgens färdighet kan därför vara max 18, men spelledaren bestämmer att den är 16 (de har mycket att göra idag).

På operationsbordet opererar kirurgen Johnnys njure. Detta är lätt (Ob2T6), men operationen orsakar Ob1T6 poäng skada. Kirurgen slår 8 vilket innebär att operationen lyckas gott och väl. Skadan som orsakas blir 4 poäng. Johnny har nu 17 skadepoäng. När operationen är klar kör de Johnny till intensivvårdsavdelningen igen. Efter 24 timmar blir Johnny av med ett skadepoäng. Han får då göra ett chockslag för att se om han kvicknar till. Slaget blir 14, vilket innebär att han fortsätter att vara medvetlös. Nästa dygn så sänks skadepoängen ytterligare ett steg till 15. Chockslaget blir denna dag 17, vilket innebär att Johnny kvicknar till.

Johnny placeras nu på en normal avdelning och kommer från och med nu läka ett poäng för varannat dygn som går.

30 dagar senare är han återställd.

INFEKTIONER

SITUATION	SVÅRIGHET
Omodifierat infektionsslag	Ob3T6
Noggrann med desinfektering	+Ob1T6
Byter regelbundet på sären	+Ob1T6
Antibiotiska preparat används	+Ob1T6
Kompetent läkervård	+Ob1T6
Såret fuktigt eller orent	-Ob1T6
Brännskada	-Ob1T6
Orsakades av ett smutsigt vapen*	-Ob1T6
Såret har redan blivit infekterat	-Ob1T6
* endast första dygnet.	



"Oh-uh, snuten är efter oss!"

"Ta det lugnt."

"Vaddå ta det lugnt. De har ju vektorfordon. Det är slut med oss..."

"Det ordnar sig - de kommer aldrig in i tunneln där framme."

— Bill the Booster till sin vän.

MANÖVRAR

SITUATION	SVÄRIGHET
Mycket snäv sväng	+Ob1T6
Dålig framkomlighet	+Ob1T6
Dåligt väglag	+Ob1T6
Dålig sikt	+Ob1T6
Punktering	+Ob2T6

FORDON

Följande regler är avsedda för att användas då fordon på något sätt är involverade i strider. De är i huvudsak avsedda för bilar, men går att använda för de flesta andra typer av fordon, båtar och flygplan.

SVÅRA MANÖVRAR

De enda tillfällena som man måste slå ett slag för att se om man lyckas köra är i kritiska situationer. Med en kritisk situation menas en situation där man kör mycket snabbt eller då man måste göra en undanmanöver. Färdighetslag måste också göras vid biljakter och luftstrider.

Om slaget lyckades så lyckades manövern. Om slaget misslyckades så blev bara en del av manövern lyckad. Effekten visar hur mycket man missade. Generellt kan sägas att varje effektgrad motsvarar 10% sämre manöver. Vid höga hastigheter leder ett misslyckat slag till att man kommer ut kurs 10° för varje effektgrad.

Med en manöver menar man t.ex. en sväng, en inbromsning eller en undanmanöver. Det finns ett antal hastighetsklasser som

avgör hur svåra färdighetsslagen blir. Hastighetsklasserna är olika för olika fordon. Andra modifikationer som kan användas är de som står i tellen för manövrar.

Normal hastighet är lägre än fordonets halva maxhastighet. Det krävs inga färdighetsslag om man inte gör några komplicerade manövrar (dessa manövrar är mycket lätta vid denna fart (Ob1T6).

Hög hastighet är en hastighet som ligger mellan normal hastighet och maximal hastighet. Färdighetslagen är Ob3T6 för varje manöver.

Maximal hastighet är när man kör så fort som fordonet klarar av. Färdighetslagen är Ob4T6.

BILJAKTER

När man försöker utmanövrera sin motståndare slår båda ett slag. Effekten visar hur bra båda utförde sin manöver. Varje positivt effektpoäng höjer hastigheten eller minskar svängradien med 10%. Negativa effektpoäng minskar hastigheten respektive ökar svängradien.

ELDGIVNING FRÅN FORDON

SITUATION	SVÄRIGHET
normal hastighet	+Ob1T6
hög hastighet	+Ob2T6
kraftig manöver	+Ob1T6

KOLLISIONER

KM/H	SKADOR
1-5	ingen skada
6-20	1 skada på Ob1T6
21-50	2 skador på Ob2T6
51-100	3 skador på Ob4T6
101-150	4 skador på Ob5T6*
151-200	5 skador på Ob6T6*
osv...	

* Varje person i fordonet tar dessutom var sin lika stor skada.

FORDONSVAPEN

Fordon kan ibland vara utrustade med, kulsprutor, kanoner eller missiler. Attacker från fordon utförs på samma sätt som vanliga attacker. Det är dock mycket svårare att träffa från ett fordon som rör sig eller som manövrerar häftigt.

SKJUTA PÅ FORDON

För fordon kan man använda träfftabellen nedan. Den används i huvudsak när man skjuter på vanliga bilar. Den kan dock användas för andra typer av fordon om spelledaren tar bort eller ändrar resultat som är orealistiska. En normal bil är mycket större än en människa och det blir därför en nivå enklare att träffa (-Ob1T6). Ännu

större fordon bör naturligtvis vara ännu enklare att träffa.

SKADA PÅ FORDON

Pansarreglerna gäller som vanligt - använd framförallt tabellerna Skydd av objekt och Pansarvärde för material. Följande händer när olika delar av fordonet träffas:

Förare & passagerare: Skador fungerar som vanligt. Tänk på att glas och plåt skyddar personen.

Glasrutor: Kan anses förstörd om skadan överstiger pansarvärdet. De splittras inte utan spricker vanligen bara.

Plåt: Hål uppstår om skadan överstiger pansarvärdet.

Motor: Slå ett 'chockslag' med Ob4T6 för att se om motorn lägger av. Jetmotorer har ett 'chockslag' på Ob2T6. Observera att ett motorblocks pansarvärde bara gäller objekt bakom motorn.

Bagageutrymme: Objekt i bagageutrymmet kan träffas.

Bränsletank: Tanken läcker om skadan överstiger pansarvärdet på omkringliggande plåt. Dessutom kan tanken explodera. För vanliga skott gör man ett 'chock-

TRÄFFTABELL FÖR FORDON

Framifrån	Från sidan	Bakifrån	Träffad del
1	1	1	Förare
2	2	2	Passagerare
3-4	3-4	3-4	Glasrutor
5-7	5-6	5-7	Plåt
8-9	7	-	Motor
-	-	8	Bagageutrymme
-	8	9	Bränsletank
10	9-10	10	Däck

slag på Ob3T6. För explosiva laddningar så gör man ett chockslag på Ob1T6.

Däck: Om däckan går att punktera så punkteras de så fort en skott träffar dem. För skada i samband med krockar så gäller ett 'chockslag' på Ob2T6 för att se om de punkteras eller ej.

KROCKA

Skadan som åsamkas beror på hastigheten (eg. hastighetsminskningen). Tabellen nedan visar hur mycket skador ett fordon får av en krock. Slå på träfftabellen som vanligt för att se var skadorna kommer.

ÖVRIGT

Volta: Om man voltar med fordonet (effekt mindre än -10) så orsakas skador som motsvarar en krock enligt tabellen ovan, men använd tabellraden ovanför den som används för normala krockar.

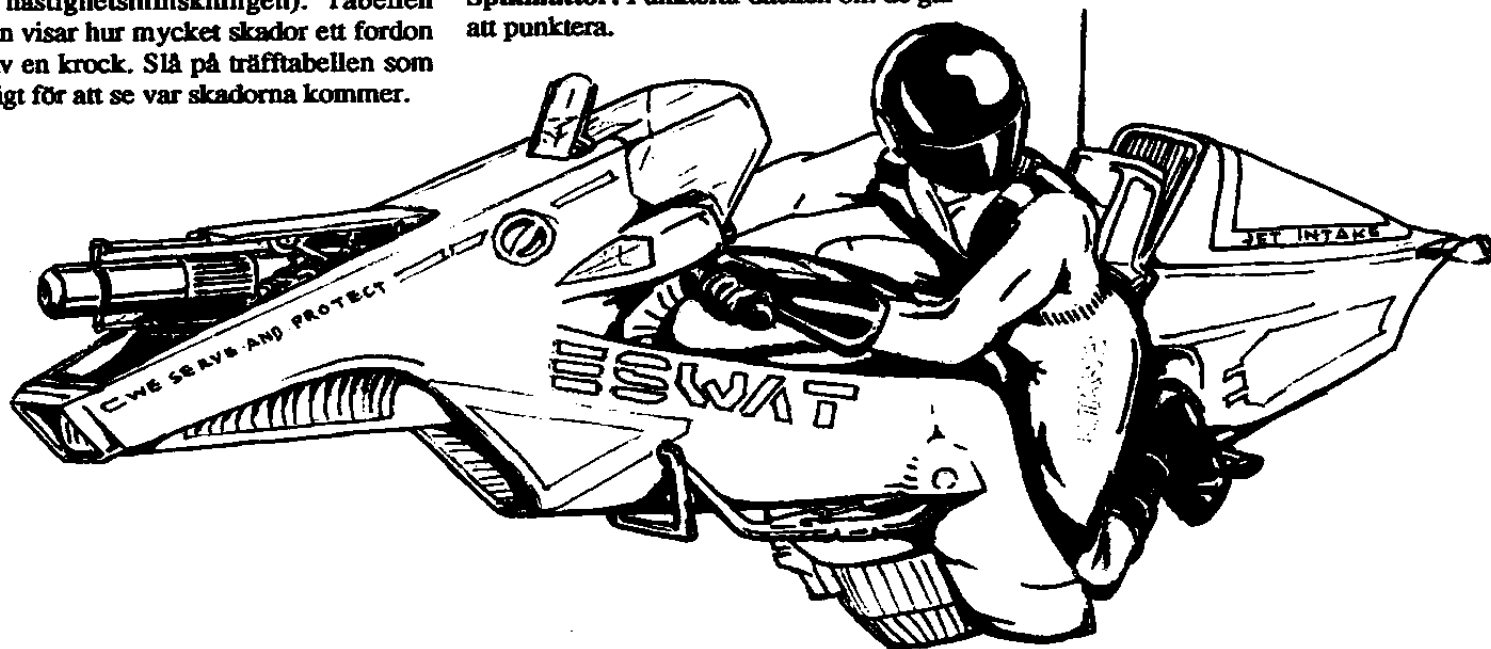
Köra igenom grindar: Motsvarar krock enligt tabellen ovan, men använd tabellraden två rader ovanför den som används för normala krockar.

Spikmattor: Punkterar däckan om de går att punktera.

EXPLOSIONER

För explosioner i närheten av ett fordon går man tillväga på följande sätt: Applicera skadan på plåt, hjul och glasrutor. Om någon del av skadan går igenom plåt eller glasrutor så applicera denna skada på fordonets övriga delar.

Vapen med riktad sprängverkan (RSV) appliceras bara på de yttre delar de träffar. Det som går igenom appliceras sedan enligt metoden ovan på övriga delar.



AMMUNITIONSTYPER

Det finns ett mycket stort antal olika ammunitionstyper. I NeoTech finns det tre huvudgrupper: normal, pansarbrytande och fragmenterande. Pansarbrytande ammunition gör som regel lite mindre skada än normal ammunition, men den halverar det slagna pansarvärdet. Fragmenterande ammunition gör lite mer skada än normal ammunition, men det slagna pansarvärdet dubblas. Olika typer av kulor tumlar också olika mycket efter att de trängt igenom något objekt (se sid 63).

I Ammunitionskapitlet har bara dessa tre ammunitionstyper tagits med och då bara om ammunitionstypen är vanlig förekommande. Det går i princip att få tag i valfri ammunitionstyp till samtliga vapen som beskrivs i vapenskapitlet - det är bara en fråga om hur mycket man är villig att betala. Udda ammunition kostar minst dubbelt så mycket som vanlig ammunition och kan dessutom vara svår att få tag på.

Spelledaren måste ta fram data för udda ammunitionssorter. För att underlätta så beskrivs olika ammunitionssorter nedan

och hur värden för ammunitionssorten tas fram. Försämringen eller förbättringen av skadan anges vanligen med ett värde per redan befintlig skadetärning. Fyra sådana poäng omvandlas till en hel Ob1T6.

Ett exempel: En normal 7,5mm kpistkula gör OB2T6+2. Om man vill ta fram en pansarbrytande variant (vars skada minskar med ett för varje skadetärning) så minskar man skadan med 2. Man får då Ob2T6 som skada för den nya pansarbrytande varianten. Fördelen med kulan är att pansarets slagna värde halveras.

NORMALAMMUNITION

Helmantlad: Detta är den vanliga ammunitionstypen. Kulan består av en bly eller tenn som är omgiven av en koppar eller bronsmantel. Ammunitionssorten fungerar som anges i ammunitionskapitlet.

Plast: Denna ammunitionssort används för att göra kulan svår att upptäcka i kroppen. Skadan blir något lägre, ungefär 1 poäng per skadetärning. Plastammunition är dubbelt så dyr som vanlig ammunition.

Tenton™: Tentonkulor går inte att upptäcka i säkerhetskontroller. De är också svåra att upptäcka i kroppen. De fungerar i övrigt som plastammunition. Tentonammunition är olaglig och kostar tio gånger så mycket som normal ammunition.

Flechette (hagelgevär): Det går att ladda hagelpatroner med små stålpilar. I flechettepatroner ligger det vanligen fem pilar bredvid varandra. Fördelen med flechettepatroner är att pansar inte skyddar lika bra som mot slugs och hagel.

PANSARBRYTANDE

Pansarbrytande: Pansarbrytande ammunition har en hård kula och en spetsigare form. Detta gör att bara det halva slagna pansarvärdet skyddar. Skadan minskar tyvärr med upp till en poäng per tärning i skadeslaget.

Teflon: Genom att tillverka manteln i titan så blir kula pansarbrytande. För att skydda räffling i pipan så täcker man manteln med teflon. Fungerar som pansarbrytande kulor, men skadan är en poäng högre.

Urankärna: Genom att byta ut blykärnan mot en urankärna i teflonammunition, så får man en tyngre kula och därmed ännu bättre genomslagskraft. Skadan för urammunition minskas inte, trots att det slagna pansarvärdet halveras. Uranammunition är minst 20 gånger så dyr).

Flechette (gevär): Det går att innesluta en eller flera stål Pilar i en drivspiegel. Drivspegeln har samma form som en normal kula, men den faller bort några meter efter utgången ur mynningen på vapnet. Skadan från vapnet halveras, men endast en tredjedel av det slagna pansarvärdet får räknas. Gevärsflechetter kostar tre gånger så mycket som normalt.

Underkalibrig: Det går att innesluta en spetsig stål kula i en drivspiegel. Drivspegeln har samma form som en normal kula, men den faller bort några meter efter utgången ur mynningen på vapnet. Denna ammunition används ofta i prickskyttevapen för att göra banan flackare. Öka räckvidderna med 10%. Skadan för stål kulan halveras. Priset är tre gånger det normala.

Pansarkulor (hagelgevär): Genom att skjuta iväg en spetsig stål kula från ett hagelgevär kan man få mycket god pansarbrytande effekt. Både skadan och det slagna pansarvärdet halveras om man jämför med vad slugs åstadkommer. Kostar tre gånger så mycket som vanliga slugs.

FRAGMENTERANDE

Hålspets: Genom att göra kulans spets ihålig så kan man få kulan att splittras när den träffar sitt mål. Skadan ökas med ett för varje skadetärning. Det slagna pansarvärdet räknas dubbelt.

Hydroshock™: Genom att göra kulan tung och dels göra spetsen konkav kan man orsaka en hydrostatisk chock i målet som man träffar. Skadan ökas med två för varje skadetärning. Det slagna pansarvärdet räknas dubbelt. Kostar dubbelt så mycket.

Halvmantlad: Halvmantlad ammunition saknar mantel på spetsen. Detta gör att kulan splittras ungefär som för hålspetsammunition. Skadan ökas med ett för varannan skadetärning. Det slagna pansarvärdet räknas en och en halv gång.

Glacer: Denna sort består av en plastkula med ett stort antal ingjutna blyfragment. Glacer används i tryckutrymmen (exempelvis i rymden) för att inte punktera väggar. Skadan är oförändrad, men pansarvärdet räknas tredubbelt.

Dum-Dum: Genom att fila av spetsen på en kula eller rista in ett kors, så kan man få kulan att splittras när den träffar målet. Det är ingen vidare effektiv metod. Skadan ökar med ett för varannan skadetärning. Det slagna pansarvärdet räknas dubbelt.

Kvicksilver: Genom att ladda kulans spets med kvicksilver så kan man åstadkomma explosionsliknande splittring av kulan. Skadan dubbleras, men det slagna pansarvärdet räknas tredubbelt. Kvicksilver är dessutom mycket giftigt om det tränger in i kroppen. Kostar tio gånger så mycket.

Hagel: Den normala laddningen i en hagelpatron består av stort antal bly eller tennhagel. Hagelsvärmar sprids ganska fort och dess skada minskar också på avstånd. Pansar räknas dubbelt mot hagel. En fördel med hagel är att man eventuellt kan träffa mer än ett mål på normalt eller längre avstånd.

Slug: Genom att skjuta massiva blykulor med ett hagelgevär så får man betydligt bättre effektivitet på längre håll. Pansar räknas dubbelt även mot slugs beroende på att de inte har någon mantel.

Explosiva slugs: Det går att ladda slugs med explosiva laddningar. Denna laddning fungerar som slugs, men skadan ökar med Ob1T6. Pansarvärdet räknas tredubbelt. Kostar minst fem gånger så mycket.

SPECIAL

Gummi: Gummikulor är konstruerade för att göra lite skada på sitt offer. Drivladdningen i patronen är mycket svag vilket medför att alla räckvidder halveras. Kulans skada halveras och det slagna pansarvärdet räknas dubbelt.

Bedövning: Bedövningspilar går att ladda i princip alla typer av vapen. Skottet är trubbigt med en vass spets. Laddningen i vapnet är mycket svag, vilket halverar alla räckvidder. Kostar tio gånger så mycket som normal ammunition.

Gift: De flesta typer av ammunition går att komplettera med gift. Om giftet tränger in i kroppen så dör offret inom tio minuter. Det går att konstruera gifter som har nästan vilka effekter som helst.

Spårljus: Genom att låta kulans baksida ha en liten fosforladdning så kan man få kulans bana att synas i mörker eller i skymning. Spårljusammunition antänder också lätt flyktiga vätskor, men påverkar inte mer svårantändliga material. Kostar 10 Ecu per 100 skott.

Lös ammunition: Lös ammunition används som övningsammunition. Endast ljudet kvarstår. Lös ammunition saknar helt kula eller så består kulan av något mjukt material som splittras direkt efter att det gått ut genom mynningen.

GRANATER

Spräng: Spränggranater har en reellt tunn mantel som inte ger upphov till så värst mycket splitter. Alla mål inom spränggradien tar den angivna sprängskadan. För varje basradie som målet befinner sig från explosionscentrum så minskas skadan med Ob1T6. Skadan är krossande.

Splitter: Splittergranater har en tjockare mantel som splittras upp i hundratals små fragment. Inom basradien gör splittret tre skador på varje mål inom radien. För varje basradie längre ut så minskar antalet splitterskador med ett. Splitterskadan anges som en separat skada. Splittergranater gör dessutom sprängskada.

RSV: Granater med riktad sprängverkan åstadkommer i princip en svetsstråle som mycket snabbt slår igenom mycket tjockt pansar. Det slagna pansarvärdet mot RSV-granater halveras.

Pilspets: Genom att skjuta mycket spetsiga och tunga granater så kan man få samma effekt som för RSV-granater.

Gas: Granater laddade med gas finns i två varianter: brinnande och exploderande. Den brinnande typen sprider ut sin gas under cirka 30 sekunder. Den exploderande sprider ut gasen omedelbart. Gasradien anger hur stort gasmolnet blir.

Rök: Granater med rök fungerar precis som gasgranater. Molnet som utvecklas är ofarligt och sätter ner sikten med Ob1T6.

Nachtmacher™: Denna rök är extremt tät. Denna kan ta bort allt solljus inom molnet. Gasradien för Nachtmacher™ är tyvärr bara hälften så stor som för vanliga rökgranater. Nachtmacher™ kostar tio gånger så mycket som vanlig rök.

Chock: Genom att åstadkomma flera små explosioner med extremt hög ljudstyrka och mycket starkt ljus så kan man slå ut oskyddade personer i Ob1T6 rundor. Chockgranaten har en chockskada som sänker offrets HÖR och SYN. För varje basradie från explosionens centrum så minskar chockskadan med Ob1T6.

Övrigt: I granater kan man ladda nästan allting. Vanliga exempel är ljus, FAE, napalm, neufon och kärnladdningar.

NEOTECH 5

VAPEN

I DETTA KAPITEL BESKRIVS EN DEL AV DEN MÅNGFALD AV VAPEN SOM ANVÄNDS ÖVER HELA VÄRLDEN. BESKRIVNINGARNA AV VAPNEN TÄCKER BÅDE NÄRSTRIDSVAPEN OCH SKJUTVAPEN OCH INNEHÅLLER DATA SOM TRÄFFSÄKERHET, VIKT OCH PRIS. I KAPITLET OM AMMUNITION FINNS OLIKA SORTERS AMMUNITION SOM ANVÄNDS I SKJUTVAPEN. FÖR DEN INTRESSERADE BÖR SÄGAS ATT VISSA VAPEN ÄR MYCKET VANLIGA, MEDAN VISSA ANDRA BESKRIVS FÖR ATT DE ÄR EXOTISKA ELLER INTRESSANTA PÅ NÅGOT ANNAT SÄTT.

VAPEN	TRF	PAR	FYS	SKADA
Knogjärn	(normalt slag)	-	-	ObK1T6
Fickkniv	0	-	-	ObP1T4
Stilett	+1	-	-	ObP1T6
Butterfly	+1	-	-	ObP1T6
Kniv	+2	0	4	ObP1T8
Dolk	+2	+1	5	ObP1T10
Glasflaska*	0	-	4	ObP1T4/ObK1T4
Yxa	0	0	7	ObH2T6+2
Svärd	0	+2	8	ObH2T6+4/ObP1T10
Katana	+2	+1	8	ObH2T6+4/ObP1T10
Baseballträ	+1	+1	8	ObK2T4
Batong	+2	0	5	ObK1T6
Stav†	+1	+3	7	ObK2T4
Rippers	+2	-	5	ObH1T6
Slashers	+1	0	5	ObP1T8
Nunchakus	0	0	5	ObK1T6
Kedja	0	0	8	ObK1T6
Motorsåg†	-2	0	12	ObH3T6

NÄRSTRIDSVAPEN

VAPEN: Typ av vapen eller vapnets namn. De vapen som beskrivs är ofta generella kategorier.

TRF: Träffmodifikation som läggs till färdigheten Beväpnad närstrid för att se hur stor chansen är att träffa.

PAR: Träffmodifikation för pareringar (fungerar som TRF).

FYS: Minsta FYS som behövs för att vapnet inte skall bli svårare.

SKADA: Vilken typ och hur mycket skada vapnet gör.

† tvåhandsvapen som kräver två händer. Det går att använda med en hand, men det blir svårare.

* kan bara användas krossande en gång, därefter penetrerande

VAPEN	Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	Ob5T6	SKADA
Sten	(FYS/2)m	(FYS)m	(FYSx2)m	(FYSx4)m	ObK1T4
Handgranat	(FYS/2)m	(FYS)m	(FYSx2)m	(FYSx4)m	special*
Molotovcocktail	(FYS/2)m	(FYS)m	(FYSx2)m	(FYSx4)m	special**
Shuriken	2m	5m	8m	16m	ObH1T6
Kastkniv	2m	5m	8m	16m	ObP1T6
Piska	2m	3m	4m	6m	ObK1T4
Nät	-	2m	3m	4m	special†
Kastsnara	-	4m	8m	16m	special†

** Elden som orsakas blir en kvadratmeter stor. Brinner i två SR.

KASTVAPEN

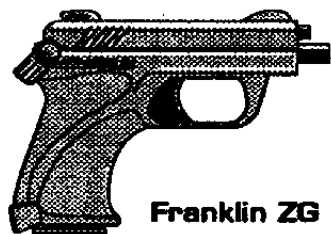
Ob2T6, Ob3T6, Ob4T6, Ob5T6:

Värdet i tabellen anger det maximala avståndet för den angivna svårigheten.

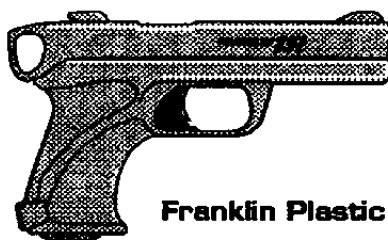
SKADA: Vilken typ och hur mycket skada vapnet gör.

† vapnet används för att fånga motståndaren.

* vapnet gör sprängskada.



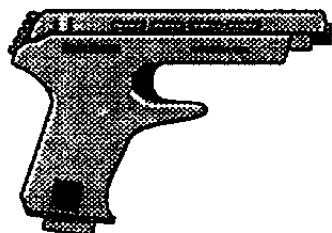
Franklin ZG



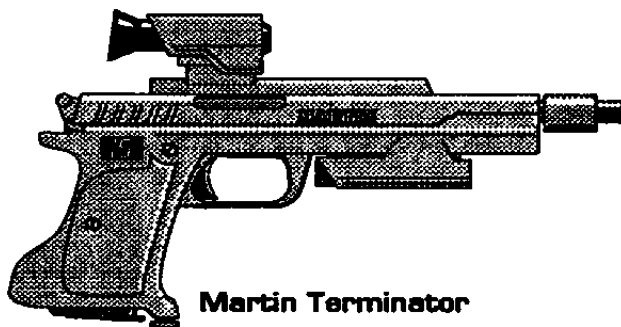
Franklin Plastic



S&W SR765



Hiroki Cherry Blossom



Martin Terminator



Hiroki AP380



Walther PPK



Glock 29

BESKRIVNINGARNA

Kalibermåttet består av kulans diameter gånger patronens längd

Vapnets vikt är dess vikt utan magasin

Magasinets vikt är ett magasin fulladdat.

AUTOMATPISTOLER

Franklin ZG 3,6x14mm Hylslös automatpistol avsedd för bruk på rymdstationer, Pris: 298 Ecu, Räckvidd: 5-10-20-50m, Vikt: 0,20kg. Magasin (6 skott): 0,05kg, pris: 25 Ecu.

Hiroki Cherry Blossom 4,8x15mm Automatisk hylslös pistol, Pris: 198 Ecu, Räckvidd: 5-10-30-60m, Vikt: 0,25kg. Magasin (10 skott): 0,08kg, pris: 19 Ecu.

Franklin Plastic 5,4x15mm Automatisk plastpistol som inte syns på normal röntgen, Pris: 349 Ecu, Räckvidd: 5-20-40-60m, Vikt: 0,35kg. Magasin (7 skott): 0,1kg, pris: 29 Ecu.

Martin Terminator 7,5x28mm Automatisk precisionspistol, Pris: 1098 Ecu, Inbyggt lasersikte, IR-sikte och rekyldämpare. Cyberlänk är standard, Räckvidd: 10-50-110-175m, Vikt: 1,9kg. Magasin (15 skott): 0,29kg, pris: 49 Ecu.

Smith & Wesson SR765 7,65x17mm Automatpistol, Pris: 398 Ecu, Räckvidd: 5-35-80-150m, Vikt: 0,5kg. Magasin (8 skott): 0,12kg, pris: 25 Ecu.

Hiroki AP380 9x17mm Automatisk pistol av mycket god kvalitet, Pris: 249 Ecu, Räckvidd: 5-35-80-150m, Vikt: 0,6kg. Magasin (10 skott): 0,21kg, pris: 25 Ecu.

Walther PPK 9x17mm Automatpistol av mycket gammalt och beprövat utförande, Pris: 289 Ecu, Räckvidd: 5-25-50-100m, Vikt: 0,58kg. Magasin (6 skott): 0,12kg, pris: 29 Ecu.

Glock 29 9x19mm Automatpistol (parabellum), Pris: 349 Ecu, Räckvidd: 10-60-110-180m, Vikt: 0,7kg. Magasin (18 skott): 0,24kg, pris: 39 Ecu.

RÄCKVIDDER (Anges i meter)

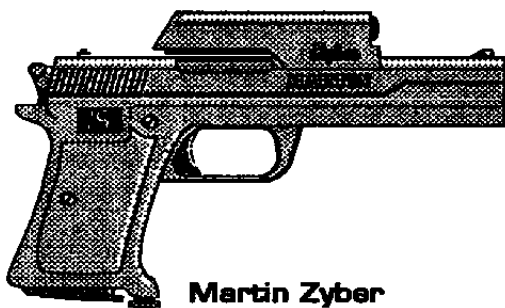
Kort	Normalt	Långt	Mkt långt
Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	Ob5T6



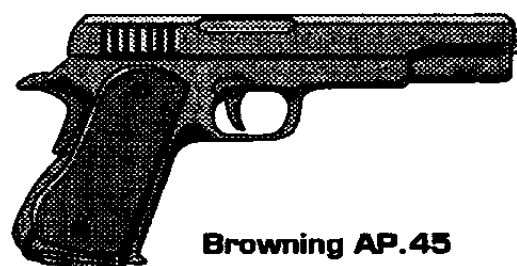
Luger LP-10

Browning ES.44
"Lawgiver"

H&K P8MB

Luger LS-10
Special

Martin Zyber



Browning AP.45

AUTOMATPISTOLER

Luger LP-10 Parabellum 9x19mm Automatpistol (parabellum), Pris: 298 Ecu, Räckvidd: 5-35-85-140m, Vikt: 0,7kg. Magasin (12 skott): 0,24kg, pris: 39 Ecu.

Luger LS-10 Special 9x33mm Automatpistol, Pris: 398 Ecu, Räckvidd: 5-30-80-150m, Vikt: 0,8kg. Magasin (12 skott): 0,24kg, pris: 39 Ecu.

Lewis PCR .357 Magnum 9x33mm Automatpistol, Pris: 409 Ecu, Räckvidd: 5-35-75-150m, Vikt: 0,9kg. Magasin (8 skott): 0,20kg, pris: 35 Ecu.

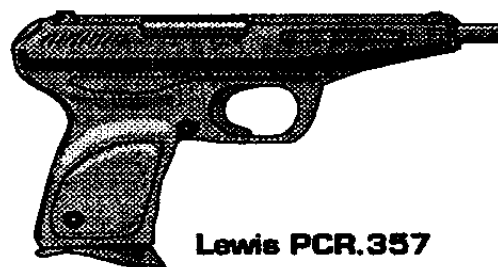
Martin Zyber 9x33mm Cyberlänkad Automatpistol, Pris: 798 Ecu, Cyberlänk är standard. Inbyggt videosikte. IR-tillsats kostar 249 Ecu, Räckvidd: 10-50-110-175m, Vikt: 1,9kg. Magasin (15 skott): 0,29kg, pris: 49 Ecu.

H&K P8MB 10x33mm Automatpistol med mycket god slagkraft, Pris: 445 Ecu, Räckvidd: 5-30-60-140m, Vikt: 1,0kg. Magasin (8 skott): 0,23kg, pris: 39 Ecu.

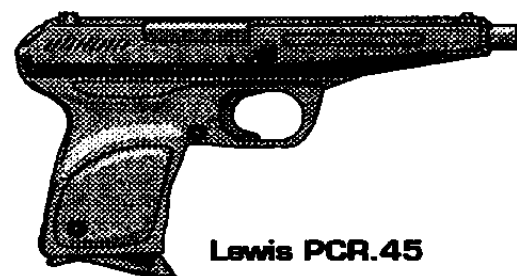
Browning ES.44 Magnum "Lawgiver" 10,92x33mm Automatpistol, Pris: 449 Ecu, Räckvidd: 5-40-90-160m, Vikt: 1,6kg. Magasin (9 skott): 0,28kg, pris: 49 Ecu.

Browning AP.45 11,43x23mm Automatpistol, Pris: 339 Ecu, Räckvidd: 5-30-60-120m, Vikt: 0,8kg. Magasin (7 skott): 0,21kg, pris: 39 Ecu.

Lewis PCR .45 Magnum 11,43x33mm Automatpistol, Pris: 498 Ecu, Räckvidd: 5-45-90-160m, Vikt: 1,1kg. Magasin (7 skott): 0,21kg, pris: 35 Ecu.



Lewis PCR.357



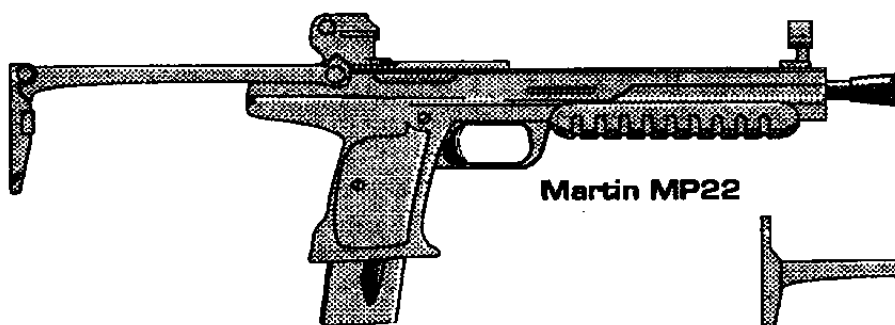
Lewis PCR.45

ILLUSTRATIONER

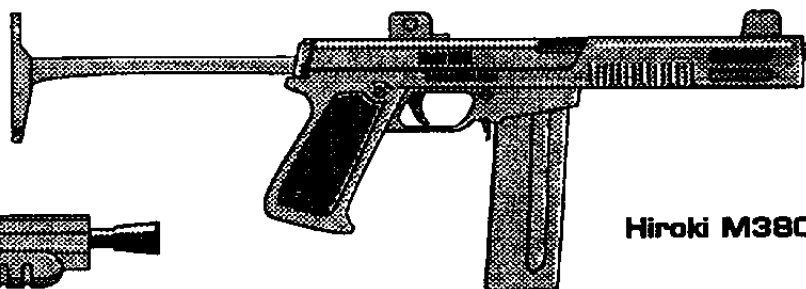
Vapnen på detta uppslag är inte illustrerade skalenligt. Proportionerna ger trots detta en uppfattning om vapnens storlek.

SKADOR

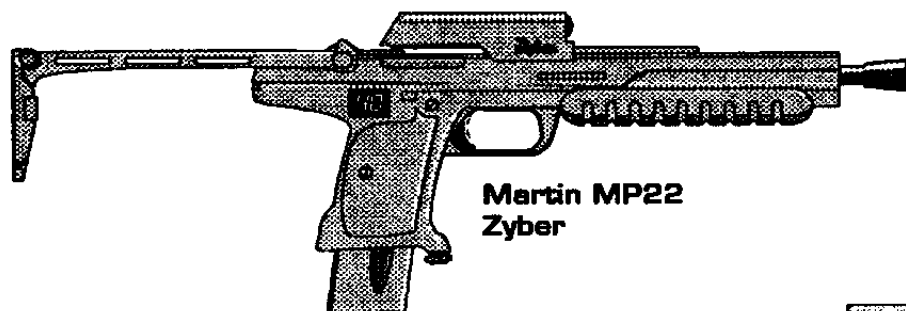
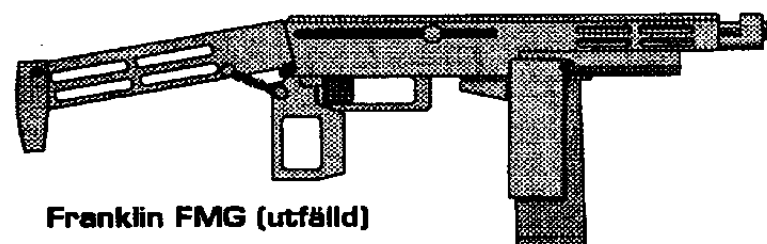
Hur stor skada som vapnet orsakar beror på vilken ammunition som används. Ammunition och dess skadeverkan finns beskriven i ett eget kapitel.



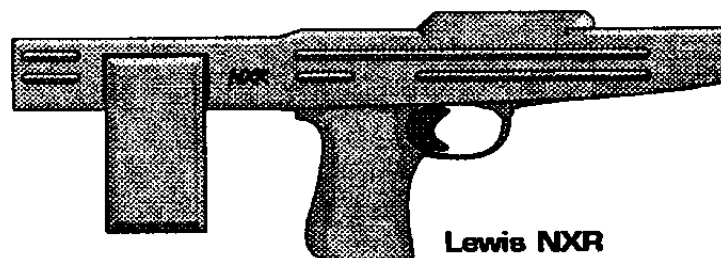
Martin MP22



Hiroki M380

Martin MP22
Zyber

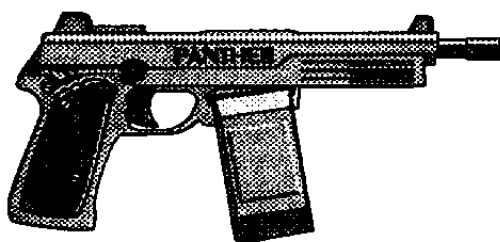
Franklin FMG (utfälld)



Lewis NXR



Franklin FMG (infälld)



Hiroki Panther

BESKRIVNINGARNA

Kalibermåttet består av kulans diameter gånger patronens längd

Vapnets vikt är dess vikt utan magasin

Magasinets vikt är ett magasin fulladdat.

KULSPRUTEPISTOLER

Martin MP22 5,56x17mm K-pist, Eldh:12, Rekyl:1, Pris: 798 Ecu, Räckvidd: 10-50-90-150m, Vikt: 2,6kg. Magasin (40 skott): 0,25kg, pris: 49 Ecu.

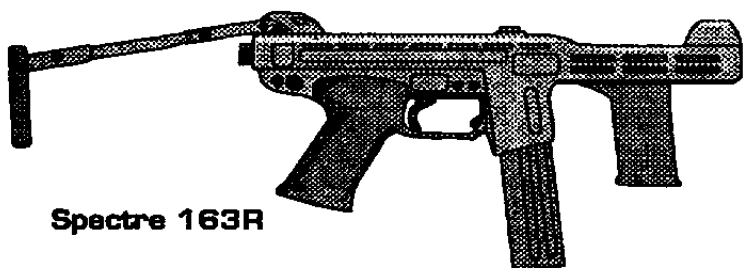
Martin MP22 Zyber 5,56x17mm K-pist, Eldh:12, Rekyl:1, Pris: 1298 Ecu, Inbyggt videosikte, N-link och avtryckarservo. IR-tillsats kostar 249 Ecu, Räckvidd: 10-50-90-150m, Vikt: 2,6kg. Magasin (40 skott): 0,25kg, pris: 49 Ecu.

Franklin FMG 7,5x23mm Ihopfällbar K-pist (hylslös), Eldh:20, Rekyl:1, Pris: 598 Ecu, Räckvidd: 5-20-40-90m, Vikt: 2,3kg. Magasin (30 skott): 0,6kg, pris: 69 Ecu.

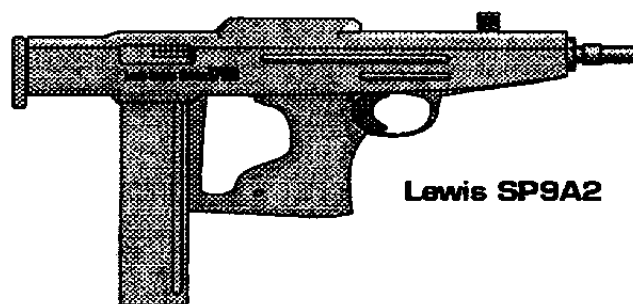
Hiroki Panther 7,5x23mm K-pist (hylslös), Eldh:20, Rekyl:1, Pris: 649 Ecu, Räckvidd: 10-60-150-250m, Vikt: 2,7kg. Magasin (60 skott): 0,6kg, pris: 69 Ecu.

Lewis NXR 7,5x28mm K-pist, Eldh:10, Rekyl:1, Pris: 629 Ecu. Räckvidd: 10-70-180-300m, Vikt: 2,9kg. Magasin (35 skott): 0,6kg, pris: 49 Ecu.

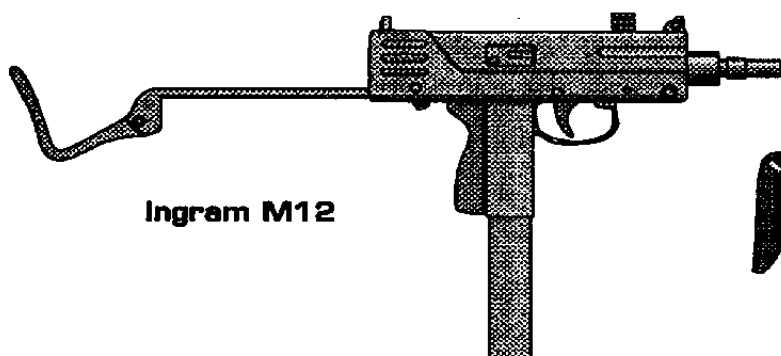
Hiroki M380 9x17mm K-pist (.380), Eldh:10, Rekyl:1, Pris: 549 Ecu, Räckvidd: 10-60-150-230m, Vikt: 2,7kg. Magasin (30 skott): 0,45kg, pris: 29 Ecu.



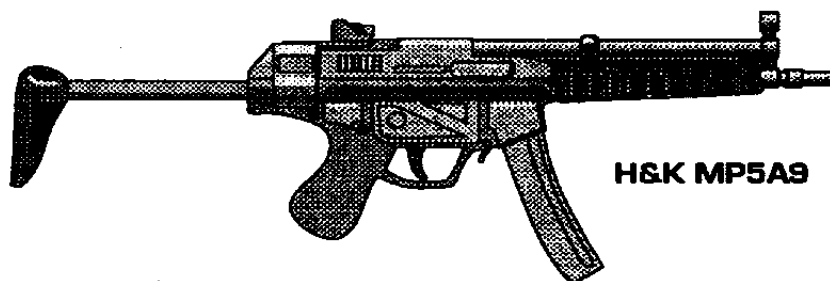
Spectre 163R



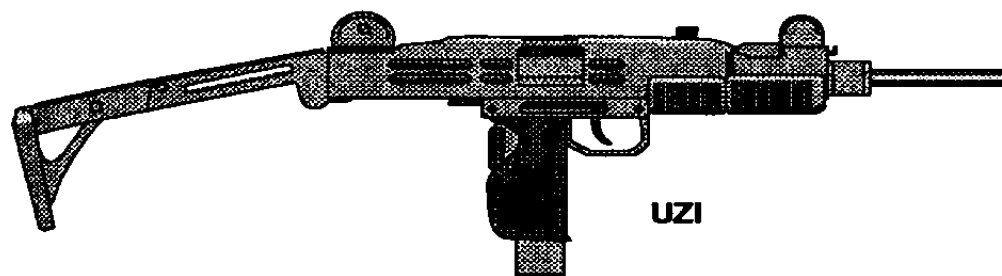
Lewis SP9A2



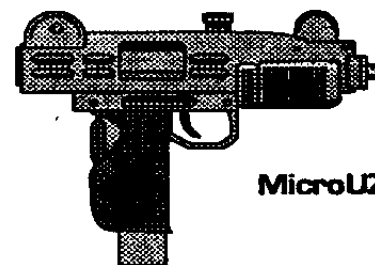
Ingram M12



H&K MP5A9



UZI



MicroUZI-2

KULSPRUTEPISTOLER

Spectre 163R 9x19mm K-pist (parabellum), Eldh:12, Rekyl:3, Pris: 550 Ecu, Räckvidd: 5-40-80-175m, Vikt: 1,1kg. Magasin (20 skott): 0,4kg, pris: 35 Ecu.

H & K MP5A9 9x19mm K-pist (parabellum), Eldh:12, Rekyl:1, Pris: 698 Ecu, Räckvidd: 10-70-160-250m, Vikt: 2,7kg. Magasin (30 skott): 0,5kg, pris: 39 Ecu.

Lewis SP9A2 9x19mm K-pist (parabellum), Eldh:12, Rekyl:1, Pris: 599 Ecu, Räckvidd: 10-65-150-230m, Vikt: 3,0kg. Magasin (30 skott): 0,5kg, pris: 35 Ecu.

Ingram M12 9x19mm K-pist (parabellum), Eldh:15, Rekyl:2, Pris: 549 Ecu, Räckvidd: 5-25-60-120m, Vikt: 1,6kg. Magasin (32 skott): 0,5kg, pris: 25 Ecu.

UZI 9x19mm K-pist (parabellum), Eldh:12, Rekyl:1, Pris: 498 Ecu, Räckvidd: 5-40-75-150m, Vikt: 3,5kg. Magasin (32 skott): 0,6kg, pris: 35 Ecu.

Micro UZI-2 9x19mm K-pist, Eldh:12, Rekyl:2, Pris: 629 Ecu, Räckvidd: 5-20-50-100m, Vikt: 1,9kg. Magasin (32 skott): 0,6kg, pris: 35 Ecu.

RÄCKVIDDER

I vapen beskrivningar finns fyra olika avstånd (angivna i meter) som är det längsta avståndet man kan skjuta på för en viss svårighet.

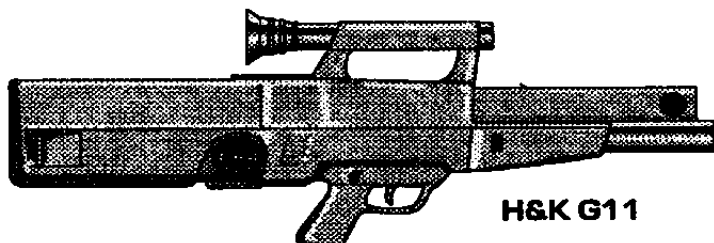
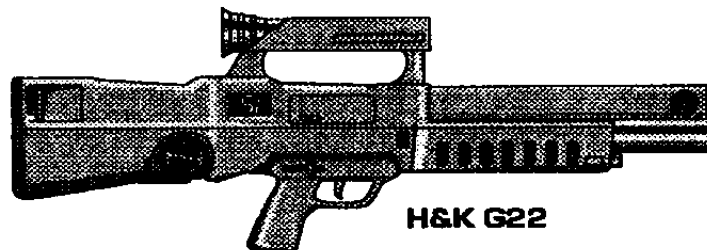
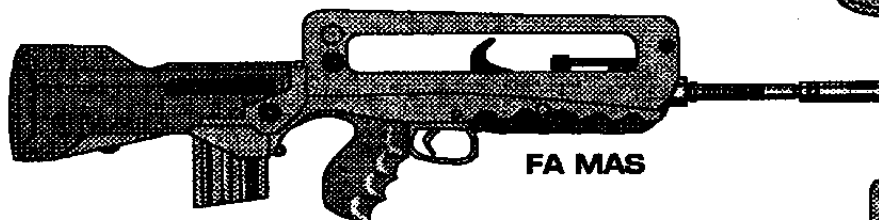
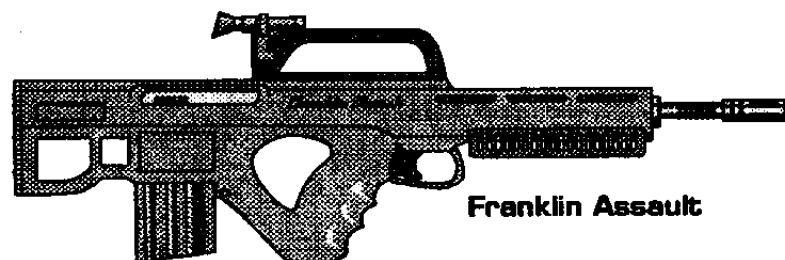
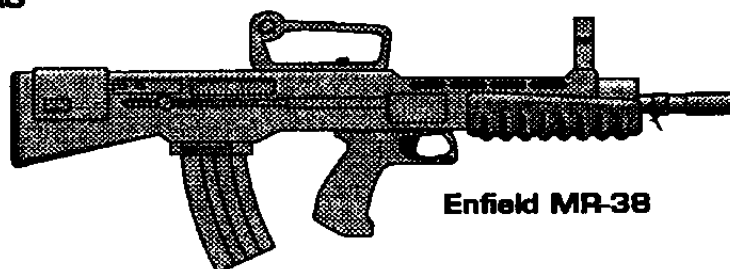
Kort	Normalt	Långt	Mkt långt
Ob2T6	Ob3T6	Ob4T6	Ob5T6

ILLUSTRATIONER

Vapnen på detta uppslag är inte illustrerade skalenligt. Proportionerna ger trots detta en uppfattning om vapnens storlek.

SKADOR

Hur stor skada som vapnet orsakar beror på vilken ammunition som används. Ammunition och dess skadeverkan finns beskriven i ett eget kapitel.

**H&K G11****H&K G22****NSR-8****Kalashnikov AK 29****FA MAS****Franklin Assault****Enfield MR-38**

AUTOMATKARBINER

Heckler & Koch G11A2 4,73x33mm Automatkarbin, Eldh:3/10, Rekyl:1, Pris: 987 Ecu. Lasersikte eller kikarsikte medföljer. Karbinen använder hylslös ammunition. Räckvidd: 30-100-200-500m, Vikt: 3,6kg. Två kassetter (2x45 skott): 0,55kg, pris: 98 Ecu.

Heckler & Koch G22 4,73x33mm Automatkarbin, Eldh:3/16, Rekyl:1, Pris: 1498 Ecu. Inbyggt lasersikte, ammunitionsräknare och kikarsikte. Hylslös ammunition. Räckvidd: 30-120-250-600m, Vikt: 3,2kg. Två kassetter (2x60 skott): 0,6kg, pris: 149 Ecu.

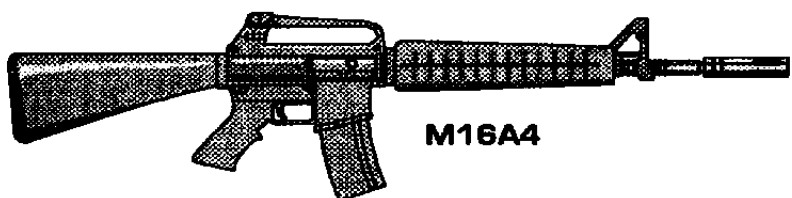
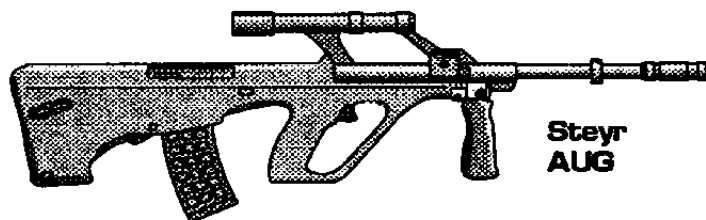
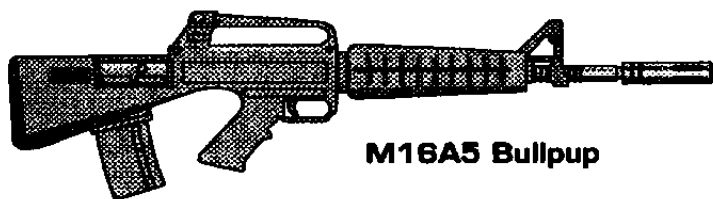
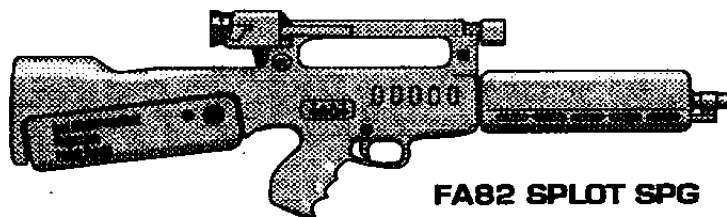
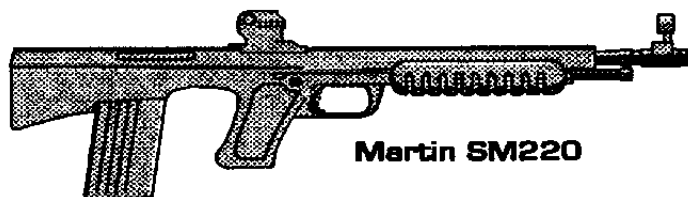
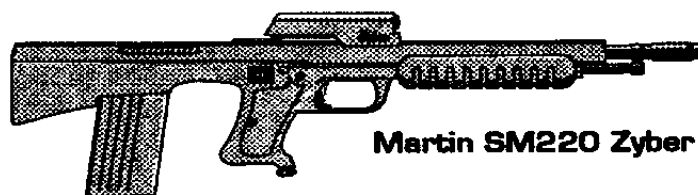
Lewis NSR-8 4,73x33mm Automatkarbin, Eldh:3/12, Rekyl:1, Pris: 1298 Ecu. Inbyggt lasersikte och ammunitionsräknare är standard. Hylslös ammunition. Räckvidd: 25-100-225-500m, Vikt: 2,2kg. Två kassetter (2x40 skott): 0,5kg, pris: 149 Ecu.

Kalashnikov AK-29 5x30mm Automatkarbin, Eldh:3/12, Rekyl:1, Pris: 899 Ecu. Kikarsikte och rekyldämpare, Räckvidd: 25-120-200-600m, Vikt: 3,1kg. Kasset (50 skott): 0,5kg, pris: 149 Ecu.

Enfield MR-38 5,56x45mm Automatkarbin, Eldh:3/15, Rekyl:1, Pris: 798 Ecu. Kikarsikte och inbyggd ammunitionsräknare ingår som standardtillbehör. Räckvidd: 20-100-250-600m, Vikt: 4,2kg. Magasin (30 skott): 0,5kg, pris: 29 Ecu.

FA MAS 5,56x45mm Automatkarbin, Eldh:3/18, Rekyl:1, Pris: 749 Ecu. Gammal men pålitlig automatkarbin. Räckvidd: 20-125-250-500m, Vikt: 3,8kg. Magasin (25 skott): 0,45kg, pris: 32 Ecu.

Franklin Assault 5,56x45mm Automatkarbin, Eldh:3/16, Rekyl:1, Pris: 759 Ecu. Kikarsikte ingår som standard. Räckvidd: 20-100-250-500m, Vikt: 3,1kg. Magasin (30 skott): 0,5kg, pris: 39 Ecu.

**M16A4****Steyr
AUG****M16A5 Bullpup****FA82 SPLIT SPG****Kalashnikov AK74****Martin SM220****Kalashnikov AKM****Martin SM220 Zyber**

AUTOMATKARBINER

M16A4 5,56x45mm Automatkarbin, Eldh:3/12, Rekyl:1, Pris: 698 Ecu. Finns också som bullpup. Räckvidd: 20-125-200-500m, Vikt: 3,4kg. Magasin (30 skott): 0,5kg, pris: 29 Ecu.

Martin SM220 5,56x45mm Automatkarbin, Eldh:3/16, Rekyl:1, Pris: 998 Ecu. Lätt automatkarbin. Räckvidd: 20-125-250-600m, Vikt: 2,3kg. Magasin (30 skott): 0,5kg, pris: 49 Ecu.

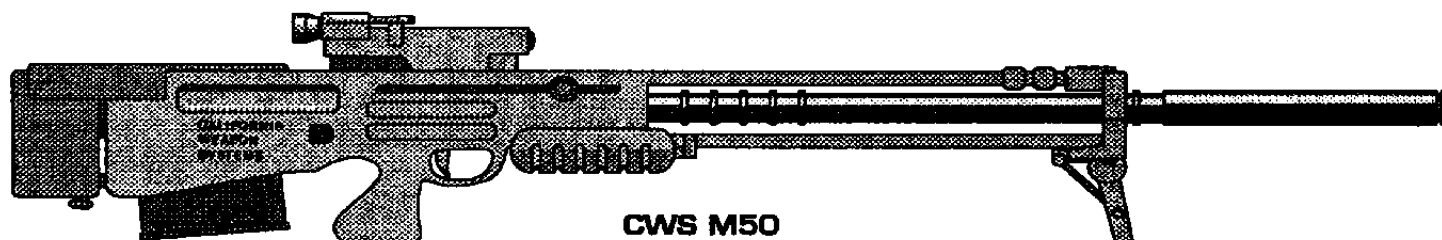
Martin SM220 Zyber 5,56x45mm Automatkarbin, Eldh:3/16, Rekyl:1, Pris: 1498 Ecu. Inbyggt videosikte, N-link och Avtryckarservo. IR-tillsats kostar 249 Ecu. Räckvidd: 20-125-250-600m, Vikt: 3,6kg. Magasin (30 skott): 0,5kg, pris: 49 Ecu.

Steyr AUG 5,56x45mm Automatkarbin, Eldh:12, Rekyl:1, Pris: 649 Ecu. Inbyggt kikarsikte, utbytbart mot IR-sikte för 198 Ecu. Räckvidd: 10-90-200-500m, Vikt: 3,2kg. Magasin (42 skott): 0,6kg, pris: 39 Ecu.

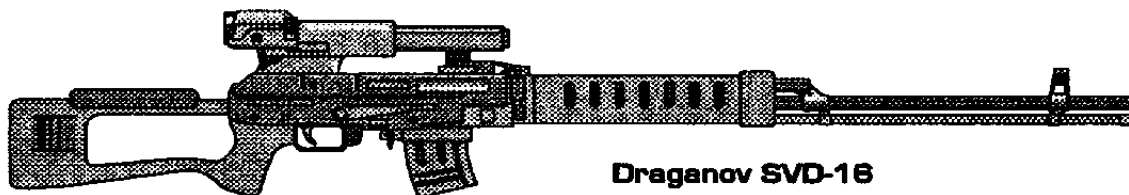
Kalashnikov AK-74 5,45x39mm Automatkarbin, Eldh:3/10, Rekyl:1, Pris: 498 Ecu. Pålitlig automatkarbin. Räckvidd: 20-100-300-500m, Vikt: 3,6kg. Magasin (30 skott): 0,5kg, pris: 29 Ecu.

Kalashnikov AKM 7,62x39mm Automatkarbin, Eldh:10, Rekyl:2, Pris: 298 Ecu. Gammal men vanlig automatkarbin. Räckvidd: 10-75-150-400m, Vikt: 3,2kg. Magasin (30 skott): 0,8kg, pris: 19 Ecu.

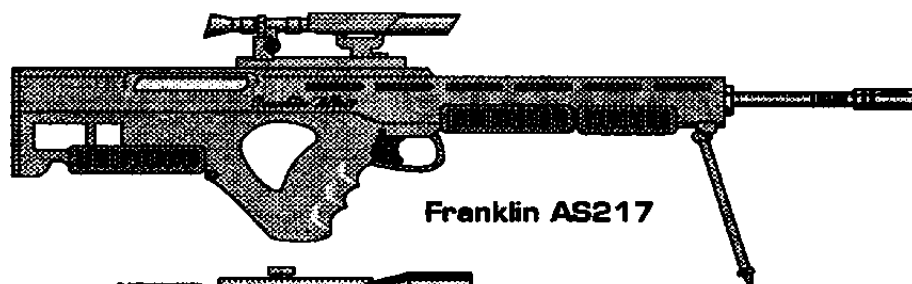
FA 82 SPLIT-SPG 8,2x22mm DLP Automatkarbin, Eldh:18, Rekyl:2, Pris: 2498 Ecu. IR-sikte med video är standard. Kassetten innehåller skott, drivmedel och batterier. Räckvidd: 25-150-250-600m, Vikt: 3,8kg. Kasset (60 skott): 1,2kg, pris: 98 Ecu.



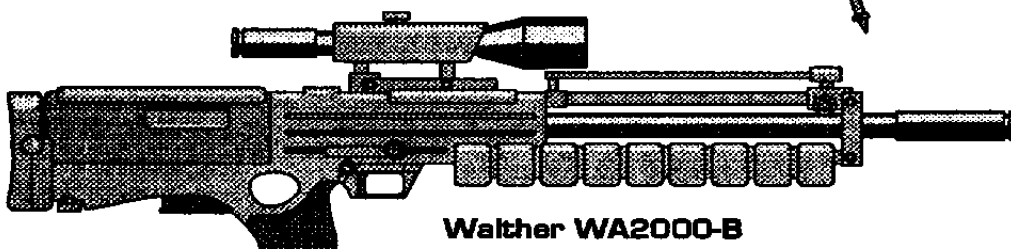
CWS M50



Draganov SVD-16



Franklin AS217



Walther WA2000-B

PRICKSKYTTEGEVÄR

De angivna svårigheterna för de olika räckvidderna är beräknade för eldgivning med stativ eller likvärdigt stöd.

PRICKSKYTTEGEVÄR

Franklin AS217 5,56x45mm Prickskyttegevär (ihopfallbart), Pris: 849 Ecu. Utrustad med kikarsikte. Tillsats med videosikte och N-link kostar 398 Ecu. Räckvidd: 40-250-750-1000, Vikt: 3,4kg. Inbyggt magasin (3 skott).

Martin Equalizer ME75 7,5x54mm Prickskyttegevär, Pris 1998 Ecu. IR-sikte med video och N-link är standard. Avtryckarservo till DNC-länk kostar 249 Ecu. Räckvidd: 50-400-600-1100, Vikt: 5,8kg. Magasin (12 skott): 0,4kg, pris: 59 Ecu.

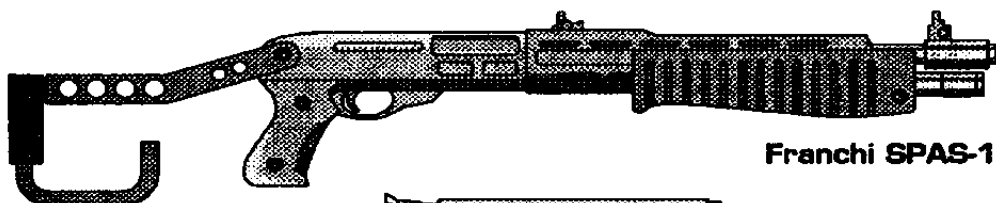
Draganov SVD-16 7,62x54mm Prickskyttegevär, Pris: 798 Ecu. Kikarsikte är standard. IR-sikte kostar 198 Ecu. Räckvidd: 40-350-600-1200, Vikt: 4,4kg. Magasin (10 skott): 0,3kg, pris: 29 Ecu.

Walther WA2000-B 7,62x66mm Prickskyttegevär, Pris: 1298 Ecu. Kikarsikte och IR-tillsats är standard. Tillsats med videosikte och DNC-länk kostar 398 Ecu. Räckvidd: 75-400-600-1300, Vikt: 7,5kg. Magasin (6 skott): 0,4kg, pris: 49 Ecu.

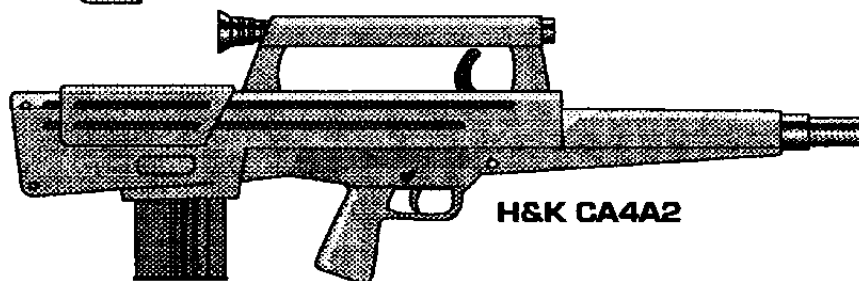
Mauser FASP 33 8,2mm DLP Prickskyttegevär, Pris: 3898 Ecu. Kikarsikte är standard. Videosikte och DNC-länk kostar 398 Ecu. Räckvidd: 50-400-700-1400, Vikt: 5,9kg. Magasin (60 skott): 1,2kg.

Browning Sniper SDX 12,7x99m Prickskyttegevär, Pris: 2098 Ecu. Kikarsikte med IR-tillsats, video och DNC-länk är standard. Räckvidd: 50-250-700-1500, Vikt: 14,0kg. Inbyggt magasin (3 skott).

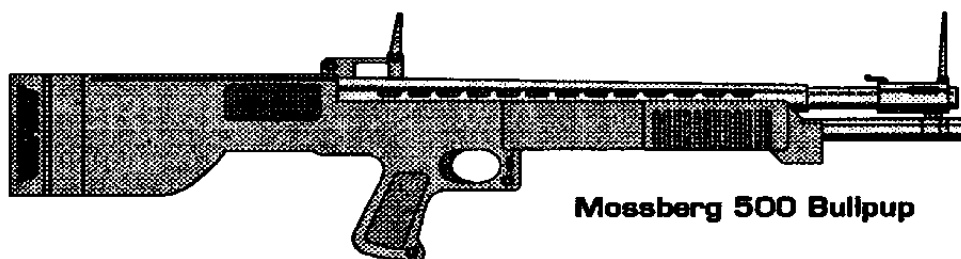
California Weapon Systems M50 12,7x99m Prickskyttegevär, Pris: 1798 Ecu. Kikarsikte, video och DNC-länk är standard. IR och ljusförstärkare kostar 498 Ecu. Räckvidd: 40-200-800-1600, Vikt: 12,5kg. Magasin (7 skott): 0,4kg, pris: 49 Ecu.



Franchi SPAS-14



H&K CA4A2



Mossberg 500 Bullpup

HAGELGEVÄRSAMMO

Det finns olika sorters ammunition till hagelgevär. Vanliga hagelpatroner, slugs som består av massiva kulor och flechettes som består av ett antal små pilar (se ammunition).

HAGELGEVÄR

Hagelgevärets vikt är när det är fulladdat.

Svårighet och motsvarande avstånd för hagel skiljer sig från det normala (ej slug eller flechette):

- | | |
|-----------|--------------|
| (1) Ob2T6 | Kort |
| (2) Ob3T6 | Normalt |
| (3) Ob3T6 | Långt |
| (4) Ob4T6 | Mycket långt |

Tubmagasin till hagelgevär är inte utbytbara.

HAGELGEVÄR

Franklin ASG-2 15,6x70mm (Kaliber 20) Autohagelgevär, Pris: 829 Ecu. Räckvidd: (hagel) 5-10-25-50m, (slug) 5-20-60-120. Eldh:3/6, Rekyl:4. Vikt: 2,6kg. Lådmagasin (12 skott): 0,6kg, pris: 39 Ecu.

Ithaca Handgrip 15,6x70mm (Kaliber 20) Pumphagelgevär, Pris: 497 Ecu. Räckvidd: (hagel) 5-10-25-50m, (slug) 5-20-60-120. Vikt: 2,4kg. Tubmagasin (5 skott).

Marietta Flechette 15,6x70mm (Kaliber 20) Autohagelgevär, Pris: 798 Ecu. Räckvidd: (flechette) 5-10-30-60. Eldh:3/6, Rekyl:4. Vikt: 3,0kg. Lådmagasin (8 skott): 0,5kg, pris: 39 Ecu.

Franchi SPAS-14 18,5x70mm (Kaliber 12) Pumphagelgevär, Pris: 498 Ecu. Räckvidd: (hagel) 5-10-25-50m, (slug) 5-20-60-120. Vikt: 2,9kg. Tubmagasin (8 skott).

Heckler & Koch CA4A2 18,5x79mm Automathagelgevär, Pris: 899 Ecu. Räckvidd: (flechette) 5-15-30-65m, (slug) 5-25-60-110. Eldh:3/6, Rekyl:4. Vikt: 4,7kg. Magasin (12 skott): 0,65kg, pris: 35 Ecu.

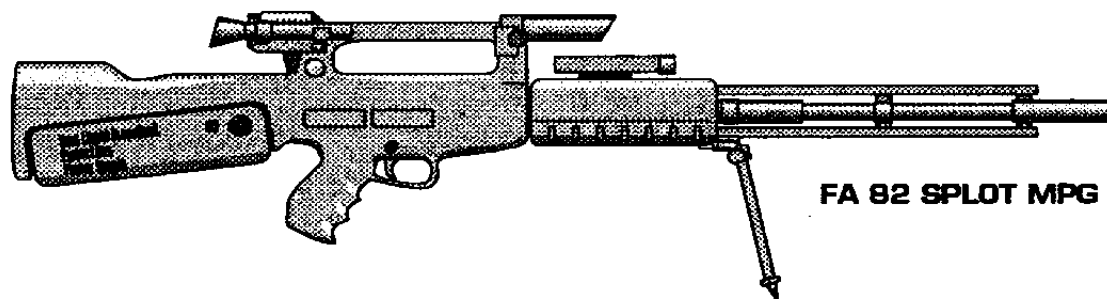
Ithaca M37 18,5x70mm (Kaliber 12) Pumphagelgevär, Pris: 497 Ecu. Räckvidd: (hagel) 5-10-20-40m, (slug) 5-20-60-120. Vikt: 3,0kg. Tubmagasin (8 skott).

Mossberg 500 Bullpup 18,5x70mm (Kaliber 12) Pumphagelgevär, Pris: 649 Ecu. Räckvidd: (hagel) 5-10-20-40m, (slug) 5-20-60-110. Vikt: 3,8kg. Tubmagasin (8 skott).

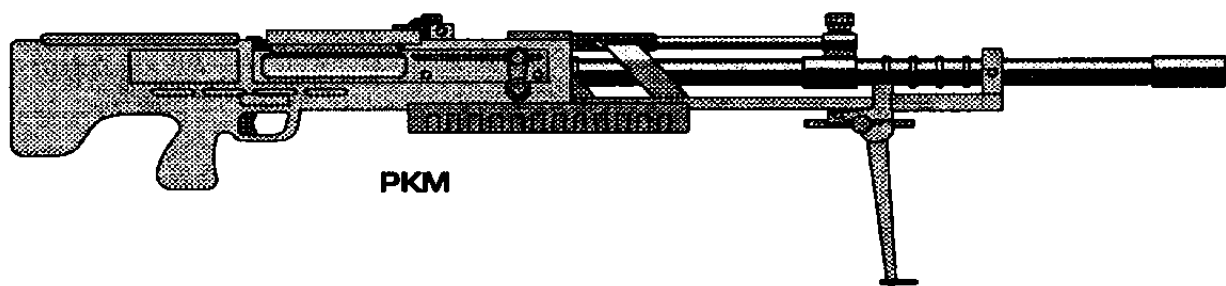
Ruger 12-gauge 18,5x70mm (Kaliber 12) Hagelgevär (sport/jakt), Pris: 398 Ecu. Räckvidd: (hagel) 5-10-25-50m. Vikt: 3,3kg. Två pipor, en ovanpå den andra.

Winchester Urban Police 18,5x70mm (Kaliber 12) Pumphagelgevär, Pris: 598 Ecu. Räckvidd: (hagel) 5-10-25-50m, (slug) 5-20-60-120. Vikt: 2,9kg. Tubmagasin (7 skott).

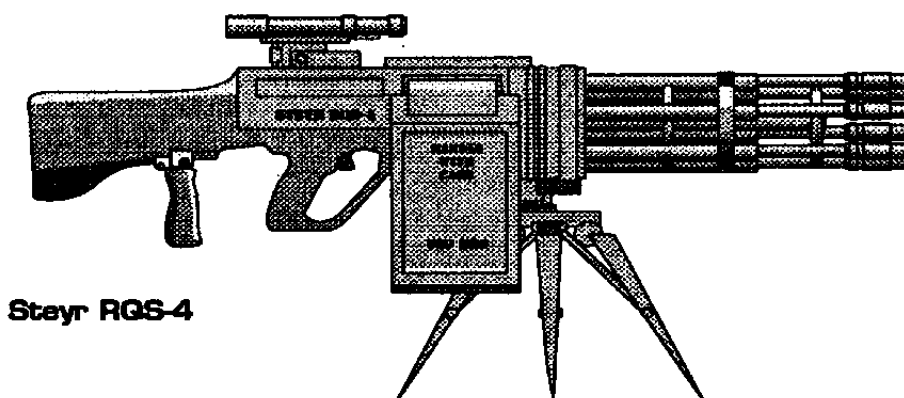
Martin High Power 19,7x89mm (Kaliber 10) Pumphagelgevär, Pris: 849 Ecu. Räckvidd: (hagel) 5-10-25-50m, (slug) 5-20-50-100. Lasersikte är standard. Vikt: 5,4kg. Tubmagasin (5 skott).



FA 82 SPLIT MPG



PKM



Steyr RGS-4

KULSPRUTOR

De angivna svårigheterna för de olika räckvidderna är beräknade för eldgivning med stativ eller likvärdigt stöd.

KULSPRUTOR

Steyr RGS-4 5,56x45mm Lätt gatlingkulspruta, Eldh:30, Rekyl:1, Pris: 2495 Ecu. Räckvidd: 30-150-300-500, Vikt: 14,0kg. Box (500 skott): 9,5kg, pris: 495 Ecu.

FN MAG 7,62x51mm Kulsprutegevär, Eldh:12, Rekyl:1, Pris: 895 Ecu. Räckvidd: 30-150-300-600m, Vikt: 13,6kg. Band (100 skott): 2,8kg, pris: 42 Ecu.

M-80E4 7,62x51mm Kulsprutegevär, Eldh:10, Rekyl:1, Pris: 1098 Ecu. Räckvidd: 30-200-400-700m, Vikt: 9,2kg. Band (100 skott): 2,8kg, pris: 42 Ecu.

PKM 7,62x54mm Kulsprutegevär (rysk), Eldh:12, Rekyl:1, Pris: 699 Ecu. Räckvidd: 40-350-600-1000, Vikt: 12,5kg. Band (100 skott): 2,6kg, pris: 39 Ecu.

National Armor BX 7,62x54mm Gatlingkulspruta, Eldh:50, Rekyl:1, Pris: 8495 Ecu. Måste användas på stativ. Vikt tripod:17,5kg, pris: 198 Ecu. Räckvidd: 40-150-300-700, Vikt: 34,5kg. Box (1000 skott): 30kg, pris: 495 Ecu.

FA 82 SPLIT-MPG 8,2x22mm DLP Kulspruta, Eldh:24, Rekyl:1, Pris: 2995 Ecu. Lasersikte är standard. Kassetten innehåller skott, drivmedel och batterier. Räckvidd: 30-200-400-700m, Vikt: 12,0kg. Kasset (500 skott): 8,2kg, pris: 198 Ecu.

M3HB .50 Browning 12,7x99mm Kulspruta, Eldh:12, Rekyl:1, Pris: 1495 Ecu. Måste användas på stativ. Vikt tripod:17,5kg, pris: 198 Ecu. Räckvidd: 50-200-400-800, Vikt: 34,5kg. Band (100 skott): 11,5kg, pris: 149 Ecu.

GRANATVAPEN

Tarno Systems TX Riot 20x66mm lätt tårgaspistol avsedd för kravallpolis och säkerhetsenheter, Pris: 495 Ecu. Räckvidd: 10-20-50-80, Vikt: 2,5kg. Magasin (5 skott): 0,9kg, pris: 40 Ecu.

Mossberg 305/G 30x46mm granatpistol, Pris: 827 Ecu. Laseravståndsmätare och elektroniskt sikte medföljer. Räckvidd: 30-50-80-100m, Vikt: 3,6kg. Magasin (3 skott): 1,0kg, pris: 98 Ecu.

Colt Grenade Launcher 30x46mm granatpistol till gevär, Pris: 249 Ecu. Räckvidd: 10-20-40-75m, Vikt: 1,2kg. Tubmagasin (2 skott).

Kalashnikov GL-10 30x51mm granatpistol som passar alla sorters Kalashnikovgevär, Pris: 179 Ecu. Räckvidd: 10-20-50-75m, Vikt: 1,0kg.

Heckler & Koch GR12 Granatpistole 40x53mm granatpistol, används som en karbin. Pris: 795 Ecu. Räckvidd: 30-50-90-120m, Vikt: 3,0kg. Magasin (2 skott): 1,0kg, pris: 78 Ecu.

Lewis FTGL-3 40x53mm granatpistol till gevär, Passar de flesta gevär, med undantag för G-11, G-22 och NSR-8. Pris: 349 Ecu. Räckvidd: 10-20-40-60m, Vikt: 1,2kg.

California Weapon Systems D40 40x53mm tårgasgevär, Pris: 595 Ecu. Räckvidd: 10-40-60-120m, Vikt: 4,5kg. Magasin (5 skott): 2,0kg, pris: 49 Ecu.

National Armor RGX 30x46mm granatspruta, Eldh: 3, Rekyl: 2, Pris: 1295 Ecu. Avsedd att användas med utfällbart bipod som medföljer. Vikt bipod: 2,0kg. Räckvidd: 10-40-60-120m, Vikt: 6,5kg. Magasin (10 skott): 3,3kg, pris: 129 Ecu.

Dneagel Midget Man 54mm engångs pansarskott avsett för säkerhetsenheter, Pris: 249 Ecu. Räckvidd: 20-40-60-120m, Vikt: 2,0kg.

General Arms One-Shot D 66mm engångs pansarskott avsett för militärt bruk, Pris: 329 Ecu. Räckvidd: 20-40-80-160m, Vikt: 1,8kg.

M2002 Cobra 66x381mm granatgevär, Pris: 998 Ecu. Räckvidd: 30-80-200-600m, Vikt: 5,0kg. Granat 1,2 kg, pris 200 Ecu.

Franklin Black Widow 66x381mm granatgevär. Pris: 998 Ecu. Räckvidd: 30-100-300-800m, Vikt: 7,0kg. Granat 1,2 kg, pris 200 Ecu.

M29/RL24 Rocket Launcher 40mm raketgevär med utbytbart lådmagasin. Pris: 1498 Ecu. Räckvidd: 50-100-200-500m, Vikt: 7,0kg. Magasin (6 skott) 6,0 kg, pris 300 Ecu.

RPG-99 RL 66mm raketgevär, Pris: 2249 Ecu. Räckvidd: 60-150-600-1500m, Vikt: 5,0kg. Raket 4,2 kg, pris 450 Ecu.

Toshiba MPML Scythe 70mm robotgevär, Pris: 3995 Ecu. Räckvidd: (100)*-600-1500-2000m, Vikt: 8,0kg. Robot 6,9 kg, pris 1000 Ecu.

Franklin Frog 79mm portabel luftvärnsrobot, Pris: 3198 Ecu. Räckvidd: (150)*-1000-3000-6000m, Vikt: 5,0kg. Robot 9,0 kg, pris 1500 Ecu.

L21A2 Light Mortar 40mm granatkastare, Pris: 1295 Ecu. Räckvidd: (200)*-600-1800-2500m, Vikt: 8,0kg. Granat 1 kg, pris 99 Ecu.

M9 Archer 80mm granatkastare, Pris: 1995 Ecu. Räckvidd: (400)*-1500-4000-6000m, Vikt: 24,0kg. Granat 4,5 kg, pris 249 Ecu.

* Kortaste skjutdistan

SPECIALVAPEN

National Armor M40A2 Flame Thrower Eldkastare, Pris: 1495 Ecu. Räckvidd: 5-10-20-40m, Fungerar enligt eldkastarreglerna. Vikt: 6,5kg Tank med Neufion (5 liter): 6,0kg. Påfyllning: 50 Ecu.

Franklin FT-2 Firestarter Eldkastare, Pris: 1595 Ecu. Räckvidd: 5-15-30-60m, Fungerar enligt eldkastarreglerna. Vikt: 14,0kg. Vikt tripod 8,0kg, pris 198 Ecu. Neufiontank (15 liter): 18,0kg. Påfyllning: 150 Ecu.

Geentine Sport Bow Pilbåge för tävlingsbruk, Vikt: 6,0kg, Pris: 995 Ecu. Räckvidd: 10-20-35-60m, Skada: Ob2T6/Ob1T6+2/Ob1T6+1/Ob1T6. Bågen kan spännas och laddas på tre rundor. Pilar: 0,1kg, pris 15 Ecu.

Yamaha D2-B Hunting Bow Pilbåge för jakt, Vikt: 4,0kg, Pris: 495 Ecu. Räckvidd: 5-10-30-75m, Skada: Ob3T6/Ob2T6+1/Ob1T6+2/Ob1T6 Bågen kan spännas och laddas på en runda, Pilar: 0,1kg, pris 10 Ecu.

Walther Hunting Crossbow Armborst för jakt, Vikt: 4,0kg, Pris: 595 Ecu. Räckvidd: 10-40-80-160m, Skada: Ob3T6+2/3T6/2T6+1/1T6. Armborstet tar två rundor att ladda. Pilar: 0,1kg, pris 10 Ecu.

Franklin M34/CB Militärt armborst, Vikt: 3,5kg, Pris: 1295 Ecu. Räckvidd: 5-25-80-200m, Skada: Ob4T6/Ob3T6+1/Ob2T6/Ob1T6. Armborstet går att fälla ihop. Tar två rundor att ladda. Pilar: 0,15kg, pris 20 Ecu.

Wanglow Mini-X Militärt armborst, Vikt: 2,0kg, Pris: 995 Ecu. Räckvidd: 5-20-50-100m, Skada: Ob3T6/Ob2T6/Ob1T6+1/Ob1T6. Armborstet går att fälla ihop. Tar två rundor att ladda. Pilar: 0,1kg, pris 10 Ecu.

TILLBEHÖR

De flesta vapensystem kan kompletteras med extrautrustning av en eller annan form. I detta stycke anges de vanligaste tillbehören som kan användas ihop med vapnen i detta kapitel.

Colt CLP lasersikte Till pistol. Pris: 298 Ecu. Passar de flesta pistoler med en kaliber av 9mm eller mer. Montering på pistol utan fästen för sikten kostar ca 50 Ecu.

Colt CLR lasersikte Till gevär. Pris: 298 Ecu. Passar alla gevär med standardfäste för sikte. Montering på gevär utan fästen för sikten kostar ca 50 Ecu.

Ithaca SPOT Pris 349 Ecu. Lasersikte som passar till nästan alla pumphagelgevär.

Steyr A2 ammunitionsräkare Pris: 49 Ecu. Passar alla vapen. Räknar ner eller upp beroende på vad man föredrar. Triggas med pickup direkt mot vapnet. Räknare ställs på max varje gång man byter magasin (räknaren känner igen ljudet av detta efter man tryckt på lärknappen och matat in ett mag).

Zeiss kikarsikte Pris: 149 Ecu. Passar de flesta vapen med standardfästen för sikte.

Minolta GunCam™ Pris: 249 Ecu. En billig videokamera att montera på vapnet. En minikassett, som lätt kan bytas ut, lagrar video och ljud från de tio sista minuterna. Med hjälp av denna inspelning är det mycket enklare att bevisa självförsvar i en eventuell rättegång.

Litton IR-sikte Pris: 298 Ecu. Gör det möjligt att skjuta i mörker. Passar de flesta vapen med standardfästen för sikte.

Cyberdyne VideoLink™ Pris: 249 Ecu. Videotillsats med DNC-länk Passar ovanstående sikten och många andra sikten.

Cyberdyne Sniper Pris 398 Ecu. Tillsats till prickskyttegevär. Tillsatsen innehåller videosikte, DNC-länk och avtryckarservo. Passar till AS217, ME75, PSG-2, FASP33 och WA2000-B. Enheten innehåller flexibel avståndskorrigerings vilket innebär att man inte behöver ställa in siktet för olika avstånd.

Tyrell APNC "Automatic Pistol Neural Conversion". Pris: 498 Ecu. Passar de flesta 9mm automatpistoler. Montering kostar ca 100 Ecu. Paketet innehåller IR-sikte med video med DNC-länk. Avtryckaren kan manövreras med N-linkservo.

Laser sikte kan köpas separat avsett för detta paket för endast 98 Ecu.

MosCorp N-Laser Pris: 298 Ecu. Lasersikte som passar nästan alla 9mm pistoler och samtliga gevär med standardfäste. I satsen ingår DNC-länk-kontrollerat servo för avtryckaren. Montering kostar ca 100 Ecu.

Martin RB-2 Bayonett Pris: 49 Ecu. Passar de flesta automatkarbiner. Undantag är H&K G11, H&K G22 och Lewis NSR-8.

3M, Rengöringskit Pris 29 Ecu. Prisvärt rengöringskit. De flesta vapen levereras med rengöringsutrustning, men inte i såpass behändigt format som detta kit.

För mer information om DNC-länkar och cyberlänkade vapen, se kapitlet om cyber-tech. För att använda ett DNC-länkat vapen behöver man skaffa följande cybernetiska implantat:

- Ögonoperation
- Artificiellt öga
- Head Up Display (HUD)
- DNC-jack
- Cyberlänk vapen

NEOTECH **6**

AMMUNITION

I DETTA KAPITEL BESKRIVS OLIKA SORTERS AMMUNITION OCH GRANATER. DEN VIKTIGASTE INFORMATIONEN MAN FINNER ÄR SKADAN SOM DE OLIKA AMMUNITIONERNA GÖR. DET BÖR NOTERAS ATT DESSA LISTOR INTE ÄR KOMPLETTA, MEN DE SOM BEHÖVS FÖR ATT ANVÄNDA VAPNEN SOM BESKRIVITS TIDIGARE FINNS MEDTAGNA. SIST I KAPITLET FINNS ETT ANTAL OLIKA HANDGRANATER BESKRIVNA OCH ÄVEN REGLER FÖR SPRÄNGDEG. VAD DET GÄLLER HANDGRANATER SÅ ÄR DET BARA ETT LITET URVAL SOM TAGITS MED

AMMUNITIONSDATA

I tabellerna beskrivs olika ammunition som passar till olika vapen. Det är nödvändigt att använda rätt kaliber och rätt längd på patronen för att vapnet skall fungera. Annars så kan i värsta fall vapnet explodera.

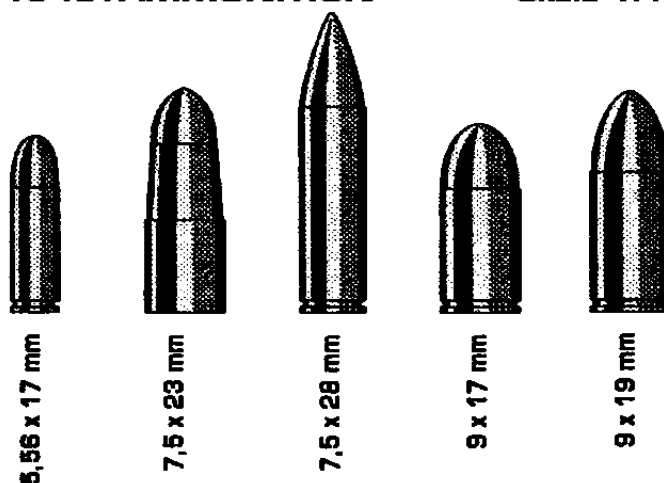
Kalibern i beskrivningarna består av kulans diameter gånger patronens längd. Exempelvis betyder 5,56 x 17 mm att kulans diameter är 5,56 mm och att patronens längd är 17 mm.

Följande markeringar förekommer:

- * Pansarbrytande, värdet på pansar halveras.
- † Fragmenterande, värdet på pansar dubblas.

KPISTAMMUNITION

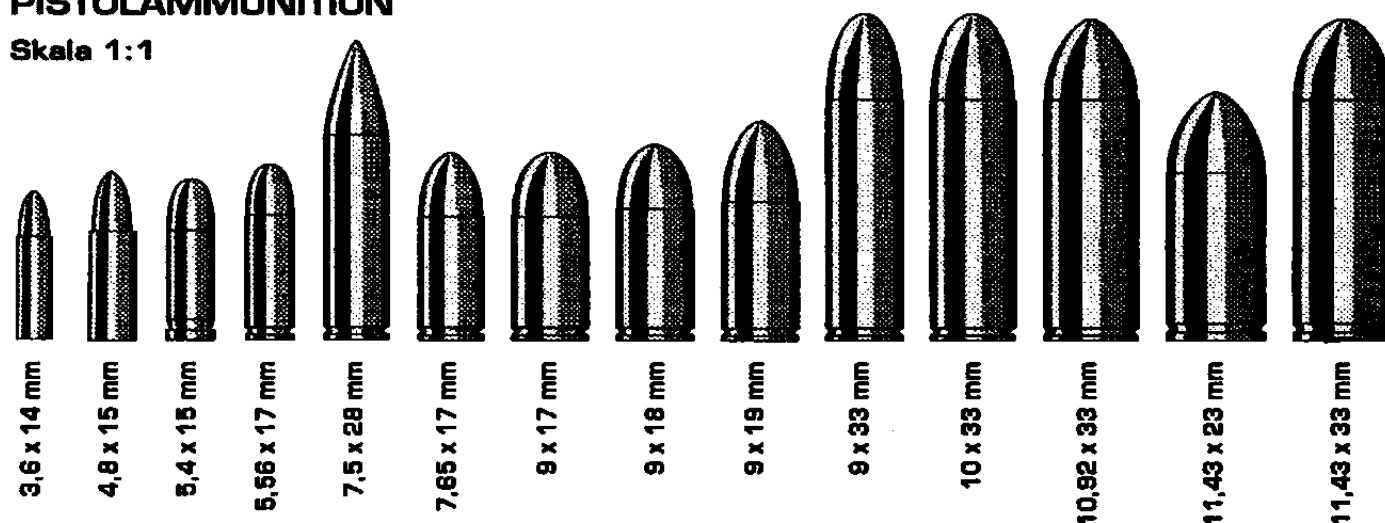
Skala 1:1



KALIBER	KPISTAMMUNITION	KULA	PATRON	PRIS, 100	SKADA
5,56 x 17mm	Normal	2,7g	5,2g	12 Ecu	Ob1T6
7,5 x 23mm	Normal (hylslös)	5,3g	7,5g	39 Ecu	Ob2T6
7,5 x 28mm	Normal	6,9g	12,0g	29 Ecu	Ob2T6+2
7,5 x 28mm	Teflon	7,1g	12,2g	29 Ecu	Ob2T6*
9 x 17mm	Normal (.380)	6,2g	9,7g	15 Ecu	Ob1T6+3
9 x 19mm	Normal (Parabellum)	8,0g	12,0g	15 Ecu	Ob2T6+1

PISTOLAMMUNITION

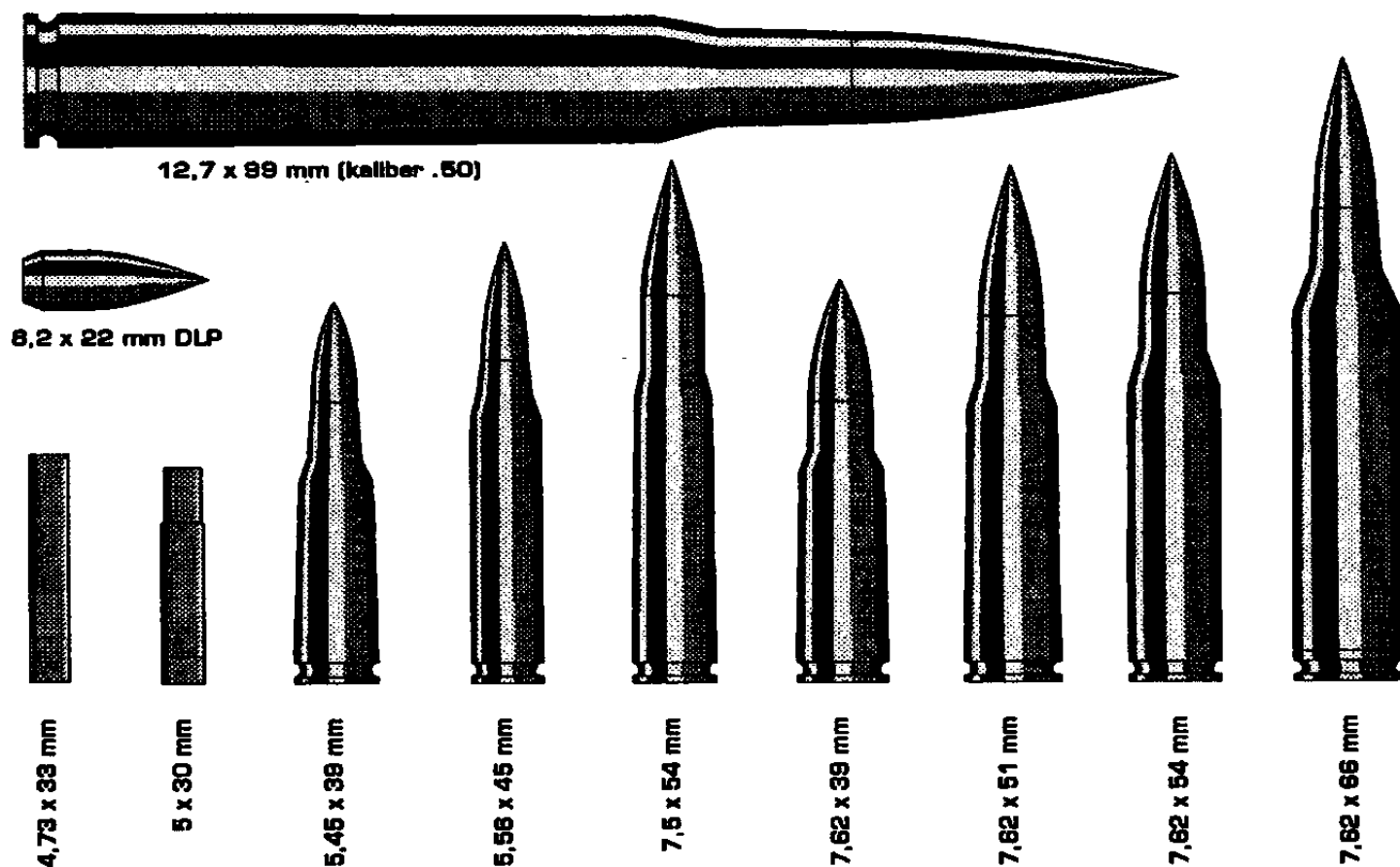
Skala 1:1



KALIBER	PISTOLAMMUNITION	KULA	PATRON	PRIS, 100	SKADA
3,6 x 14mm	Hålspets (hylslös)	1,6g	3,2g	15 Ecu	Ob1T6†
4,8 x 15mm	Teflon (hylslös)	1,9g	3,9g	12 Ecu	Ob1T6*
5,4 x 15mm	Plastammunition	2,1g	4,0g	25 Ecu	Ob1T6†
5,4 x 15mm	Normal	2,5g	4,5g	16 Ecu	Ob1T6+2
5,56 x 17mm	Normal (.22)	2,7g	5,2g	12 Ecu	Ob1T6
7,5 x 28mm	Normal	6,9g	12,0g	29 Ecu	Ob3T6+3
7,5 x 28mm	Teflon	7,1g	12,2g	29 Ecu	Ob3T6+1*
7,65 x 17mm	Normal (.32)	4,9g	7,9g	14 Ecu	Ob1T6+2
7,65 x 17mm	Pansarbrytande	5,1g	8,3g	18 Ecu	Ob1T6*
7,65 x 17mm	Hydroshock™	4,8g	8,1g	17 Ecu	Ob2T6†
9 x 17mm	Normal (.380)	6,2g	9,7g	15 Ecu	Ob1T6+3
9 x 18mm	Normal (.38)	6,2g	10,0g	15 Ecu	Ob1T6+3
9 x 19mm	Normal (Parabellum)	8,0g	12,0g	15 Ecu	Ob2T6+1
9 x 19mm	Normal (.38 Special)	8,0g	12,0g	15 Ecu	Ob3T6+2
9 x 19mm	Pansarbrytande	8,5g	12,9g	19 Ecu	Ob3T6*
9 x 19mm	Hålspets	8,0g	12,0g	19 Ecu	Ob4T6†
9 x 33mm	Normal (.357 Magnum)	10,3g	16,0g	29 Ecu	Ob4T6+1
10 x 33mm	Magnum	12,9g	19,5g	49 Ecu	Ob5T6
10,92 x 33mm	Normal (.44 Magnum)	15,6g	24,4g	39 Ecu	Ob5T6+2
10,92 x 33mm	Pansarbrytande	16,0g	24,8g	49 Ecu	Ob4T6+2*
10,92 x 33mm	Hålspets	15,4g	24,3g	49 Ecu	Ob6T6†
11,43 x 23mm	Normal (.45)	15,0g	21,5g	29 Ecu	Ob3T6
11,43 x 33mm	Normal (.45 Magnum)	16,0g	25,1g	39 Ecu	Ob5T6+2
11,43 x 33mm	Pansarbrytande	16,2g	25,4g	49 Ecu	Ob4T6+2*

GEVÄRSAMMUNITION

Skala 1:1



KALIBER	GEVÄRSAMMUNITION	KULA	PATRON	PRIS, 100	SKADA
4,73 x 33mm	Normal (hylslös)	2,7g	5,2g	25 Ecu	Ob3T6+3
5 x 30mm	Normal (rysk, hylslös)	3,1g	6,0g	20 Ecu	Ob4T6+1
5,45 x 39mm	Normal (rysk)	3,4g	10,8g	29 Ecu	Ob4T6
5,56 x 45mm	Normal	4,0g	12,2g	35 Ecu	Ob4T6+2
7,5 x 54mm	Prickskytte	9,1g	23,6g	49 Ecu	Ob3T6+2
7,62 x 39mm	Normal (rysk)	7,9g	16,5g	29 Ecu	Ob3T6
7,62 x 51mm	Normal	9,8g	25,6g	39 Ecu	Ob3T6+2
7,62 x 54mm	Prickskytte (rysk)	11,8g	22,6g	49 Ecu	Ob4T6
7,62 x 54mm	KSP (rysk)	11,8g	22,6g	39 Ecu	Ob4T6+1
7,62 x 66mm	Prickskytte (.300 Mag)	10,9g	31,0g	49 Ecu	Ob4T6
8,2 x 22mm	DLP (dual liquid prop.)	12,0g	(vätska)	59 Ecu	Ob3T6+1
12,7 x 99mm	Prickskytte (.50)	40,8g	113,0g	198 Ecu	Ob8T6+2
12,7 x 99mm	KSP (.50 MG)	42,9g	115,0g	149 Ecu	Ob9T6

HAGELGEVÄR

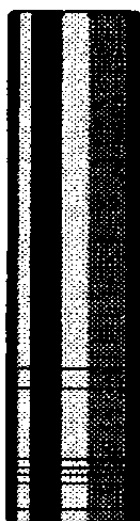
Hagelgevär kännetecknas av att de har relativt kort räckvidd. Detta beror på att skadan som ammunitionen orsakar minskar på längre avstånd. För varje avstånd (kort, normalt, långt och mycket långt) finns olika tärningskombinationer för skada. Vilka avstånden är beror helt och hållet på vilket vapen man använder ammunitionen i.

Ammunitionstypen som kallas 'slug' består av massiva kulor. Dessa kan alltså bara träffa ett mål, men de gör mer skada på längre avstånd.

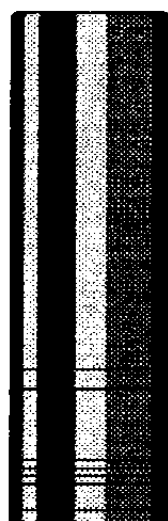
Ammunitionstypen 'flechette' består av ett antal små pilar, vanligen mellan fem och nio stycken. Dessa räknas som pansarbrytande. Skadan reduceras endast med halva det slagna pansarvärdet.

HAGELGEVÄRSAMMUNITION

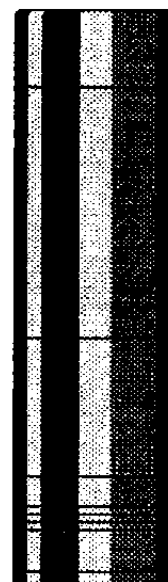
Skala 1:1



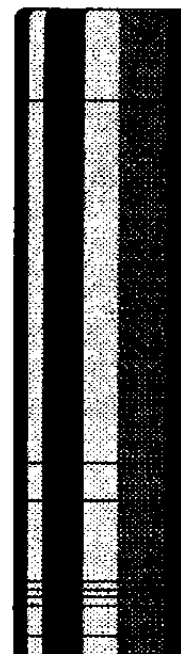
15,6 x 70 mm
Kaliber 20



18,5 x 70 mm
Kaliber 12



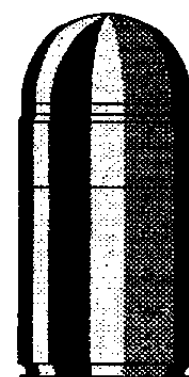
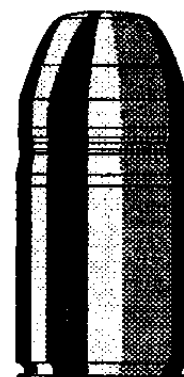
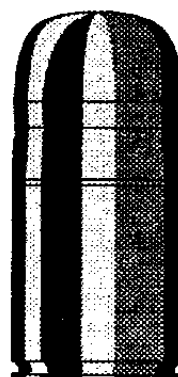
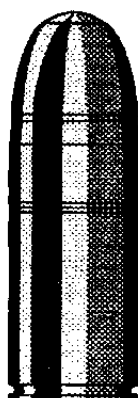
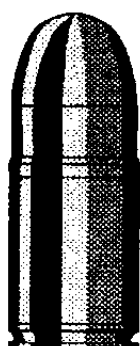
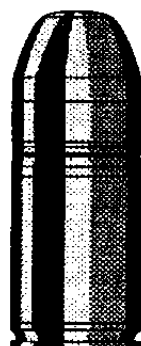
18,5 x 79 mm
Kaliber 12



19,7 x 89 mm
Kaliber 10

KALIBER	HAGELGEVÄR	PATRON	PRIS,50	SKADA (Alla slag är Ob)			
15,6 x 70mm	Kaliber 20 (hagel) †	42,0g	29 Ecu	4T6+2	3T6+1	2T6+2	1T6
15,6 x 70mm	Kaliber 20 (slug) †	45,0g	39 Ecu	4T6+2	4T6	3T6+1	2T6
15,6 x 70mm	Kaliber 20 (flechette)	34,0g	45 Ecu	4T6	3T6	2T6	1T6
18,5 x 70mm	Kaliber 12 (hagel) †	64,0g	34 Ecu	6T6	5T6	3T6+2	1T6+3
18,5 x 70mm	Kaliber 12 (slug) †	67,0g	39 Ecu	6T6	5T6+1	4T6	2T6+2
18,5 x 79mm	Kaliber 12 (flechette)	42,0g	69 Ecu	4T6+2	3T6+1	2T6	1T6+1
18,5 x 79mm	Kaliber 12 (slug) †	56,0g	59 Ecu	5T6+1	4T6+2	3T6+1	2T6+2
19,7 x 89mm	Kaliber 10 (hagel) †	91,0g	49 Ecu	6T6+2	5T6+2	4T6	1T6+2
19,7 x 89mm	Kaliber 10 (slug) †	95,0g	49 Ecu	6T6+2	6T6	5T6	3T6+2

GRANATER



Skala 1:2

20 x 66
explo CS

20 x 66
CS

30 x 46
splitter

30 x 46
spräng

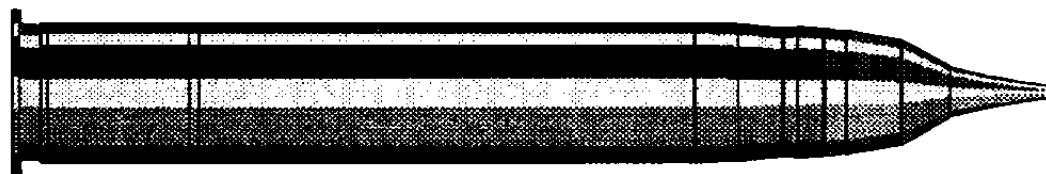
30 x 51
spräng

40 x 53
tårgas

40 x 53
splitter

40 x 53
spräng

KALIBER	TYP AV GRANAT	VIKT	PRIS	BASRADIE	SPRÄNG	SPLITTER
20 x 66mm	Tårgasgranat, rök	200g	10 Ecu	5 m	(gas)	-
20 x 66mm	Tårgasgranat, expl	200g	10 Ecu	5 m	(gas)	-
30 x 46mm	Spränggranat	250g	29 Ecu	1 m	Ob5T6	-
30 x 46mm	Splittergranat	250g	29 Ecu	2 m	Ob3T6	Ob1T4+2
30 x 51mm	Spränggranat	265g	15 Ecu	2 m	Ob4T6	-
40 x 53mm	Spränggranat	410g	32 Ecu	2 m	Ob5T6	-
40 x 53mm	Splittergranat	410g	35 Ecu	3 m	Ob3T6	Ob1T4
40 x 53mm	Tårgasgranat, expl.	410g	30 Ecu	10 m	(gas)	-

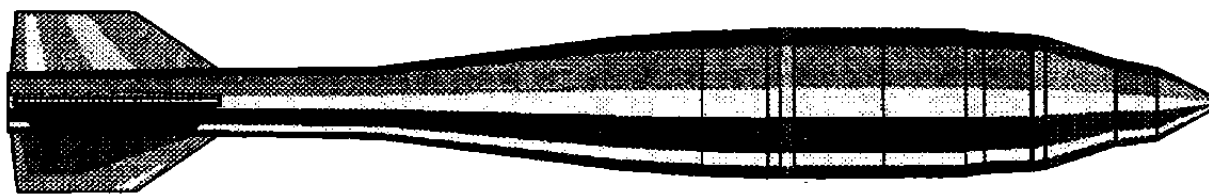


66 x 381 mm GRG granat, RSV (riktad sprängverkan)

Skala 1:4

KALIBER	GRANATGEVÄR	VIKT	PRIS	BASRADIE	SPRÄNG	SPLITTER
54mm	Dneagel RSV	(engångs, ingår i vapen)		1	Ob7T6*	-
66mm	General Arms RSV	(engångs, ingår i vapen)		1	Ob8T6*	-
66 x 381mm	GRG, spräng	1,2kg	200 Ecu	2	Ob7T6	-
66 x 381mm	GRG, splitter	1,2kg	220 Ecu	3	Ob5T6*	Ob1T6
66 x 381mm	GRG, RSV	1,2kg	240 Ecu	2	Ob10T6*	-

KALIBER	RAKETER & ROBOTAR	VIKT	PRIS	BASRADIE	SPRÄNG	SPLITTER
40mm	Raket, spräng	0,9kg	50 Ecu	2	Ob5T6	Ob1T4
66mm	Raket, splitter	4,2kg	450 Ecu	3	Ob5T6	Ob2T4
66mm	Raket, RSV	4,2kg	450 Ecu	2	Ob14T6*	Ob1T4
70mm	Robot, RSV	6,9kg	1000 Ecu	2	Ob14T6*	Ob1T4
79mm	LV-Robot, splitter	9,0kg	1500 Ecu	4	Ob5T6	Ob2T4



80 mm Granatkastargranat

Skala 1:4

KALIBER	GRANATKASTARE	VIKT	PRIS	BASRADIE	SPRÄNG	SPLITTER
40mm	GRK-granat, spräng	1,0kg	99 Ecu	2	Ob7T6	-
40mm	GRK-granat, splitter	1,0kg	99 Ecu	3	Ob5T6	Ob1T6
80mm	GRK-granat	4,5kg	249 Ecu	3	Ob9T6	Ob1T4
80mm	GRK-granat, gas	4,5kg	349 Ecu	2	Ob4T6	-

HANDGRANATER

California Weapon System Mk37

Språnghandgranat, 3 sek, Basradie: 2m,
Spräng Ob5T6, Splitter: -.
Vikt: 0,4kg, Pris 32 Ecu.

Franklin MB4 MegaBlast

Språnghandgranat, 4 sek, Basradie: 2m,
Spräng: Ob6T6, Splitter: -.
Vikt 0,6kg, Pris 55 Ecu.

California Weapon System Mk33

Splitterhandgranat, 3 sek, Basradie: 3m,
Spräng Ob3T6, Splitter: 1T4+1.
Vikt: 0,4kg, Pris 29 Ecu.

Franklin MF3 MegaFrag

Splitterhandgranat, 4 sek, Basradie: 3m,
Spräng: Ob4T6, Splitter: Ob1T6.
Vikt: 0,75kg, Pris 55 Ecu.

Steyr HG22 Frag

Splitterhandgranat, 3 sek, Basradie: 3m,
Spräng: Ob3T6, Splitter: Ob1T6.
Vikt: 0,45kg, Pris 49 Ecu.

ECM-33-FHG

Splitterhandgranat, 4 sek, Basradie: 2m,
Spräng: Ob4T6, Splitter: Ob1T6.
Vikt: 0,5kg, Pris 39 Ecu.

US-Army M12

Splitterhandgranat, 3 sek, Basradie: 3m,
Spräng: Ob3T6, Splitter: Ob1T6.
Vikt: 0,5kg, Pris 35 Ecu.

US-Army M12 A2

Splitterhandgranat, Nedslag, Basradie: 3m,
Spräng: Ob3T6, Splitter: Ob1T6.
Vikt: 0,5kg, Pris 39 Ecu.

RGD30

Splitterhandgranat, Nedslag, Basradie: 3m,
Spräng: Ob2T6, Splitter: Ob1T6.
Vikt: 0,3kg, Pris 45 Ecu.

MC45

Tårgasgranat, Börjar brinna vid nedslag.
Gasradie: 5 m, Vikt 0,25kg, Pris 25 Ecu.

MCS45

Tårgashandgranat, Exploderar vid nedslag
Basradie: 1m, Spräng: Ob1T6,
Gasradie: 10m, Vikt: 0,3kg, Pris 65 Ecu.

Tarot FX/SM

Sömngasgranat, Exploderar vid nedslag
Basradie: 1m, Spräng: Ob1T4,
Gasradie: 10m, Vikt: 0,3kg, Pris 140 Ecu.

Tarot FXB Stun-Grenade

Chock-granat, 3 sek, Chockskada angriper
HÖR och SYN i Ob1T6 undor.
Basradie: 2m, Chock Ob5T6.
Vikt 0,30kg, Pris 90 Ecu.

M3A3

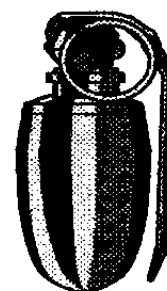
Chock-granat, 3 sek, Chockskada sänker
HÖR och SYN i Ob1T6 rundor.
Basradie: 1m, Chock Ob6T6.
Vikt 0,25kg, Pris 85 Ecu.



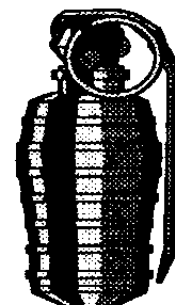
CWS Mk37
Spräng



CWS Mk33
Splitter



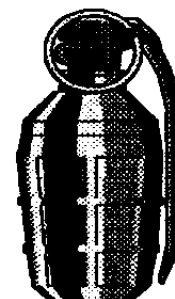
Franklin MB4
Spräng



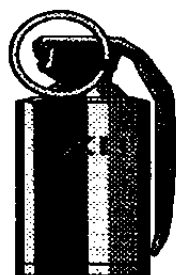
Franklin MF3
Splitter



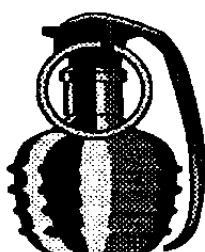
HG22
Splitter



ECM-33-FHG
Splitter



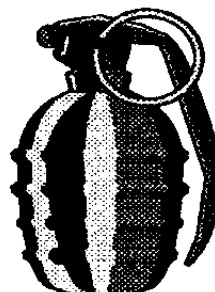
Tarot FXB
Chock



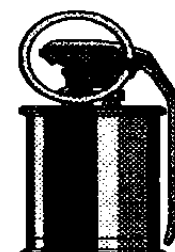
RGD30
Splitter



US M12
Splitter



US M12A2
Splitter



MC45
Gas



MCS45
Gas (explo)

SPRÄNGDEG

Sprängdeg är ett mycket användbart sprängämne. Den levereras i gula 125-grams stavar eller block som kan formas till önskad form. Sprängdeg är mycket stabil och kan inte fås att explodera på annat sätt än med tändhatt eller en annan explosion.

I tabellerna till höger finns basradien och sprängskadan angiven för olika storlekar på laddningar.

100 g Sprängdeg:	Basradie: 2m	Skada: Ob5T6
500g Sprängdeg:	Basradie: 2m	Skada: Ob6T6
1kg Sprängdeg:	Basradie: 2m	Skada: Ob8T6
10kg Sprängdeg:	Basradie: 3m	Skada: Ob12T6
50kg Sprängdeg:	Basradie: 4m	Skada: Ob17T6

FORMLER FÖR SPRÄNGDEG

(m = antal kilo sprängdeg)

Basradie = $(m \times 10)^{0,14} \times 2$ Skada (antal T6) = $m^{0,2} \times 8$

NEOTECH 7

STRIDSGASER

ETT MYCKET EFFEKTIVT SÄTT ATT FÖRA KRIG PÅ ÄR MED HJÄLP AV STRIDSGASER. DE KAN SNABBT SLÅ UT MÅNGA MÄNNISKOR. DET FINNS VISSERLIGEN SKYDDSUSTRUSTNING MOD STRIDSGAS, MEN STRIDSFÖRMÅGAN NEDSÄTTS ÄNDÅ. DET FINNS TVÅ OLIKA TYPER AV STRIDSGASER: B-STRIDSMEDEL OCH C-STRIDSMEDEL (BIOLOGISKA OCH KEMISK). DET BÖR NOTERAS ATT DESSA MEDEL INTE BARA ANVÄNDS I GASFORM, UTAN ÄVEN SOM VÄTSKE- OCH PARTIKELMOLN. FÖR ENKELHETENS SKULL SÅ BENÄMNER VI DEM ÄNDÅ STRIDSGASER.

STRIDSGASER

Moderna stridsgaser kan skräddarsys för att ha vissa önskade effekter. De starkaste nervgaserna kan genom hudkontakt döda en människa på bara några sekunder. Stridsgaser kan dock ha många andra effekter, som till exempel sövande, paralyserande och förblindande. Det är i många fall effektivare att skada än att döda en soldat (en skadad soldat kräver mer resurser för fienden än en död).

Stridsgaser specialkonstrueras även så att de verkar en önskad tid. Vissa sorter kan ligga kvar en mycket lång tid och på så sätt göra ett område svårtillgängligt. Andra sorter verkar i några minuter för att sedan bli helt ofarliga. Denna sista typ används ofta för att slå ut motståndarna innan man anfaller ett område.

Användandet av stridsgaser är förbjudet i enlighet med Geneve-konventionen. Detta har dock inte hindrat att stridsgaser tillverkas, säljs och används.

EXPONERING

Det viktigaste som spelledaren måste avgöra är om individen blir exponerad eller ej. Det viktigaste faktorerna är molnets storlek och form samt vindriktningen. Det är upp till spelledaren att bestämma dessa faktorer.

Ett flertal vapen kan använda C-ammunition, dvs vapnet kan avlossa projektiler

fyllda med kemikalier eller gas under övertryck. Det finns flera olika typer av kemiska projektiler: granatkarbinsammunition och handgranater finns i två utföranden (rök, tårgas, sömngas), övrig ammunition finns i samtliga utföranden. Spelteknisk används en gasradie som mått på hur stort gasmolnet blir. Om spelledaren gör egna granater kan man låta gasradien motsvara fyra splittradii för en motsvarande granat.

Tabellen nedan ger ungefärliga storlekar på olika moln. Man kan låta molnets radie öka med 10% för varje minut som går. Denna förstoring sker i vindriktningen. Samtidigt bör man låta molnets styrka minska med 10%.

Laddning	Verkningsradie
Gevärsgranat	5 m
Handgranat	10 m
5 kg granat	50 m
10 kg granat	100 m
250 kg bomb	200 m

RÖK

Rökammunition är vanligtvis HC-rök (hexaklorethan-rök), som är en tjock vit rök, eller färgad rök (vanligen i någon av följande färger: röd, grön, violett eller gul). Röken orsakar inga som helst skador och användas bara för att förstöra utsikten för fienden. Den finns även specialrök som

blockerar även de ultravioletterna och infraröda våglängderna. Det finns en ny röktyp som utvecklats av Chemcorp som går under namnet Nachtmacher™. Röken är kolsvart och kan till och med göra ett begränsat område mörkt i fullt solsken.

TÅRGAS

Tårgas är synlig men syns inte såpass att den döljer något. Det finns även osynlig tårgas men den är mer ovanlig. Varken tårgas eller någon annan irriterande gas är dödlig, men effekterna är obehagliga. Gasen angriper ögon, slemhinnor, huden och andningsorganen. Det är omöjligt att vistas någon längre tid i tårgas. Man måste lyckas med ett mycket lätt (Ob1T6) FYS-slag för inte bli påverkad av gasen. FYS-slaget måste göras varje runda och ökar i svårighet med ett per runda.

När man väl är påverkad av gasen så sänks SYN temporärt med Ob2T6. Man måste dessutom slå ett Stridsvaneslag för att inte få panik och rusa ut ur den. Lyckas man med stridsvaneslaget kan man fortfarande agera och kan göra så i FYS antal stridsrundor innan man måste lämna gasen. Innan man blir påverkad av gasen är alla slag en nivå svårare (+Ob1T6). Efter man är påverkad av gasen är det tre nivåer svårare (+Ob3T6). svårare att uträtta något. En vanlig skyddsmask skyddar helt mot tårgas. Om man tar sig ur tårgasen så försvinner symptomen inom 5-10 minuter.

Bland de mest kända är CS som använd av de flesta polisiära och militära styrkor världen över. Effekterna av CS är kraftig tårillströmning, hosta och klåda. Det finns även varianter som CN som bara angriper huden och orsakar kraftig klåda. CR-gas som orsakar kraftiga nysningar.

Tårgas laddas ofta i handgranater. Dessa är antingen av en typ som brinner och på så sätt utvecklar ett tårgasmoln eller av en typ som exploderar och som ögonblickligen sprider gasmolnet. Det finns också tårgas på sprayburk – den kallas 'Mace'.

SÖMNGAS

Sömngas angriper offret genom inandning. Den mest kända sömngasen är SM-22 som gör att offret faller i komalik sömn. Om rollpersonen medvetet försöker hålla andan så kan man använda druckningsreglerna för att se hur länge detta går innan han andas in sömngasen. Direkt efter att rollpersonen tar ett andetag dröjer det Ob1T6 runder innan han faller ihop av trötthet och sover sex timmar (en timme om det är något störande ljud omkring - han kan alltså väckas efter en timme om det behövs). Sömngas kan vara både synlig, osynlig, och rökliknande (som en rökgranat). En skyddsmask ger totalt skydd mot Sömngas.

Den vanligast formen av sömngas heter SM-22 och levereras på enliters tub. Det finns även sömngas på handgranat som briserar vid nedslag.

KVÄVANDE GASER

Denna kategori av kemiska stridsmedel är extremt dödlig, och orsakar normalt döden inom fem till tio sekunder. Kategorin inkluderar klorin, fosgen (karbonylklorid, även känt som CG) och dess derivat CX. Gaserna angriper antingen andningsorganen, direkt på blodet eller en kombination.

BRÄNNANDE GASER

Gaser av den här typen angriper skinnet och slemhinnorna på ett syraliknande sätt. De mest spridda typerna är yperit och lewisit. Yperit (även känd som senapsgas) är en grön-gul, oljig vätska (diklordietylsulfid). Gaser som utvecklats från Yperit är bla nitrogenyperite. Lewisite är en oljig vätska som fås genom att låta acetylen reagera med arsenikklorid.

Senapsgas angriper i huvudsak slemhinnor och ögon, men även utsatta hudpartier. Gasen är billig, lätt att framställa och den

ger hemiska skador. Om ögonen är oskyddade sänks rollpersonen SYN med ett poäng för varje stridsrunda som går. Om man andas in gasen så får rollpersonen dessutom en poäng skada varje stridsrunda. Varje minut man befinner sig i moln av senapsgas får man ett poäng brännskada. Dessa brännskador ger permanenta ärr.

En gasmask skyddar mycket väl mot senapsgas, men brännskador uppstår ändå om kroppen är oskyddad. Tät klädsel skyddar i viss mån eftersom senapsgas i skälva verket består av finfördelad vätska. Spelledaren kan bestämma att det är längre intervall en en minut mellan varje poäng brännskada. En C-skyddsdräkt skyddar helt och hållet mot senapsgas.

Senapsgas skjuts nästan alltid med granat eller i släpps i bomb.

VX

Nervgasen VX (etyl-S-dimontyl-aminometyl-metylfosforotiol) är en gammal och pålitlig nervgas som är extremt giftig och attackerar nervsystemet och orsakar nervryck och till slut döden. Nervgaserna är bland de mest dödliga produkterna på marknaden - de dödar alltid, oavsett om de inhaleras eller absorberas genom skinnet. De angriper och paralyserar nervcentra, vilket orsakar döden inom några få minuter. Förutom deras snabbhet är de fruktansvärt effektiva även i mycket små mängder – hudkontakt av ett milligram VX är tillräckligt för att orsaka döden. Soman och VR-55 är två varianter av VX som har liknande effekter.

VX syns inte – det enda sättet att märka nervgas är att bli drabbad av det. VX kan bli inandat eller komma in genom huden.

En person som utsätts för VX dör inom Ob1T6 runder. Om man överlever mer än 20 runder på detta sätt så överlever man, men man är allvarligt skadad. Om slaget blev över 30 är man helt oskadad. Om man fortfarande befinner sig i molnet efter denna tid måste man göra ett nytt slag för att se hur länge det dröjer innan man dör. Med lite tur har dock molnet drivit iväg.

Spelledaren kan avgöra att nervgasen har tunnats ut. Man slår då tiden för dödsfallet med fler tärningar. En god tumregel är att för varje halvering av koncentrationen så överlever man Ob1T6 runder längre. Regeln om 20 runder gäller fortfarande.

Skyddsmask ger Ob5T6 extra på slaget för att överleva. En komplett C-skyddsdräkt ger ett fullgott skydd i sex timmar, efter vilket VX tränger in genom dräkten.

ZHARIN

Krigsindustrin har på senare år tagit fram mer avancerade gaser som inte stoppas av vanliga skyddsmasker. Det ryktas om en ny nervgas, kallad Zharin, som tränger igenom C-skyddsdräkter på Ob1T6 minuter och typ-X-dräkter på Ob1T6 timmar. Zharin fungerar i övrigt som VX.

REAPER

Detta är en taktiskt nervgas som bara verkar i två minuter (30 stridsrunder) från det att den släpps ut. Resterna löses sedan upp i luften och blir ungefär lika farlig som tårgas. I övrigt fungerar den som VX.

ÖVRIGA STRIDSGASER

Man kan i princip hitta på vilka variationer som helst för stridsgaser. Bestäm gasens effekt, verkningstid och kvarliggningstid.

SKYDD MOT GAS

Skyddsmask: En skyddsmask ökar svårigheten för alla handlingar som kräver SYN med en nivå (+Ob1T6). Detta för att det är svårt att andas och koncentrera sig helt i dem. Dessutom är synfältet begränsat. En skyddsmask som bärs i lätt åtkomlig tar bara en fas att sätta på sig om man lyckas med ett KOR-slag. Annars tar det två faser.

Skyddsdräkt: En skyddsdräkt är helt tät. Man använder antingen skyddsmask eller syrgastuber för att andas. Skyddsdräkt tar lång tid att sätta på sig. Därför bör sådana bäras om risk för C-anfall föreligger.

Typ-X-dräkt: Typ-X är ett nytt typ av skyddsmaterial som togs fram för att kontra de alltmer avancerade C-stridsmedlen som har tagits fram under slutet av 1900-talet. Typ-X skyddar mot alla slags C-stridsmedel och finns som både skyddsdräkt och skyddsmask.

Övertryck: Stridsvagnar och lufttåta fordon skyddas genom att stänga alla luckor och sedan höja trycket. Man stannar sedan i fordon tills man får indikationer på att gasfaran är över.

Indikeringsutrustning: Med en avancerad elektronisk indikeringsutrustning kan man indikera alla sorters gaser. Den ger tydligt larm med ljud eller ljus.

Indikeringsfilm: En liten papperslapp fäst på kläderna som ändrar färg vid närvaro av gas. På så sätt finns chansen att man hinner ta på sig skyddsutrustning.

NEOTECH 8

DROGER

*DROGER ÄR ETT NATURLIGT INSLAG I VÄRLDEN ÅR 2051. DROGMISBRUK OCH NARKOTIKAHAND-
DEL OMSÄTTER MYCKET STORA BELÖPP OCH HANDELN SKER ÖVER HELA VÄRLDEN MED ETT
MYCKET STORT ANTAL OLIKA DROGER.*

DROGER

Tabellen på nästa sida anger de vanligast förekommande standarddrogerna. Dessa droger finns dessutom beskrivna i mer detalj senare i detta kapitel. Specialdroger, så kallade designerdroger, finns också beskrivna lite senare.

ILLEGALA DROGER

Narkotikalagstiftningen är inte alls lika sträng som på tjugotalet, då kunde man åka i fängelse om man sålde lite hasch. Lagstiftningen varierar givetvis från land till land. I vissa länder är nästan alla droger tillåtna, men i många länder, som till exempel i skandinavien, är det i princip bara hasch och marijuana som är tillåtet. I huvudsak är det droger som är beroendeframkallande eller som droger som orsakar aggressivitet som är förbjudna. Dessutom är vissa andra droger som kan användas i brottsligt syfte förbjudna. I tabellen är droger som är förbjudna att sälja och tillverka markerade med en asterisk (*). Droger som vanligtvis är helförbjudna och mycket hårt kontrollerade är markerade med två asterisker (**).

ADMINISTRATIONSSÄTT

Med administrationssätt menas på vilket sätt man för in drogen i kroppen. Det vanligaste sättet är att man sväljer drogen eller att man injicerar den. De flesta droger är möjliga att designa på sådant sätt att de kan intas på ett annat sätt, men till ett högre pris. Det kan också hända att det tar längre tid innan drogen börjar verka.

Peroral tablett: Tablett som sväljs och som löses upp snabbt. Kan ibland lösas i vatten. Drogen börjar vanligen verka inom tio minuter.

Peroral kapsel: Kapsel som sväljs och som löses upp långsamt. Verkan är i detta fallet fördröjd till att börja mellan 30 minuter till två timmar efter det att kapseln svaldes.

Peroral mixtur: Vätska som sväljs. Verkar något snabbare än tabletter, ofta under tio minuter.

Oralt pulver: Pulver som löses och absorberas i munnen. Drogen börjar vanligen verka inom en minut.

Oral tablett: Tablett som löses och absorberas i munnen. Tabletten placeras ofta under tungan. Börjar ofta verka inom två minuter.

Inhalation av rök: Drogen förångas och inandas. Sker antingen i pipa eller cigarett. Drogen absorberas i lungorna och börjar verka mycket snabbt, ofta inom trettio sekunder.

Inhalationspulver: Pulvret sniffas genom näsan där drogen absorberas. Börjar vanligen verka inom en minut.

Inhalationsgas: Gasen andas in och absorberas i lungorna och börjar vanligen verka inom trettio sekunder.

Intravenös injektion: Drogen sprutas in i en ven. Ger mycket snabbt absorption. Drogen kan börja verka redan efter tio sekunder.

Intramuskulär injektion: Drogen sprutas in i en muskel. Börjar vanligen verka efter tio minuter.

Subkutan injektion: Drogen sprutas in strax under huden. Ger långsam absorption, som är mycket beroende på drogens art.

Subdermal kapsel: En liten kapsel sticks in strax under huden. Drogen utsöndras mycket sakta. Verkan kan i princip fördröjas flera dygn.

Transdermal plåster: Ett plåster sätts fast på huden. Drogen absorberas långsamt genom huden. Verkar ofta inom trettio minuter.

Transdermal spray: Sprayas direkt på huden. Drogen absorberas genom huden. Verkar inom trettio minuter om drogen har en central verkan. Om den verkar lokalt kan det gå mycket snabbare.

BEROENDE

Nästan alla illegala droger är beroendeframkallande. För varje drog har rollpersonen ett värde, beroendegrad (BG). Det finns en separat BG för varje drogtyp och är från början är noll. Att BG är noll betyder att man inte är beroende av drogen.

Varje beroendeframkallande drog har ett beroendeslag som anger hur svårt det är att undvika att bli mer beroende av drogen. Varje gång man använder drogen måste man slå beroendeslaget. Slår man över sin BG för drogen så kommer BG att höjas. Slår man underså händer inget. Hur mycket BG höjs beror på hur många tärningar beroendeslaget hade. BG höjs med ett för varje tärning som används i beroendeslaget för drogen.

STANDARDROGER & VANLIGA LÄKEMEDEL

DROG	ADMINISTRATION	EFFEKT	BEROENDE	PRIS
Amfetamin	Peroral tablett / Intravenös	Hallucinationer, eufori *	Ob1T6	25
Berzerk	Peroral tablett	Aggressivitet, höjd smärtröskel **	Ob2T6	60
Crack	Inhalation av rök	Aggressivitet, eufori **	Ob3T6	10
Crisp	Peroral tablett	Motverkar baksmälla	0	2
Crystal	Inhalation av rök	Uppiggande, kreativtshöjande	Ob1T6	40
Dopyl	Transdermal spray	Lugnande, lätt sövande	Ob1T6	10
Endorfinanalog	Intravenös injektion	Smärtstillande, höjd smärtröskel *	Ob1T6	50
Flash	Transdermal plåster	Förbättrad minnesfunktion *	Ob2T6	75
Geredon®	Intramuskulär injektion	Cyberpsykosdämpande	Ob1T6	35
Hasch	Inhalation av rök	Eufori, avslappnande	Ob1T6	8
Heroin	Intravenös injektion	Lugnande **	Ob3T6	40
Hypozyt®	Peroral tablett	Sövande	0	2
Interphaz™	Subdermal kapsel	Höjd neurointerfaceförmåga	Ob1T6	80
Jazz	Subkutan injektion	Euforiska känslor, förhöjd hörsel *	Ob2T6	15
Kokain	Inhalationspulver	Centralstimulerande **	Ob3T6	35
Locolex®	Subkutan injektion	Immunsystemshämmare	0	90
LSD	Peroral tablett	Hallucinationer *	Ob1T6	40
Marijuana	Inhalation av rök	Eufori, avslappnande	Ob1T6	5
Metadon	Peroral mixtur	Lugnande	Ob1T6	5
Metadrenalin	Intravenös injektion	Fysiologiskt beredskap *	0	40
Meskalin	Peroral tablett	Aggressivitet, höjd smärtröskel **	Ob1T6	25
Nethead	Inhalationsgas	Ökar reflexer	Ob1T6	60
Osoplex®	Peroral tablett	Ökar perceptionsförmågan	Ob1T6	35
Painbloc®	Intravenös injektion	Blockerar smärta *	Ob1T6	10
PCP	Inhalation av rök / pulver	Aggressivitet, höjd smärtröskel **	Ob2T6	60
P-Cyclox	Peroral tablett	Förhöjt medvetande, hallucinationer *	Ob2T6	30
Quarocyl®	Intravenös injektion	Sanningsserum **	Ob1T6	90
Reflex	Intravenös injektion	Ökar reflexerna **	Ob2T6	60
Seredon®	Peroral tablett	Lugnande	0	1
Slave	Intramuskulär injektion	Bryter ner vilja **	Ob1T6	50
Spin	Inhalationspulver	Hallucinationer **	Ob2T6	25
THC-2	Peroral mixtur	Avslappnande, eufori *	Ob2T6	15
UltraCoag™	Transdermal spray	Snabbt koagulerande	0	49
Virago	Peroral tablett	Afrodisiaka *	Ob2T6	45
Widawake™	Peroral kapsel	Förlängd vakenhet	Ob1T6	20
XTC	Peroral tablett	Euforiska känslor *	Ob2T6	20
Yoke	Subdermal kapsel	Ger ett dvalaliknande tillstånd **	Ob1T6	40
Zombie	Oralt pulver / tablett	Bedövar känslor **	Ob1T6	45

DROG: Drogens namn eller tillverkarens varumärke.

ADMINISTRATION: Det vanligaste sättet man intar drogen på.

EFFEKT: Kortfattad beskrivning av drogens effekt. * = kontrollerad, ** = helförbjuden.

BEROENDE: En tämningskombination som anger hur beroendeframkallande drogen är.

PRIS: Pris i ECU för en normaldos.

TOLERANS

Utöver att man blir mer beroende av droger ju mer man använder dem, så kräver vissa droger även att man tar större doser för att få samma effekt som tidigare. Man ökar sin tolerans för drogen. Detta problem finns med de flesta droger, men uppträder bara vid långvarigt bruk. För de droger som toleransen ökar på, står det i beskrivningen.

ABSTINENS

En beroende rollperson drabbas av abstinensbesvär om inte den dagliga dosen av drogen intas. Abstinenssymptomens styrka beror på hur hög rollpersonens BG är. Abstinens kan yttra sig på många olika sätt, både fysiskt och psykiskt. I beskrivningarna över drogerna finns regler för hur BG används för att simulera rollpersonens

abstinenssymtom. Ofta uppstår dels sjukdomsartade tillstånd och dels ett känslomässigt begär efter drogen. Om något attribut sänks till noll så faller personen i koma eller likande. Man kan låta spelaren slå ett chockslag under BG för att inte rollpersonen skall göra allt för att få sin dagliga dos av drogen. Det åligger spelaren att rollspela detta realistiskt.

AVVÄNJNING

Det kan vara mycket svårt att sluta med en beroendeframkallande drog. Abstinenssymptomen som uppträder kan vara mycket påfrestande för att inte säga outhärdliga. Det är mycket lätt att åter börja ta drogen för att få slut på abstinenssymptomen. Om man håller ut så kommer abstinenssymptomen så sakta att avta, men detta kan dröja. Om inte något annat anges för drogen, så slår man drogens beroendeslag varje dag som går utan att drogen nyttjas. Om detta slag blir under BG så sänks BG med ett. Avancerad medicinsk vård minskar svå-

riheten med 1T6, Men slaget kan aldrig bli mindre än Ob1T6.

DESIGNERDROGER

De droger som finns medtagna i tabellen är endast de vanligast förekommande drogerna. Genteknik gör det möjligt att med ett enkelt laboratorium framställa nästan alla dessa droger på syntetisk väg. Det är dessutom möjligt att förändra en drog vad det gäller effekt, styrka, beroende och administrationssätt.

AMFETAMIN, "SPEED"

Pris: 25 Ecu (Kontrollerad, ofta förbjuden).
Beroendeslag: Ob1T6.

Amfetamin är en syntetiskt framställd centralstimulerande drog. Den intages vanligen i tablettform, men det förekommer också att den injiceras. Drogen ger upphov till euforiska känslor, hallucinationer och vakenhet. Ofta drabbas användaren av oroskänslor och aggressivitet. Drogen ger en relativt snabb toleransökning. De vanligaste abstinenssymptomen är trötthet och depression. Sänk FYS och PSY temporärt med BG för att simulera detta.

BERZERK, "RAGE", "BLAZE"

Pris: 60 Ecu (strängt förbjuden).
Beroendeslag: Ob2T6.

Berzerk är en syntetiskt framställd drog som utvecklats i Ryssland för militära ändamål. Drogen förekommer nästan uteslutande i tablett och verkar vanligen trettio minuter. Effekten består av en mycket förhöjd aggressivitet och blodtörstighet (Stridsvaneslag och moralslag blir två nivåer enklare). Drogen höjer också smärttröskeln avsevärt (Lägg Ob2T6 till chockslaget). Biverkningarna består i sänkt hörsel (hörselslag blir en nivå svårare) och kraftig utmattning efter drogen slutar verka. Abstinenssymptomen består i huvudsak av fysiska avsaknad av drogen (sänk FYS och KOR med BG).

CRACK

Pris: 10 Ecu (Vanligen helförbjuden).
Beroendeslag: Ob3T6.

Crack är en drog som framställs syntetiskt ur kokain. Dess låga pris gör den populär. Crack rökes i en speciell pipa och effekten kan var upp till ett dygn. Drogen ger en känsla av självsäkerhet och lugn, men ger ofta också upphov till aggressivitet. Biverkningarna efter ruset kan vara otäcka

hallucinationer och ångest och oro. Abstinenssymptomen är mycket svåra fysiska och psykiska. För att simulera det så sänker man FYS och PSY med BG.

CRISP

Pris: 2 Ecu (Oftast laglig, men receptbelagd).
Beroendeslag: Inget.

Crisp är en drog som motverkar baksmälla från alkohol och från vissa lättare droger. Drogen säljs i tablettform och intas när baksmällan sätter in. Effekten är en nästan fullständig symtomfrihet. Drogen kan i extrema fall orsaka medvetlöshet eller allvarligare tillstånd. Varje gång man använder drogen måste man slå ett chockslag över 4 för att inte råka ut för detta. Tillståndet av medvetlöshet varar Ob1T6 timmar, men kan hävas av kompetent läkarvård.

CRYSTAL, "CRY"

Pris: 40 Ecu (Förbjuden i vissa länder).
Beroendeslag: Ob1T6.

Crystal är ett syntetiskt framställt preparat som stimulerar lokala delar av hjärnan. Drogen rökes ofta blandat med vanligt tobak och ger en kortvarig uppiggande effekt samt ibland en kreativitetshöjande effekt. Användaren blir vanligen mycket aktiv och talar högt, i vissa fall mycket högt. Svårighetsslag som påverkas av kreativitet, minskas med 1T6. Effekten varar ungefär 30 minuter. Efterruset karaktäriseras av trötthet och depressioner. Abstinenssymptomen är psykiska och simuleras genom att PSY sänks med BG.

DOPYL, "SAND"

Pris: 10 Ecu (Recept). Beroendeslag: Ob1T6.

Dopyl är ett lugnande läkemedel som sprayas på patientens eller offrets hud. Slå ett Ob3T6 under FYS för att inte falla i sömn. Tunna kläder ökar svårigheten med

KVALITET (Frivillig regel)

Billiga droger är ofta av sämre kvalitet. De kan vara utspädda och innehålla föroreningar. I sällsynta fall kan drogen vara för stark. Chansen att drogen skall vara av sämre kvalitet beror på. Slå ett normalt slag (Ob2T6) under chansen för att drogen skall vara av fullgod kvalitet. Chansen är lika med en tiondel av den procentuella skillnaden från normalpriset. Följande exempel belyser det hela:

50% av det normala priset	5
90% av det normala priset	9
100% av det normala priset	10
150% av det normala priset	15
+50%	+5

En drog som inte är av fullgod kvalitet är vanligtvis utspädd. Alternativt kan man läsa av vad som är fel med drogen genom att använda effekten från slaget på följande tabell:

- 1-2 Utspädd. Drogen innehåller bara hälften aktiv substans.
- 3-4 Övriga bieffekt. Spelledaren bestämmer vad.
- 5 Substitut. Ingen verkan.
- 6 Annat billigare läkemedel eller drog. Spelledaren bestämmer.
- 7 För koncentrerad. Dubbelt så stark.
- 8 Förorenad. Ta Ob1T6 i skada när drogen har använts.
- 9 Annat billigare läkemedel eller drog. Spelledaren bestämmer.
- 10+ Förorenad och mycket giftig. Ta Ob2T6 i skada.

Ob1T6. Effekten av drogen varar ungefär en timme. Alla svårighetsslag som kräver koncentration och vakenhet blir under effekten Ob1T6 svårare. Dopyl är tyvärr beroendeframkallande och abstinenssymptomen består i rastlöshet och irritation. Minska PSY med BG för att simulera detta.

ENDORFINANALOG, "DORPH"

Pris: 50 Ecu (Drogen är nästan alltid förbjuden). Beroendeslag: Ob1T6.

Berzerk är en syntetiskt framställd drog som utvecklats för militära ändamål. Drogen injiceras intravenöst, vanligen med engångs autoinjektor av. Effekten varar i

en timme och består av förhöjd aggressivitet, men framför allt av extremt förhöjd smärtröskel. Chockslag får Ob2T6 extra. Drogen gör också att skador läks fortare. För varje dygn man använder drogen så läks ett extra skadepoäng.

Biverkningarna sätter in efter drogens slutat verka och består i en kraftig utmattning. Alla svårighetsslag som kräver koncentration blir Ob2T6 svårare. Abstinenssymptomen uppstår efter ett dygn och består i en fysiska avsaknad av drogen (sänk FYS och KOR med BG).

FLASH, "RECALL", "MEMO"

Pris: 75 Ecu (Drogen är ofta förbjuden). Beroendeslag: Ob2T6.

Denna drog är en ny variant av Crystal, som stimulerar minnesfunktionerna hos användaren. Drogen utsöndras från ett transdermalt plåster som fästs på huden. För att simulera effekten av drogen blir alla svårighetsslag för att komma ihåg något man har vetat, sett eller hört en nivå enklare. Biverkningarna av drogen kommer efter effekten slutat (ca två timmar) och består av hallucinationer och otäcka minnen. Abstinenssymptomen är mycket kraftig huvudvärk, som dock kan botas med Crisp. För att simulera detta så kan man sänka PSY med BG.

GEREDON®, "DULL", "COPBLOC"

Pris: 35 Ecu (Recept). Beroendeslag: Ob1T6.

Geredon® är ett mycket starkt och specialiserat psykofarmaka avsett att dämpa så kallad cyberpsykos. Drogen appliceras med hjälp av en intravenös autoinjektor, men det finns även pilar avsedda att skjutas. Effekten av drogen är en temporär dämpning av cyberpsykosen som varar i cirka sex timmar per dos. Den tar dessutom bort 1T4 Psykospoäng per dos. Bieffekterna är allvarliga och kan leda till permanenta hjärnskador. För att simulera detta måste man för varje dos slå ett Ob2T6 slag under sin PSY för att inte sänka sin PSY med ett. Abstinenssymptomen är helt och hållet fysiska och ger ofta kraftiga skakningar (sänk KOR med BG).

HASCH, "REFER"

Pris: 8 Ecu (Oftast laglig). Beroendeslag: Ob1T6.

Hasch framställs av hampaväxtens kåda och rökes i cigaretter. Effekten är euforiska upplevelser och en känsla av lugn och ro. Haschruset kan vara mycket långvarigt, ibland upp flera dagar. Ruset geren +Ob1T6

på alla handlingar som kräver koncentration och tankearbete. Hasch innehåller samma effektsubstans som marijuana.

HEROIN, "HORSE"

Pris: 40 Ecu (Helförbjuden). Beroendeslag: Ob3T6.

Heroin är en drog som framställs ur opiumvallmon. Den intages nästan alltid intravenöst. Effekten är mycket lugnande och använder får en känsla av frid och välbefinnande. Ruset varar cirka fyra timmar. Heroin ger knappast inga skador på kroppens organ, men kroppen bygger snabbt upp tolerans mot drogen, vilket innebär att dosen måste ökas med ungefär 10% varje vecka. De psykiska abstinenssymptomen som heroin ger upphov till är mycket svåra. Heroinabstinens innebär dessutom att man mår mycket dåligt, ungefär som vid en svår maginfluensa. (sänk KOR och FYS med BG för att simulera detta).

HYPOZYL®, DREAM®

Pris: 2 Ecu (Laglig).

Hypozyl® är ett vanligt sömnmedlet som gör att man somnar inom fem minuter. Sömnmedlet säljs vanligen som tabletter eller brustabletter. Om man inte vill somna så måste man slå chockslag över antalet minuter som gått sedan man tog medlet. Hypozyl® är ett ofarligt läkemedel, under förutsättning att det inte tas samtidigt som andra droger. Detta kan leda till allvarliga chocktillstånd. Slå ett chockslag över BG för den drogen som Hypozyl® kombineras med för att inte bli medvetslös och få Ob1T6 skador.

INTERPHAZ™, "SPACE"

Pris: 80 Ecu (Ibland förbjuden). Beroendeslag: Ob1T6.

InterPhaz™ är ett relativt nytt medel som framställs i fritt fall (det mesta på Freeport av ChemCorp). Drogen levereras i speciella engångsapplikatorer som trycker in en liten ampull strax under huden. Effekten av drogen är betydligt förhöjd neurointerfaceförmåga i ungefär sexton timmar. Detta har medfört att drogen har blivit mycket populär hos nätcowboys och cyberjockeys. Hackerns Snabbhet och nivå i Hacking höjs temporärt med ett. Bieffekter är vid långvarigt bruk nervstörningar som uppträder efter ruset (slå ett chockslag över BG, effekten är det antalet SP som rollpersonen tar i skada). Drogen är beroendeframkallande.

JAZZ, "JOKE"

Pris: 15 Ecu (Ofta förbjuden). Beroendeslag: Ob2T6.

Jazz är en syntetiskt framställd drog som sprutas in strax under huden med av engångsnålen som finns i ena änden av den mjuka kapseln som drogen säljs i. Ruset som varar i sex timmar ger kraftiga euforiska känslor, förhöjd hörsel och ofta hörselhallucinationer. Drogen är populär hos rockmusiker och rockfans. Bieffekterna efter drogen är kraftig huvudvärk som går att bota med Crisp. Abstinenssymptomen är i huvudsak fysiska och ger kramp i muskler och kraftigt illamående. Minska FYS och KOR med BG för att simulera detta.

KOKAIN, "COKE", "SNOW"

Pris: 35 Ecu (Vanligen helförbjuden). Beroendeslag: Ob3T6.

Kokain är ett centralstimulerande medel som framställs ur cocabuskens blad. Kokain säljs ofta som ett vitt pulver som sniffas, men det kan även injiceras. Om kokainet kokas i ammoniak får man fram varianten Freebase som rökes tillsammans med tobak. Freebase är mycket lik Crack. Ruset består av en känsla av självsäkerhet, lugn och välbefinnande. Bieffekterna efter ruset och abstinenssymptomen kan bestå av otäcka syn och känselhallucinationer, men även depressioner. Sänk PSY och UTS med BG för att simulera detta.

LOCOLEX® eller DELTA-IMUNO®.

Pris: 90 Ecu (Laglig). Beroendeslag: Inget.

Locolex® är det senaste och hitills effektivaste läkemedlet för att förhindra avstöttningsreaktioner vid implantationer. Drogen sprutas in strax under huden var sjätte timma. Bieffekten med drogen är ett generellt sänkt immunskydd mot sjukdomar och infektioner. Infektionsslaget reduceras med Ob2T6, men kan aldrig bli lägre än Ob1T6.

LSD

Pris: 40 Ecu (Vanligen förbjuden). Beroendeslag: Ob1T6.

Lysergisyrediamid (LSD) är en syntetiskt framställd hallucinogen drog. Den säljs ofta i tablettform. Ruseffekten varar ungefär en timme och består i förstärkta sinnesintryck, förändrad verklighetsuppfattning. Storhetsvansinne och tro på att man kan flyga är inte ovanliga. Bieffekterna består i s.k. återtrippar som ibland kan uppträda månader senare. Dessa rus liknar till det

vanliga ruset. Abstinenssymptomen efter ruset kan bestå i kraftig depression och schizofreniliknande tillstånd (sänk PSY med BG för att simulera detta).

MARIJUANA, "POT"

Pris: 5 Ecu (Oftast laglig). Beroendeslag: Ob1T6.

Marijuana framställs av hampaväxtens toppskott och blommor. Drogens effekter liknar hasch men är något svagare. Effekten är euforiska upplevelser och en känsla av lugn och ro. Marijuana kan vara lång tid, ibland upp flera dagar. Ruset ger en +Ob1T6 på alla handlingar som kräver koncentration och tankearbete. Som bieffekt måste man slå ett psykoslag varje gång man använder drogen.

METADON

Pris: 5 Ecu (Ofta laglig). Beroendeslag: Ob1T6.

Metadon är en drog som framställs ur opiumvallmon. Den löses ofta i vatten och dricks. Effekten är lugnande och använder för en känsla av frid och välbefinnande. Metadon används för ibland för att ta bort abstinenssymptom för heroin. Under metadonruset så har eventuellt heroin ingen effekt. Effekten varar upp till två dygn. Kroppen bygger snabbt upp tolerans mot metadon, vilket innebär att dosen måste ökas med ungefär 5% varje vecka. De psykiska abstinenssymptomen som metadon ger upphov till innebär att man mår mycket dåligt fysiskt. Sänk KOR och FYS med BG för att simulera detta.

METADRENALIN, "HEAT", "MEAT"

Pris: 40 Ecu (Recept). Beroendeslag: Inget.

Metadrenalin är syntetiskt variant av mänskligt adrenalin. Metadrenalin intas vanligen med hjälp av en engångs autoinjektor som drogen levereras i. Effekten av drogen är aggressivitet och allmänt höjd fysiologiskt beredskap. Under drogens verkan, som är tio minuter, höjs chockslaget temporärt med Ob1T6 och man behöver till exempel inte slå några stridsvaneslag för att våga utföra farliga handlingar. Även slag för för psykos höjs med Ob1T6. Bi-effekterna sätter in efter en trettio minuter och består i en lätt fysiologisk chock. Slå ett extra chockslag när denna tiden gått. Det går att ta flera doser efter varandra, men för varje dos så minskar chockslaget med Ob1T6. Om slaget på detta sätt skulle reduceras till noll så blir man automatiskt medvetlös.

MESKALIN

Pris: 25 Ecu (Vanligen helförbjuden). Beroendeslag: Ob1T6.

Meskalin är en ganska ovanlig drog som framställs av peyotlkatusen innanmäte. Drogen säljs vanligen i tablett. Ruseffekten varar ungefär en timme och består i förstärkta sinnesintryck, förändrad verklighetsuppfattning. Abstinenssymptomen efter ruset består i kraftig depression och ibland sjukdomslika tillstånd (sänk PSY och FYS med BG för att simulera detta).

NETHEAD, "HEAD", "GRID"

Pris: 60 Ecu (Ofta laglig). Beroendeslag: Ob1T6.

Nethead är drog som ökar en persons reflexer och tankeverksamhet. Drogen säljs i små gasflaskor som sätts fast i en speciell inhalator. Effekten av drogen varar i ungefär en timme och består i snabbare reflexer (Öka KOR med två temporärt) och hyperaktivt beteende (Öka PSY med ett temporärt). Drogen används av nätcowboys och cyberjockeys. Bieffekter är vid långvarigt bruk är mycket kraftig och svårbotad huvudvärk (kan ej botas med Crisp). För att simulera detta så kan man sänka PSY med BG.

OSOPLEX®

Pris: 35 Ecu (Nästan alltid laglig). Beroendeslag: Ob1T6.

Osoplex® är en drog som tillfälligt förbättrar både syn och hörsel. Även lukt och smak påverkas i viss utsträckning. Den säljs vanligen i tablettform. Medlet höjer temporärt SYN och HÖR med 1T4 i ungefär 30 minuter. Efter en timma efter tabletten svaldes så sänks SYN och HÖR temporärt med Ob1T6. Denna bieffekt, som kan vara otrevlig, varar i ungefär tre timmar. Abstinenssymptomen som kan uppstå är rent fysiska och ger vanligen smärtor i hela kroppen. Sänk FYS med BG för att simulera detta.

PAINBLOC® eller XERODON®

Pris: 10 Ecu (Ibland förbjuden). Beroendeslag: Ob1T6.

Painbloc® är ett läkemedel lanserat av Torogawa International. Drog används för att effektivt blockera smärta och ges vanligen som intravenös injektion, men även tabletter förekommer. Alla smärta blockeras effektivt i ungefär två timmar, vilket innebär att man i många fall inte behöver slå chockslag för att inte förlora medvetan-

det. Dessutom höjs alla slag för psykos med Ob2T6. Bieffekterna varar tre timmar från det att drogen togs och orsakar trötthet. Man måste slå ett psykoslag efter drogen slutat verka. Alla slag som kräver koncentration eller styrka blir en nivå svårare (+Ob1T6).

PCP, "ANGELDUST"

Pris: 60 Ecu (Vanligen helförbjuden). Beroendeslag: Ob2T6.

Fenylcyklidin (PCP) är ett syntetiskt medel som sniffas eller blandas med tobak och röks. Drogruset medför hallucinationer, kraftig aggressivitet och höjd smärtröskel. Chockslag får Ob2T6 extra. Abstinenssymptomen efter ruset kan bestå i kraftig ångest och schizofreniliknande tillstånd (sänk PSY med BG för att simulera detta).

P-CYCLOX, "CASE", "BOX"

Pris: 30 Ecu (Ibland förbjuden). Beroendeslag: Ob2T6.

P-Cyclox är en syntetiskt framställd drog som är nära släkt med PCP. Drogen intas nästan alltid i form av tabletter. Drogruset medför hallucinationer, kraftig förhöjt medvetande och ofta känslor av makt och allsmäktighet. Ruset varar åtta timmar. Bieffekterna och abstinenssymptomen uppträder inte alltid. Om de uppträder så sätter de in efter ungefär tolv timmar och består i olustighetskänslor och klaustrofobiska känslor (cellskräck) som kan vara flera dagar om inte drogen intas igen. Slå ett normalt slag (Ob3T6) mot BG. Misslyckas slaget så får rollpersonen cellskräck. Sänk dessutom PSY med halva BG om detta händer.

QUAROCYL®, "SING"

Pris: 90 Ecu (Vanligen helförbjuden). Beroendeslag: Ob1T6.

Quarocyl® är lätt åtkomlig på öppna marknaden, vilket har medfört att den är ett av de mest använda sanningsdrogerna. Quarocyl® ges alltid med hjälp av en intravenös injektion. Effekten av drogen varar i en timme. Om drogen används så blir svårigheten att förhöra personen en nivå enklare. Om man ger en dubbel dos så blir svårigheten två nivåer enklare, men allvarliga komplikationer kan i vissa fall uppträda (slå ett normalt slag mot offret FYS för att offret inte skall somna direkt). Om en enkel dos används så faller offret i sömn i Ob1T6 timmar. Tar man en dubbel dos så sover offret Ob2T6 timmar. Om offret

sover mer än fem timmar så tar offret ett poäng i skada. Mer än tio timmars sömn ger två poäng och så vidare.

REFLEX, "BOUNCE"

Pris: 60 Ecu (Vanligen helförbjuden).
Beroendeslag: Ob2T6.

Reflex är en ny japansk drog som utvecklats för stridsflygare. Drogen injiceras med en speciell autoinjektor (kostar 75 ecu). Drog höjer temporärt reflexerna och koordinationsförmågan i ungefär en timme. Höj KOR med Ob1T6 under denna tiden. Drogen har inga kortsiktiga bieffekter men ger på längre sikt allvarliga nervskador. Varje gång som drogen används måste man slå ett chockslag över BG för att missbrukaren inte skall förlora ett poäng KOR permanent. Drogen är dessutom starkt vanebildande och abstinenssymtomen är mycket kraftiga skakningar. Sänk KOR med BG för att simulera detta.

SEREDON®

Pris: 1 Ecu (Laglig). Beroendeslag: Inget.

Seredon® är det vanligaste lugnande läkemedlet som förekommer. Fördelen med drogen är att den inte är beroendeframkallande. Svårighetsslag som görs för att bemästra oro eller ångest blir en nivå enklare (-Ob1T6). Bieffekterna är nästan obefintliga.

SLAVE

Pris: 50 Ecu (Helförbjuden). Beroendeslag: Ob1T6.

Slave är en syntetiskt framställd drog som ges med hjälp av en intramuskulär injektion. Drogen bryter ner offrets vilja i ungefär sex timmars tid. Sänk PSY temporärt med Ob1T6 och BG. För att fatta egna beslut och handla självständigt måste offret slå ett normalt slag under sin PSY. Drogen är inte speciellt beroendeframkallande, men ökningen av BG gör att offret vilja gradvist bryts ned.

SPIN, "COLOR"

Pris: 25 Ecu (Vanligen helförbjuden).
Beroendeslag: Ob2T6.

Spin är en relativt ny drog som framställs i Colombia. Den sniffas vanligen, men kan även råkassas med tobak. Effekten är mycket fascinerande synhallucinationer som ofta tar sig i uttryck att allt blir mycket vackert och färgglatt. Ruset varar ungefär två timmar. Sänk SYN temporärt med Ob1T6 för att simulera detta. Abstinenssymtomen uppträder inte förrän efter två dygn, vilket

innebär att en missbrukare bara behöver ta drogen varannan dag, och leder till att otäcka minnen (riktiga och drömda) kommer tillbaka.

THC-2, "TEACH"

Pris: 15 Ecu (Ibland förbjuden).
Beroendeslag: Ob2T6.

THC-2 är en syntetiskt framställd variant av hasch. Den är mycket starkare och säljs i plastflaskor med vätska som dricks. Effekten är euforiska upplevelser, allmänt välbefinnande och en känsla av trygghet. Ruset kan vara mycket långvarigt, ofta flera dagar. Ruset ger en +Ob1T6 på alla handlingar som kräver koncentration och tankearbete. Abstinenssymtomen efter ruset består i att man mår mycket dåligt ren fysiskt och ibland att man tappar minnet (slå ett chockslag över BG för att detta inte skall inträffa).

ULTRACOAG™, PADCOAG™

Pris: 49 per sprayflaska (Laglig).
Beroendeslag: inget.

UltraCoag™ är ett relativt nytt läkemedel som används för att stoppa blödningar. Drogen sprayas vanligen över såret, men det finns varianter som appliceras med plåster eller för injektion. Små ofarliga blödningar koagulerar nästan omedelbart. För större blödningar så minskas blödningstakten med två poäng var tionde minut istället för en poäng. Injektionsvarianten (ShotCoag™) fungerar som de övriga, men verkar på alla sår i kroppen. Tyvärr kan denna sort för äldre personer vara farlig med tanke på den ökade risken för blodpropp. Slå ett Ob3T6 slag under FYS för att inte detta skall inträffa.

VIRAGO, "SCREW", "ORGY"

Pris: 45 Ecu (ofta förbjuden). Beroendeslag: Ob2T6.

Virogo säljs i små piller som kan sväljas eller lösas i vätska. Effekten av drogen ökad sexuell förmåga och lust. Drogen ger också en känsla av upprymdhet och lycka. Effekten varar ungefär två timmar. Bieffekterna efter drogen verkan är trötthet och koncentrationssvårigheter. Sänk KOR med BG för att simulera detta.

WIDEAWAKE™, "WAKE", "HYPE"

Pris: 20 Ecu (Nästan alltid laglig).
Beroendeslag: Ob1T6.

Denna drog är en syntetisk variant av amfetamin som gör att man kan hålla sig vaken i ett helt dygn från det att drogen

intar. Drogen saluförs i tablettform. Drogens effekt varar i 24 timmar, men man kan ta flera tabletter efter varandra för att få en längre vakenhet. Efter varje dos har slutat verka så måste man slå ett normalt slag (Ob4T6) under FYS. Om man misslyckas så blir man medvetslös och man tar effekten av slaget som skada. För varje extra dos man tar så blir slaget en nivå svårare (+Ob1T6). De vanligaste abstinenssymtomen är trötthet och depression. Sänk FYS och PSY temporärt med BG för att simulera detta.

XTC, "EXCTASY"

Pris: 20 Ecu (Ofta förbjuden). Beroendeslag: Ob2T6.

XTC är ett centralstimulerande medel som framställs syntetiskt. Drogen säljs i små piller. Ruset som varar i tre timmar består av upprymdhet och förhöjd aktivitet, men ofta också en känsla av självsäkerhet och välbefinnande. Bieffekterna efter ruset och abstinenssymtomen kan bestå av hallucinationer, men även stark ångest. Sänk PSY med BG för att simulera detta.

YOKE, "HIB", "SNOWBALL"

Pris: 40 Ecu (Vanligen helförbjuden).
Beroendeslag: Ob1T6.

Yoke är en drog som gör att man faller i en långvarig dvala. Drogen trycks in strax under huden, vilket gör att dvalan varar i Ob1T6 dygn. Det dröjer ungefär två timmar innan dvalan inträder. Om man inte vill somna så måste man slå chockslag över antalet timmar som gått sedan man tog medlet. Bieffekterna består i en poängs skada per dygns dvala. Denna skada läks inte under dvalan utan först senare. Yoke är dessutom lätt beroendeframkallande och abstinenssymtomen består i en längtan efter att få falla i dvala igen.

ZOMBIE, "SLUG", "STONE"

Pris: 45 Ecu (Vanligen helförbjuden).
Beroendeslag: Ob1T6.

Zombie är ny syntetisk variant av slave som gör offret ointresserad av allt och ofta totalt känslökall. Drogen intages antingen som pulver eller tablett som lösas upp i munnen. Zombie bedövar offrets känslor i ungefär fyra timmars tid. Sänk dessutom PSY temporärt med Ob1T6 och BG. För att bry sig om sig själv eller omvärlden måste offret slå ett normalt slag under sin PSY. Drogen är inte speciellt beroendeframkallande, men ökningen av BG gör att offret vilja gradvist bryts ned.

NEOTECH 9

PSYKOSER

"CYBERPSYKOS ÄR EN POPULARISERAT UTTRYCK FÖR CYBERNETISK PSYKOPATI, ETT ALLVARLIGT MENTALT TILLSTÅND, ORSAKAT AV ATT PERSONEN INTE LÄNGRE KAN IDENTIFIERA SIG MED DEN ÖVRIGA MÄNSKLIGHETEN. CYBERPSYKOPATENS BETEENDE KARAKTÄRISERAS I DE FLESTA FALL AV EXTREM VÅLDSAMHET..."

— DR. WILHELM RICHTER, LEG. CYBERPSYKOPATOLOG.

PROBLEMEN

Människans psyke kan när det påfrestas bli avtrubbat eller i extrema fall knäckas. Det finns många olika situationer då detta kan hända. En situation som blir allt vanligare är att folk löper amok efter att ha installerat ny cyberutrustning. Med en massa främmande objekt i kroppen så får den inblandade personen ofta svårare och svårare att identifiera sig med den övriga mänskligheten.

Andra situationer då man kan drabbas av psykos är i krig och blodiga strider. Inhumana handlingar, oavsett om man utför dem eller drabbas av dem, leder ofta till en psykisk avtrubning som i sin förlängning kan leda till stridspsykos. Psykosliknande reaktioner kan också drabba hackers och cyberjokeys som tillbringar för mycket tid på nätet eller som drabbas av trängande situationer i nätet. Denna typ kallas ofta näpsykos.

Man kan också tänka sig att en person kan drabbas av psykosliknande reaktioner genom hemska skräckupplevelser, men detta är ett ämne som inte kommer att tas upp i någon större detalj. Spelledaren kan hitta på egna situationer då psykos kan uppstå.

PSYKOSPOÄNG

Psykospoäng förkortas PP och fungerar i princip som skadepoäng, men är baserad på PSY istället för FYS. En normal roll-

person har inga Psykospoäng från början. Värdet på PP på beskriver hur mentalt stabil individen är för tillfället. Varje gång man råkar ut för en psykologisk påfrestning av något slag, så höjs detta värde. När den totala psykospoängen överskrider PSY x 4 så drabbas rollpersonen av en permanent psykos. En psykopat kan fortsätta att leva sitt liv, men det är inte vad man skulle kalla för ett normalt liv.

Det finns olika tillfällen då en psyke får utstå allvarliga påfrestningar. När man installerar cyberutrustning, när man använder cyberutrustning för att skada andra och när man vistas för länge i cyberrymden. Utöver dessa tillfällen så kan man höja PP vid en mängd andra, för rollpersonen, orevliga händelser.

CYBERTECH

När man låter installera ett nytt cybernetiskt implantat så kommer PS att höja på grund av att individen får svårare och svårare att identifiera sig med resten av mänskligheten. Varje cybernetiskt implantat har en tärningsslag eller värde som beskriver hur mycket PP höjs när cyberutrustningen installeras.

KRITISKA SITUATIONER

Beroende på hur påfrestande situationen är som rollpersonen utsätts för så kan PP höjas olika mycket. Det beror ofta på hur "inhuman" handlingen eller situationen är.



TEMPORAR PSYKOS:
Mentalslag $\geq$ PP

PERMANENT PSYKOS:
PP $>$ PSY x 4

"Cyberpsykos är inte någon exotisk företeelse i nyhetsmedia - den förekommer på gatan och gatan är en plats där polisen har till uppgift att hålla ordning."

— Kapten James Bridgewater, cyberpsykosroteln NYPD

Det är ofta frågan om att döda eller handla på sätt som är främmande för normala människor.

Följande tabell ger några exempel på hur mycket PP kan höjas vid olika situationer. Spelledaren måste bestämma när man skall slå och hur svårt slaget skall vara.

KRITISKA SITUATIONER	
SITUATION	HÖJNING
Vistas ett helt dygn i cyberrymden	+1
Vistas en hel vecka i cyberrymden	+Ob1T6
Vistas en hel månad i cyberrymden	+Ob2T6
En vän dör i ens närhet	+1
Man orsakar ett en nära vän dör	+Ob1T6
Man dödar någon i självförsvar	+1
Man skadar någon	+1
Man dödar någon	+Ob1T6
Man dödar någon för skojs skull	+Ob2T6
Man dödar någon brutalt	+1 extra
Man dödar med cyberutrustning	+1 extra
Varje dubblering av antalet offer	+1 extra

PSYKOLOGISK CHOCK

Varje gång som Psykospoängen (PP) höjs så måste man slå ett speciellt 'chockslag' baserat på PSY. Detta slag kallas för mentalslag. Om man slår under rollpersonens PP så kommer rollpersonen drabbas av en temporär psykos. Antalet tärningar i det psykiska chockslaget beror på rollpersonens PSY.

MENTAL STABILITET		
PSY+3T6	MENTAL STABILITET	
11-15	Instabil	'Ob1T6'
16-20	Osäker	'Ob2T6'
21-25	Normal	'Ob3T6'
26-30	Säker	'Ob4T6'
31-36	Mycket stabil	'Ob5T6'

PSYKOS

Skillnaden mellan temporär och permanent cyberpsykos är att den temporära går över inom en viss tid, medan den permanenta tar lång tid att bota (om det ens är möjligt). Den temporära psykos har också mer omedelbara och kraftiga effekter, medan den permanenta psykos påverkar rollpersonens liv ständigt och jämt.

Beroende på vad som orsakade psykos så kommer psykoserna ta olika form. Det är alltså bara den sista höjningen som man beaktar i detta avseende. Om rollpersonen drabbas av en psykos beroende på att han höjde sin PP när ny cyberutrustning installerades, så kommer han drabbas cyberpsykos. En annan rollperson fick som fick sin psykos beroende på en otrevlig upplevelse under kriget i Tanzania kommer att drabbas av stridspsykos. Följande lista är vanligt förekommande psykossorter:

Cyberpsykos orsakas av installation eller inhuman användning av cyberutrustning. Denna psykologiska rubbning tar sig ofta uttryck i blint raseri, misstänksamhet och hat mot alla personer i ens omgivning.

Skräckpsykos orsakas av skräckfyllda eller hemska upplevelser. Dessa leder vanligen till extrem paranoia och rädsla för allt. Kritiska situationer måste bestämmas av spelledaren.

Nätpsykos orsakas av att rollpersonen är inkopplad för länge på nätet. Kan också orsakas av otrevliga handlingar eller av sällsynta attackprogram. Nätpsykos tar sig ofta uttryck i apatiskt beteende och ointresse för omvärlden.

Stridspsykos orsakas av otrevliga upplevelser i krig eller strid. Exempelvis då nära kamrater dör eller då man utför inhumana handlingar. Effekten av stridspsykos är att rollpersonen alltid känner sig osäker och överreagerar på triviala handlingar.

TEMPORÄR PSYKOS

Varaktigheten för den temporära psykos beror på vilken effekt slaget mot PP fick. Tabellen nedan visar hur länge den varar:

TEMPORÄR PSYKOS	
EFFEKT	VARAKTIGHET
-1	Ob1T6 stridsrunder
-2	Ob2T6 stridsrunder
-3	Ob1T6 minuter
-4	Ob2T6 minuter
-5	Ob4T6 minuter
-6	Ob1T6 timmar
-7	Ob4T6 timmar
-10	Ob1T6 dygn

PERMANENT PSYKOS

När den totala psykospoängen överskrider PSY x 4 så drabbas rollpersonen av en permanent psykos. En psykopat kan fortsätta att leva sitt liv, men det är inte vad man skulle kalla för ett normalt liv. På lång sikt går det att bota permanent psykos, men det lyckas inte i alla fall. Det vanligaste är att spelledaren 'konfiskerar' spelarens rollformulär. Spelaren kan därefter skapa en ny rollperson. Alternativt kan man kanske rehabiliteras enligt nedan:

REHABILITERING

Den permanenta psykos kan sägas bestå av flera faser. Det första är att rollpersonen kommer in i en chockfas, som är mycket likt den temporära psykos. varaktigheten på denna fas får man fram genom att slå ett mentalslag mot PP och läsa av på tabellen för temporär psykos.

Den andra fasen är vad man kallar en reaktionsfas då rollpersonen försöker försvara sig mot vad som har hänt. Denna fas kan vara lång tid. För att kunna komma ur reaktionsfasen och in i nästa fas som är reparationsfasen måste man på något sätt börja åtgärda sina problem. Det kan vara frågan om terapi eller borttagning av cybernetisk utrustning.

Den tredje fasen är reparationsfasen, då psykos börjar läka. Rollpersonen börjar acceptera vad som har inträffat och inser att man måste försöka göra något åt ens tillstånd. Inte förrän PP sänks under PSYx2 poäng kan man komma in i nästa fas.

När rollpersonen har kommit in i fas fyra kan man säga att psykos är botad. Man har funnit en annan väg för att klara av sina problem

SÄNKA PSYKOSPOÄNG (Frivillig Regel)

Människans har en fantastisk förmåga att anpassa sig. Psykospoäng försvinner med en hastighet av ett poäng per månad som går.

Med denna regel blir man alltså bara 'knäpp' om man belastas för mycket under en viss tid.

NEOTECH 10

CYBERRYMDEN

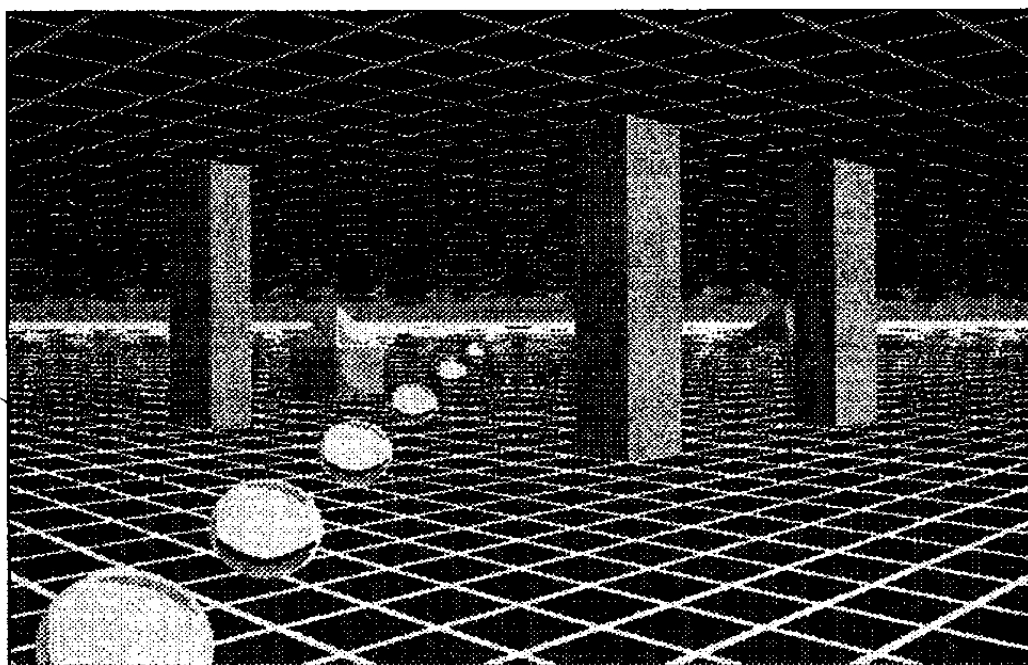
GRUNDEN FÖR CYBERRYMDEN LADES 2025, DÅ DE FÖRSTA NEURALA INTERFACEN KOM. LÅNGT INNAN DESS HADE MAN BÖRJAT FUNDERA KRING LIKNANDE VIRTUELLA VERKLIGHETER DÄR MAN KUNDE STYRA EN DATOR MED TANKARNA. DET HADE FUNNITS VIRTUELLA VERKLIGHETER INNAN DESS, OFTA I FORM AV KROPPSDRÄKTER UPPHÄNGDA I STÄLLNINGAR. DETTA VAR GROVA MODELLER. NU KOM VERKLIGHETEN. DEN VIRTUELLA VERKLIGHETEN.

VIRTUELL VERKLIGHET

Den virtuella verkligheten som hacker-verktyg kom inte igång förrän 2030, då datorerna blev tillräckligt snabba för att tolka nervimpulserna och skapa virtuella impulser samtidigt. De var till att börja med stora, dyra och krävde individuell anpassning, ett inopererat interface och konstant övervakning. Interfacen sjönk i både storlek och kostnad och redan 2032 hade IBM-Fuji i samarbete med NSA startat ett militärt program för cybercommandos, specialiserade hackers med enda uppgift att ta sig in i andras datorer och kasta ut folk i sina egna. Man antar att ryssarna hade liknande program på gång, men i vanlig rysk ordning kom inte detta fram i ljuset förrän 2039. Japanerna var snabba att följa amerikanerna i fotspåren och likaså tyskarna och fransoserna.

Dessa första netrupperpionjärer fick snabbt konkurrens. I samarbete med det japanska militära projektet Shinto Miko släppte Fujitsu sitt första 'cyberdäck' för hemmabruk år 2034. NSA satte därmed in sina cybercommandos i en rad med CIA-utbildade legosoldater mot Fujitsu. Chibakomplexet och Fujitsus stora datorsystem slogs ut i en kraftigt nedtystad händelse. Fujitsus dåvarande VD tvingades avgå och begick seppuku strax efteråt.

Skadan var redan skedd. Innan 2036 hade börjat fanns det en uppsjö av hemcyberdäck, de flesta av undermålig kvalitet, men ändå. Fortfarande krävde däck ett inopererat neuralinterface.



2043 kom de första dermatrodena ut på marknaden. De har säkerligen funnits innan dess i militära forskningslabb. Nackdelen med dermatrodena var att de var långsamma och dåliga på att styra däck.

Idag, 2051, är ett neurointerface något av det mest avancerade i hemelektronik man kan köpa. Den spridning som trots allt finns av cyberdäck har lett till en slags planetär subkultur. En hacker är en hacker, och man känner alltid igen dem på deras bleka, undermåliga kroppar, trodmärkena i pannan eller jacket vid tinningen och det allmänna föraktet av det mänskliga köttet som för dem är ett fängelse.

NÄTET

De fysiska delarna som hårdvara och kommunikationslinjer kallas för 'nätet'. Nätet är summan av all den datakraft i världen som är kopplad till det internationella telefonnätet. Grunden i Cyberrymden är som sagt telefonnätet. Detta bygger på IEEE-944.5-standarden för telekommunikation. Varje abonnent får fyra kanaler indragna i hemmet: två H-kanaler för videosignaler och analoga data, och två D-kanaler för digitala data.

En stor samling av dessa kanaler dras ihop till en trunk som kallas M-kanal. 1023 M-

kanaler dra ihop till en telefonväxel. Ett antal telefonväxlar ingår i en Local Area Network (LAN). En LAN täcker ungefär en stadsdel. I varje LAN finns det en tapp (den 1024:e M-kanalen) som används av televerket för kontroll och av smarta hackers som inte vill betala teleräkningen.

Ett antal LANs kopplas ihop i ett WAN (Wide Area Network). Dessa WAN:s är i sin tur hoplänkade till ett globalt nätverk via kabel-, satellit- och mikrovågslänkar.

CYBERRYMDEN

Cyberrymden är en populär term för nätets virtuella del. Varje däck har ett interface som tolkar cyberrymden till ett format som en människa kan uppfatta, en virtuell verklighet. Denna verklighet ser olika ut i olika interface. Det finns en interface-standard (ANSI 2022.36), men den gäller bara hur ett objekts ikon ska se ut (se ikoner nedan) och sändas över nätet samt hur det kontrolleras.

De flesta datorer och program i cyberrymden genererar en symbolisk beskrivning av sig själva. Cyberdäcket tar emot alla dessa symboliska beskrivningar och omvandlar dem till sinnesintryck för hackern. Denna metod sparar mycket minne och ökar hastigheten. Precis som alla andra datorer genererar cyberdäck givetvis också en symboliska beskrivning av sig själva.

Ett interface är oerhört komplext. Förutom själva skapandet av den virtuella verkligheten skall det också hämta ikondata och översätta dessa enligt ANSI-standard.

Den största standarden som erkänns är UNX. Det är endast ett fåtal maskiner som inte använder UNX-standard. De flesta sådana är militära customdesignade maskiner. Dessa custom-maskiner har lett till de militära maskinernas ryktbarhet som ointagliga, eftersom de är inkompatibla med resten av nätet.

UNX skapades som ett operativsystem som klarar allt och är utbyggbart i det oändliga. Det är i sin enklaste form ett enkelt grafik-interface och i sin mest avancerade form ett verktyg som ger perfekt kontroll över datorn. Rättigheterna till UNX ägs av IBM-Fuji, men licenser eller piratkopior är ofta ganska billiga.

ANSI-standardens säger att så lite beräkningstid som möjligt är att föredra. Därför är stora delar av cyberrymden svart eller näst intill speglade. Kontrollsignaler, programpaket och extern kommunikation syns som färgade ljusstreck som mest liknar laserstrålar (fast långsammare). Program, filer och andra objekt kallas just för 'objekt'. Till varje objekt är en ikon kopplad. Dessa ikoner består av ett ändligt antal polygoner och böjda ytor med olika reflektionsparametrar och färger.

Det är en imponerande värld. Den är volymmässigt större än den verkliga världen (det där gråtrista utanför cyberrymden). Den är färggladare, snabbare, vildare och i vissa fall farligare.

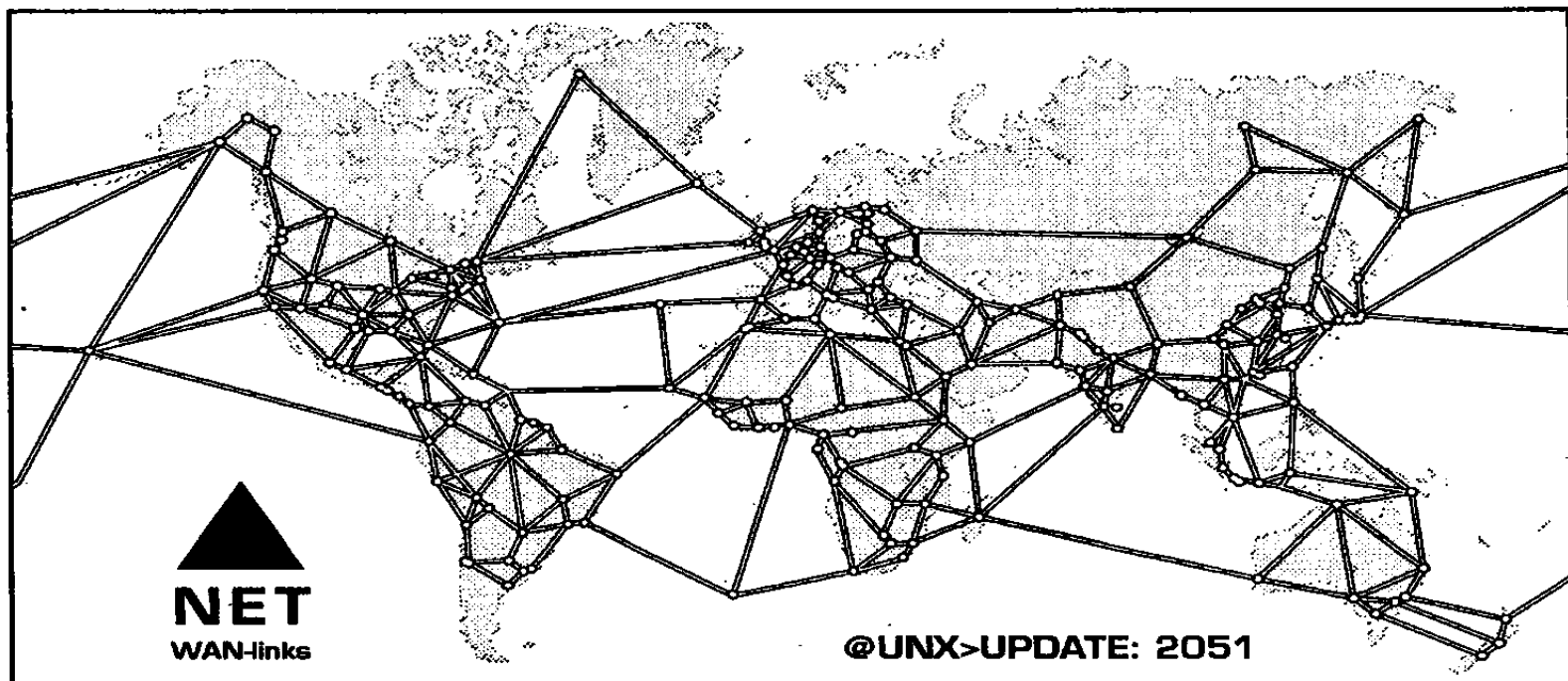
En dator eller datorkluster i en LAN ser ofta ut som en skyskrapa i svart stål och glas. En del företag gillar dock att offra lite tid och pengar på att ge datorn en unik bild.

Seihan Bank of Japans Engelsdator ser till exempel ut som ett japanskt slott från Tokugawa-shogunatets tid, medan British Airways dator ser ut som Heathrows nya terminal. Allt är en fråga om tycke och smak och framförallt pengar.

Den virtuella verkligheten översätts som sagt till användaren i ett interface. Det finns flera olika interface och de flesta är mer eller mindre likartade. Det finns oerhört fåniga 'fantasy-interface' där den virtuella verklighet som presenteras inte alls liknar det man normalt menar med cyberrymden. Dessa är för det mesta långsamma och används inte av proffs.

En dator i en LAN placeras i cyberrymden på motsvarigheten till sin fysiska position. Datorerna breder ut sig i alla riktningar runt omkring netrunkern i en till synes oändlig rymd. Här och där tornar kontakterna uppåt till I/O-towers som länkar ihop LANs till en WAN. Mellan skyskraporna far telefonsamtal, faxmeddelande och digital information i form av färgade ljussignaler fram och tillbaka och strålar ner i en dator eller upp i en I/O-tower. Interfacet har ingen möjlighet att skilja på program och telefonsamtal som far fram och tillbaka i telefonväxlarna. Det är däremot ganska lätt att skilja på dator och telefon.

Flera LAN behöver inte sinsemellan vara korrekt placerade. En annan förvirrande effekt är att en dator ofta verkar vara större inuti än utanpå. Met kan ibland vara lätt att komma vilse. Cyberrymden kan få Lustiga Huset att verka som småtrams.



STARTA CYBERRYMDEN

För att komma in i cyberrymden måste man ha en cyberterminal eller ett cyberdäck. Cyberterminaler är stora och klumpiga varianter av ett cyberdäck och de används bara av skrivbordsslavar och andra individer som inte har några krav på hastighet och kraftfullhet. Cyberdäcket ansluts till nätet med hjälp av ett vanlig optiskt telefonjack. Användaren av cyberdäcket ansluter sig vanligen med en cyberlänk eller ibland med en dermatrod.

När man väl pluggat in sig i cyberrymden så byts de naturliga sinnesintrycken ut mot en artificiell bild av cyberrymden. Denna omställningen medför en kort disorientering (ungefär en runda). I samband med att en hacker pluggat in sig så dyker en bild upp av hackern i cyberrymden. Vad denna bild föreställer beror helt på hur hackern vill att den skall se ut.

KOMMANDON

När man vill göra något i cyberrymden måste man använda sig av kommandon. Det finns många olika sätt att aktivera kommandon, som exempelvis genom att gestikulera, tala, välja på menyer eller genom att tänka vad man vill ha gjort. Den sista metoden fungerar bara om man använder ett cerebralinterface.

Den troligtvis vanligaste metoden är att använda ett menysystem som dyker upp i synfältet (inte helt olik en headup display). Det finns vanligtvis en generell meny och specialmenyer för det utvalda objektet. Menyerna dyker upp i förgrunden och kan vara transparenta eller ogenomskinliga.

Den generella meny kan man exempelvis dra ner med handen från ovansidan av synfältet. På denna meny finns vanligen funktioner som snabbförflyttning genom adressering, urkoppling från nätet, start och stopp av olika program i däck.

Om man pekar på ett objekt så dyker vanligen en meny upp där man kan välja mellan funktioner som kopiera, förflytta, aktivera, öppna, radera. Även om man får upp alla dessa menyval så är det inte säkert att man har tillstånd att göra något med objektet.

OBJEKT

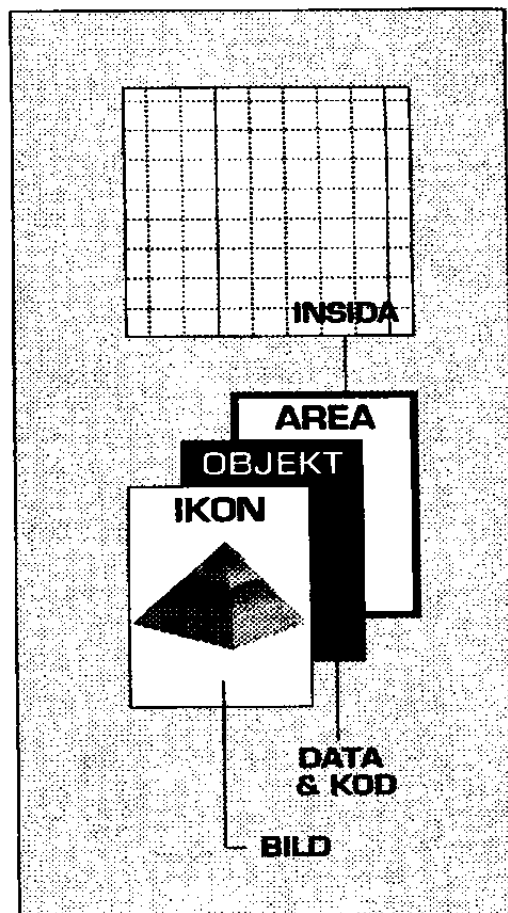
I cyberrymden så finns det olika typer av objekt. Ett objekt är antingen data, program, hårdvara eller en person. Olika typer av objekt har olika utseende, vilket bestäms av objektets ikon. Ikonen är helt

enkelt objektets bild. De vanligaste typerna av objekt är data. De ser ut som dokument, boxar eller som små kort. När de överförs på nätet brukar de se ut som linjer när de överförs. Program kan nästan se ut hur som helst, men vanligen har de ett diskret utseende som också symboliserar deras funktion. I/O-torn ser ut som stora glas och stålkonstruktioner som sträcker sig högt upp ovanför nätet. Isen som ofta omger I/O-torn ser ut som stora isblock eller som kristaller som tornar upp sig som en mur runt I/O-tornen. Det finns ytterligare en typ av objekt och det är portalen eller mappen som den också kallas. En portal är en öppning till ett underområde i cyberrymden - den används för att man skall kunna sortera upp och hålla reda på data och program.

Om man går in i ett objekt så händer olika saker beroende på vad det är för typ av objekt. Ett objekt som består av data kommer att visa vad som finns inne i objektet (exempelvis text, video eller ljud). Om man går in i en portal eller ett I/O-torn så kommer man i objektets area (dvs insida). Inuti ett objekt kan de sedan i sin tur finnas flera objekt.

Bilden till höger illustrerar hur begreppen ikon, objekt och area hänger ihop.

I många fall kan ett objekt behövas på flera ställen samtidigt. Det är därför vanligt att ett objekt består av flera ikoner på olika platser. Oavsätt vilken ikon man manipulerar så kommer samma objekt att påverkas. De ikoner som inte innehåller något riktigt objekt utan bara pekar på ett objekt någon annanstans kallas ofta för 'alias'.

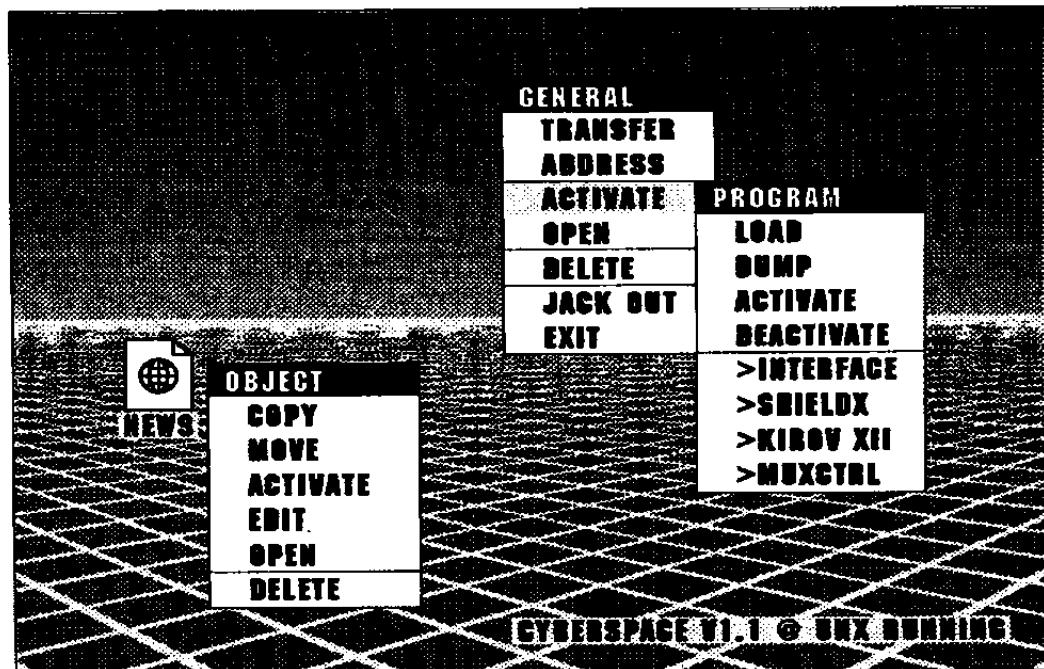


"Du har sett för många cowboyfilmer... Verkligheten är en annan."

— Rip the Jacker

"Cyberrymden är intellektets vilda och virtuella dans med själen..."

— Ofuda Akiko, japansk cowboy



FÖRFLYTTNING

För att åstadkomma något i cyberrymden, så måste man förflytta sig. Det finns flera olika sätt att förflytta sig. Ett vanligt sätt är att peka med höger pekfinger, vilket leder till att man börjar röra sig. Hastigheten beror på hur uttalad gesten är. På detta sätt kan man i princip navigera genom hela cyberrymden till önskad position. Denna metod kan dock vara tidsödande och det kan vara svårt att hitta rätt. Ett betydligt bättre sätt är att använda så kallad adressering. Man specificerar helt enkelt till vilken adress man vill. Adressering sker vanligen med hjälp av menyer, röstkommandon eller med snabbvalsfunktioner. Förflyttning över längre avstånd (i ett WAN) går i princip ögonblickligen. På lokal nivå (i och omkring LAN) så sker förflyttning vanligtvis med steglös hastighet.

De enda hindren som finns för förflyttning är olika typer av spärar som placerats ut för att hindra obehöriga att ta sig in i privata system. För att passera en spär krävs antingen att man har rätt passerkod eller att man erlägger en viss avgift. Vad som gäller för en specifik spär varierar från fall till fall.

I cyberrymden reser sig stora I/O-torn som är ingången till stora dator eller övergången mellan ett WAN och LAN. Hur dessa torn gestaltar sig beror lite på cyberdäckets interface, men som regel ser de ut som gigantiska torn eller pyramider i glas och stål. I/O-towers är välbevakade och det finns alltid gott om is runt dem.

URKOPPLING

Man kan när som helst och var som helst koppla ur sig ur nätet. Detta kallas för att 'jacka ur' och sker ögonblickligen. Det enda undantaget är om man är attackerad av offensiva försvarsprogram som man inte lyckats besegra eller fly ifrån.

NÄTLOPP

I normala fall är cyberrymden mycket lätt att navigera. För en hacker som är ute på olovligt uppdrag så finns dock flera komplikationer med det enkla sätt som cyberrymden fungerar på. En hacker är ofta intresserad av att hitta in i förbjudna områden utan att bli upptäckt eller spårad.

UNDVIKA SPÄRNING

För att undvika att bli spårad brukar de flesta hackers koppla runt sig på olika satellitbaserade kommunikationssystem i olika länder. Detta gör inte spärningen omöjlig - men det tar definitivt längre tid än de 0,2 sekunderna som är medeltiden för att bli spårad om man inte vidtar några speciella försiktighetsåtgärder.

Det normala är att nätet själv väljer vilka växlar som din data skickas via. Om man vill koppla sig på något annat sätt måste man helt enkelt bryta sig in i växelns dator och själv styra växeln. När man ändå är inne i växeln kan man också radera de poster som registrerar vem det var som kopplade sig vidare. Att ta sig in i en växel

fungerar precis på samma sätt som att ta sig in i främmande datorsystem. För att lyckas spåra uppkopplingen genom en växel måste ett spårningsprogram övervinna växeln med ett aktivt slag.

BRYTA SIG IN

Hackern har ofta som mål att bryta sig in i främmande datasystem för att stjäla eller förstöra data. För att ta sig in olovande så krävs det att man kan ta sig igenom de olika säkerhetsspärar som vaktar systemet. Det finns tre olika sätt att göra detta: man kan försöka få tag i en riktig kod och använda den, man kan använda en isbrytare för att knäcka koden eller man kan helt enkelt försöka att förstöra spärprogrammet.

BAKDÖRRAR

Ett annat sätt att ta sig in olovande är att hitta en så kallad bakdörr. En bakdörr skapas vanligen för att programmeraren som konstruerade I/O-tornet lätt skall kunna ta sig in och ut. Programmerare skapar ofta bakdörrar för att de skall kunna ta sig in i system om de exempelvis skulle bli avskedade. Ägarna till systemet vet inget om dessa dörrar. Om en bakdörr avslöjas så tas den bort ögonblickligen av systemoperatören.

För att hitta en bakdörr använder man sig av färdigheten Matrisorientering. Svårigheten är unik för varje bakdörr, men vanligen är svårigheten Ob5T6 eller svårare.

FÄRDIGHETER

Det finns tre färdigheter som används i Cyberrymden: Matrisorientering är en slags orientering i cyberrymdens ganska komplexa geografi. Ett program skapas med färdigheten Programmering. Hacking är färdigheten att hantera ett cyberdäck och dess program.

Matrisorientering: [0]

Matrisorientering används när man vill veta var man ska åka i matrisen. Den kan också användas för att spåra en hacker via televäxlar, eller om man vill förhindra att bli man blir spårad. I färdigheten ingår också små användbara trick som hur man slipper att betala telefonräkningen, vilka system man inte ska gå in i eller hur hård en viss dators is är. En slags Undre världen-färdighet i cyberrymden med andra ord.

Programmering [0]

Programmering används när man vill skapa ett eget program eller modifiera ett redan existerande. Svårigheten varierar med tillgängliga hjälpmedel, manualer, programmets dokumentation och så vidare. Normalt är en svårighet på Ob3T6.

Hacking [0]

Själva hackandet på nätet görs med färdigheten Hacking. Varje program har en Flexibilitet (FLX) som läggs till ens Hacking. Man kan orientera sig snabbt i cyberrymden, man kan vara en skicklig programmerare, men om man inte är bra på Hacking eller har dåliga program blir man inte långlivad på nätet. Man kan inte lära sig denna färdighet själv, utan bara som lärning hos en erfaren hacker. Orsaken till detta är att det kan vara hejdlöst farligt att använda

färdigheten. Om man gör fel kan man få halva poliskåren efter sig eller, ännu värre, få hjärnan förvandlad till en liten kolklymp.

PROGRAMMERING	
SITUATION	SVÄRIGHET
Grundsvårighet	Ob3T6
Per veckas noga förberedelser	- Ob1T6
Programmet bra dokumenterat	- Ob1T6
Programmet dokumenterat	ingen mod.
Programmet dåligt dokumenterat	+ Ob1T6
Programmet inte dokumenterat	+ Ob2T6
Programbibliotek finns	ingen mod.
Programbibliotek saknas	+ Ob1T6

RUNDOR

Allt som händer på nätet sker i rundor. Rundans längd är ungefär fyra sekunder precis som vanliga stridsrundor. Även i cyberrymden delas rundan in i fyra faser. Vilka faser man får handla i beror på ens KOR precis som i den verkliga världen. Vilka faser som en dator får handla i är beroende på systemets SNA.

DEKLARATION

Vad man än gör i cyberrymden räknas det som en slags strid. Ska du igenom ett kodlås måste du bryta ner det, ska du undvika att bli dödad måste du ladda ett sköldprogram i tid. Precis som i realrymden (verkligheten) måste man deklarerat sin handling, vilket sker som vanligt.

INITIATIVSLAG

Initiativslag i cyberrymden fungerar inte på samma sätt som vid vanlig strid. Om två personer eller program utför var sin handling samtidigt, kan det ibland hända att man måste avgöra vilken handling som inträffar först. Speciellt i cyberrymden är detta viktigt eftersom den snabbare ofta vinner. Man slår Ob1T6 och lägger denna till sitt däck SNA. Detta ger en modifierad SNA som används för Initiativ under stridsrundans alla faser. Nästa runda måste man slå ett nytt initiativslag.

STARTA PROGRAM

För att man skall kunna starta ett program snabbt så måste det redan finnas på ett minneschip eller en skiva som satts i däck. Chansen att lyckas få igång ett program snabbt (i samma fas) är då lika med summan av chansen för färdigheten Hacking och programmets FLX. Svårigheten varierar från uppgift till uppgift. Om inget annat anges så är den grundläggande svårigheten Ob3T6. Om man misslyckas så dröjer det till början av nästa runda innan programmet går igång. Att stänga av ett program är lika svårt som att starta ett program.

CYBERSTRID

En strid i cyberrymden är helt enkelt en situation där två eller flera program ställs mot varandra. Denna typ av situation uppstår exempelvis när man använder ett kodknäckprogram för att ta sig igenom en spär eller då ett offensivt program försöker anfalla en inkräktande hacker. Om två program med offensiv förmåga ställs mot

varandra så turas de om att göra attacker, precis som i en strid i den verkliga världen. Om två handlingar inträffar samtidigt så använder man regeln om initiativ.

IS

Passiva varningsprogram kallas ofta för 'is' vilket är en förkortning för intrångsskydd. Isen i cyberrymden ser ut som gnistrande isblock eller som stora regelbundna kristaller. Is ligger och lurar jämt, vanligen i närheten av kontrollspärrar och viktiga datasystem. Det som man egentligen menar med is är de program som används för upptäcka inkräktande program eller hackers, men ofta menar man, något oegentligt, även aktiva försvarsprogram och spärrar som finns i anslutning till isen. Om isen upptäcker ett intrångsförsök så startar den aktiva försvarsprogram, samtidigt som den höjer beredskapen i hela systemet. Om man en gång blivit avslöjad av is så kan det vara svårt att fortsätta.

För att undgå upptäckt av is så använder man en summa av färdigheten Hacking och interfaceprogrammets FLX. Svårigheten är lika med isens försvarsvärde. Om detta slag lyckas så kommer isen att tro att intrångsprogrammet är ett legitimt program (ända tills något annat gör programmet misstänksamt igen). Misslyckas slaget så upptäcks anfaller (den effekt som man fick om hackern upptäcktes kan användas som värde för att se hur svårt det är för en isbrytare att maskera upptäckten). En delvis lyckad upptäckt innebär att isen fortsätter att söka nästa fas.

Om ett anfall avslöjas så höjs då automatiskt beredskapen i hela systemet. Detta innebär att alla försvarsprogram som finns i närheten av isen aktiveras. Ofta startar isen också offensiva program för att stoppa inkräktaren. Avancerad is har alltså förmåga att anfalla eller spåra en inkräktare. Denna typ av is kallas i hackerkretsar för svart is. Gränsen då vanlig is blir svart is är luddig - det beror på vilka program som finns tillgängliga för isen.

ISBRYTARE

Om man vill penetrera ett främmande datasystem utan att ha tillgång till de rätta koderna, så är det enda alternativet att bryta sig in med isbrytarprogram. Olika isbrytarprogram har ofta olika funktioner som gör att hackerna kan undgå upptäckt, maskera eventuella larm som går igång och dechiffrera koder. Utan någon typ av

INITIATIV - SNA + Ob1T6

"Vill du ha en isbrytare som verkligen 'bryter' så måste du betala därefter."

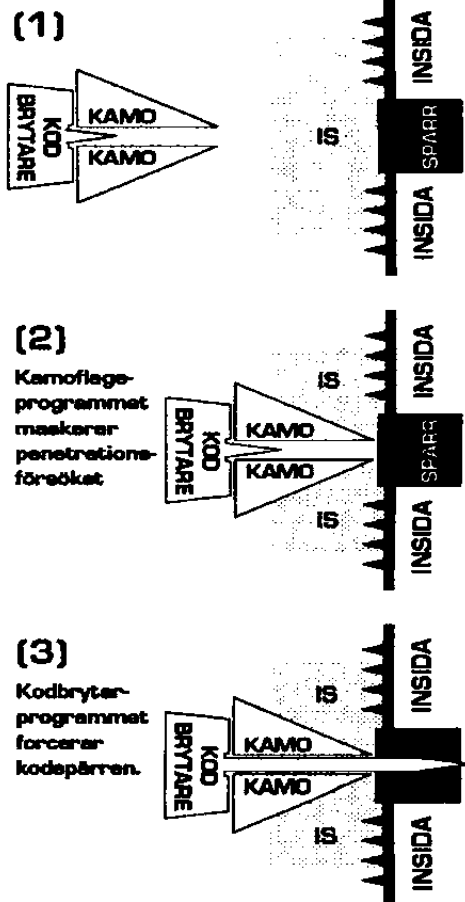
— Tysken

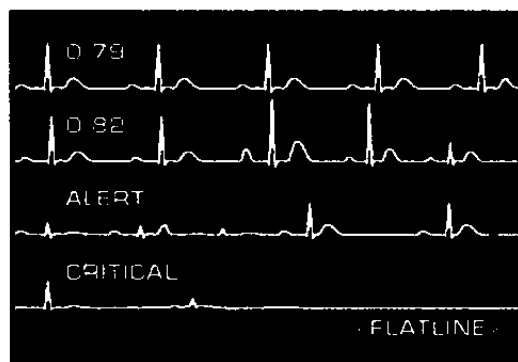
UNDGA UPPTÄCKT AV IS

Slå lika eller under Hacking plus FLX för cyberdäcket

Svarigheten är lika med isens försvarsvärde (FV)

ISBRYTARE I AKTION





"Svag EEG... Ingen puls..."
"Okej, ta med kräket och däck till stationen så skriver vi rapport."

— Thomas Gillespie,
 Interpols 5:e direktorat



AKTIVT FÖRSVARSPROGRAM

Det aktiva försvarsprogrammet behöver slå lika eller under sin KRF för att lyckas.

Svårigheten är ObOT6, men den kan höjas med försvarsprogram.

ATTACK MOT PROGRAM

Effekten från attacken jämförs med cyberdäckets REP. Om effekten är högre än REP så kraschar ett program.

ATTACK MOT HACKER

Hackerns NSP höjs med effekten från attacken. Slå även ett mentalslag under den nya NSP.

isbrytarprogram eller en kod så är det i princip lönlöst att försöka.

Det finns isbrytarprogram som försämrar isens förmåga att upptäcka inkräktande program. Denna typ av program minskar svårigheten som anges av isens försvarsvärde. Men det räcker inte med att undgå att upptäckas, man måste även kunna forcera spärren som finns bakom isen.

För att forcera en spärre så används avancerade dechiffreringsalgoritmer av isbrytare. För att dessa skall fungera måste man slå lägre eller lika med isbrytarens KRF. Svårigheten att forcera spärren är lika med spärrens försvarsvärde. Lyckas slaget så kommer man igenom spärren och man vet dessutom om vilken kod som fungerar. Misslyckas forceringen så stoppas forceringen och isen runt spärren (om det finns någon) kommer att aktiveras. Isen kommer givetvis att aktivera sina försvarsprogram och höja beredskapen i systemet. Om isbrytaren bara lyckas delvis så kommer man inte igenom, men isen runt omkring blir dock inte varse ens försök att tränga in, vilket betyder att man kan försöka igen.

AKTIVT FÖRSVAR

Aktiva försvarsprogram är sådana som aktivt letar upp och neutraliserar anfallsprogram eller hackers. Aktivt försvar kräver att man riktar in det mot anfallet. De startas ofta av isen som har startat inkräktarlarm. Dessa program är gjorda för att vara snabba, inte smarta. Ett aktivt försvarsprogram aktiveras ofta av is som upptäckt något onormalt. I cyberrymden så ser aktiva försvarsprogram ofta ut som hemiska monster eller demoner.

Om man märker att ett aktivt försvarsprogram kommer att anfalla så kan man jacka ur (koppla ur sig ur cyberrymden). Om man misslyckats med att forcera en spärre så har man ofta ett kort ögonblick på sig innan de aktiva försvarsprogrammen startats av isen. Ibland kan det krävas att man använder regeln för initiativ för att se om man hinner jacka ur.

Om man inte märker att ett anfall så ligger man värre till. Det aktiva försvarsprogrammet kommer att attackera så fort som möjligt. När detta händer så slår man ett slag under det anfallande programmets KRF. Om det inte finns några försvarsprogram igång i däck så är svårigheten för detta slag noll! (Slaget blir alltid noll). Har man något försvarsprogram igång så är svårigheten för detta slag lika med försvarsvärde på försvarsprogrammet i däck-

et. Om det aktiva försvarsprogrammet misslyckas så händer ingenting och hackern kan jacka ut om han vill det. Om slaget däremot lyckas så kommer det aktiva försvarsprogrammet att påverka sitt mål. Effekten kommer att användas för att se hur allvarligt påverkan blir. Exakt vad som händer beror på det aktiva försvarsprogrammets konstruktion (se programbeskrivningen). Följande två fall är tänkbara.

När ett aktivt försvarsprogram attackerar ett annat program så jämför man effekten från attacken med däckets REP. Är effekten högre än REP så kommer programmet att krascha och en ny kopia måste då laddas ner. Om det finns flera tänkbara program att attackera så väljer spelledaren (eller spelaren om det hans rollperson som attackerar) vilket program som angrips. Vanligen angrips försvarsprogram och isbrytare i första hand. När dessa är kraschade så angrips i regel interfaceprogrammet.

Om det aktiva försvarsprogrammet är konstruerat att skada hackern så används effekten av slaget som nätskada. Man höjer NSP med den erhållna effekten.

FLATLINE

Termen 'flatline' är lika gammal som EKG och EEG, och syftar på den raka linjen som uppstår då hjärt- eller hjärnaktiviteten avstannar. I hackerkretsar dök termen flatline upp i samband med de första cyberdäcken. Fördelarna med cyberdäcken var att de var snabbare än tangentborden och dessutom betydligt tuffare. Nackdelen var att det blev möjligt att skapa försvarsprogram som dödade eller skadade hackern.

Det tog faktiskt inte mer än ett par månader från de första cyberdäcken hade dykt upp tills dess att de första anti-inkrätarprogrammen kom. De var en utveckling från vissa teorier från Virtual Realities (VR) barndom. Teorierna gällde det artificiella påverkandet av hjärnan via VR så att offret försänktes i extrem glädje, smärta, koma och till och med död. De första programmen inducerade på denna väg slags en artificiell epilepsi som kunde få offret att förlamas av kramper.

Programmen utvecklades till dagens ytterst livsfarliga program, vilka inte bara kan förlama hackern (tills polisen pluggar ut honom permanent) utan också försätta offret i hjärndött tillstånd och ibland till och med få honom att dunka sönder såväl skalle som däck. Man har upptäckt fall då hackerns personlighet har raderats och offret försätts i ett zombieliknande tillstånd.

"Interpol! Släpp däck! NU!"
 — Maurice LaRocheau
 Inspektör, Turingpolisen

Det har ryktats om nya program som kan stänga av delar av hjärnan (motsvarande lobotomi) eller till och med ersätta hans personlighet med en ny, men det ligger lika mycket sanning i det som att det härjar utomjordiska AI:er i cyberrymden.

SKADA

Skadan som en människa kan ta i cyberrymden är mental skada. Den mäts med hjälp av Nätskadepoäng (NSP). Symptomen börjar med trötthet följt av huvudvärk, synrubbingar, kramper, medvetslöshet och slutligen döden. Skadan från program anges i form av ett tärningsslag.

NSP	EFFEKT
0	Det är grönt. Hacka på bara.
>1	Du börjar känna dig trött, något slö, ungefär som efter lika många timmars hårt festande.
>PSY/2	En skarp, skärande huvudvärk börjar infinna sig. Denna finns kvar tills NSP sjunkit under PSY/2 igen. Alla svårigheter ökar med Ob1T6.
>PSY	Du har vidriga kramper. Varenda muskel knyter sig så hårt den orkar och kroppen börjar skaka. Det finns risk för att du skadar dig själv. Din syn är i princip obefintlig. Alla NSP som överstiger PSY erhåller rollpersonen dessutom som normal fysisk skada och som psykospoäng. Alla svårigheter ökar med Ob2T6.
>PSYx2	Du är hjärmdöd. Dags att skapa en ny rollperson.

BEHÅLLA MEDVETANDET

För att kolla om man blir medvetlös av NSP slår man ett mentalslag varje gång man tar skada. Mentalslag fungerar precis som ett chockslag i verkliga världen, men slaget beräknas med PSY istället för FYS. Mentalslaget beräknas lämpligen när man gör sin rollperson enligt tabellen.

Om du slår under antalet NSP med mentalslaget blir du medvetlös. Det finns fortfarande en viss risk att du får 'ofarliga' krampryckningar. En lekman kan eventuellt ta din EEG för 'flatline', trots att du bara är medvetlös. NSP sjunker med ett per halvtimmes sömn eller per timmes vila. Strid och tvingad vakenhet gör att NSP inte sjunker alls.

MENTAL STABILITET		
PSY+3T6	MENTAL STABILITET	
11-15	Instabil	'Ob1T6'
16-20	Osäker	'Ob2T6'
21-25	Normal	'Ob3T6'
26-30	Säker	'Ob4T6'
31-36	Mycket stabil	'Ob5T6'

CYBERRYMDSKOMPLEX

Det vanligaste sättet att gruppera sin datakraft är i så kallade I/O-torn. Ett sådant 'torn' har gemensamma säkerhetsprogram och kan därför skyddas bättre än andra typer av konfigurationer.

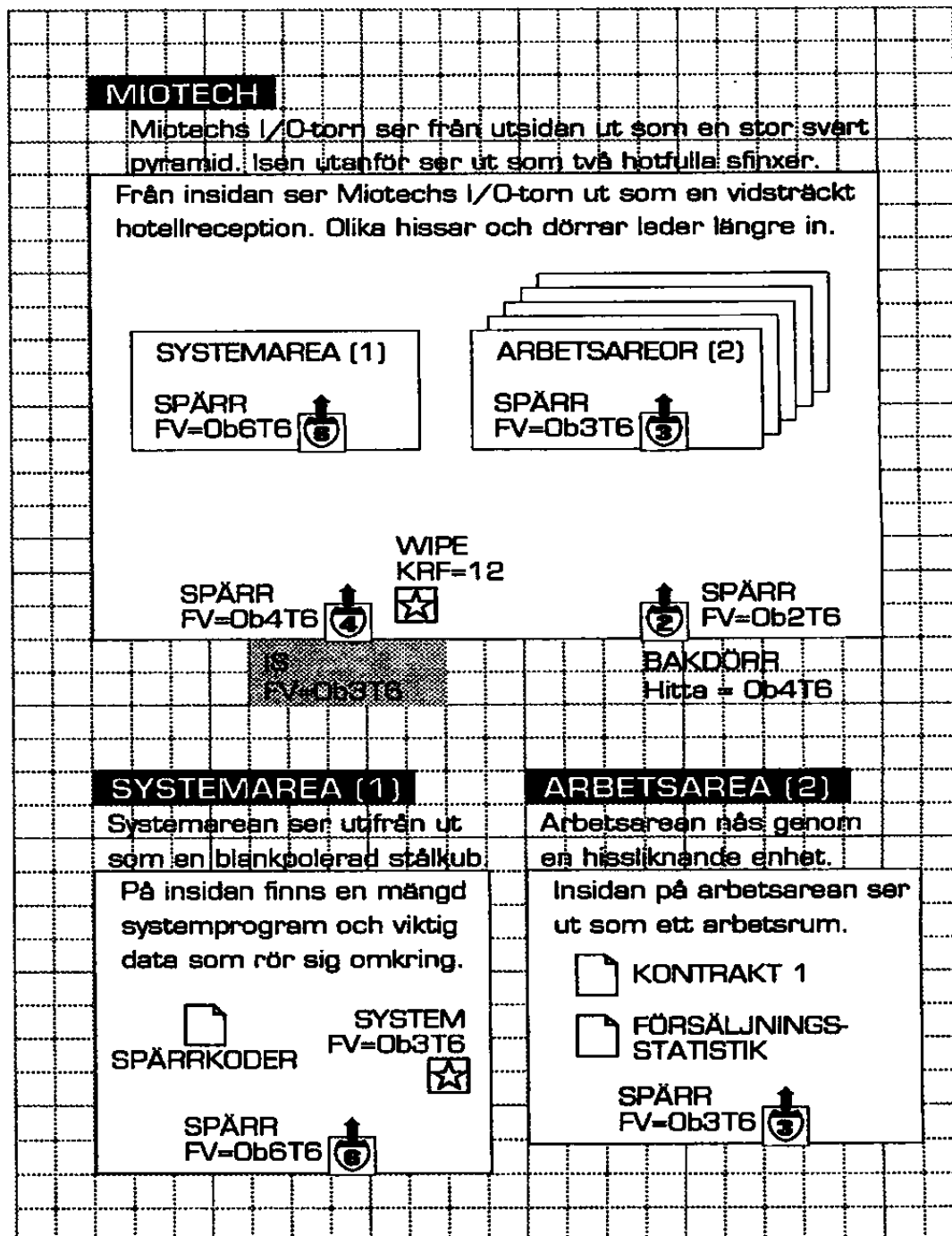
Insidan på ett I/O-torn utgörs av en area som innehåller flera andra objekt. Dessa objekt innehåller i sin tur nya areor där arbete kan ske. På insidan av I/O-torn finns nästan alltid ett eller flera aktiva försvarsprogram som är avsedda att avskräcka inkräktare.

Någonstans i det ovanstående komplex finns alltid en systemarea som innehåller program och data som är nödvändig för att

köra datorerna och programvaran som utgör I/O-tornet. Systemarean är mycket väl skyddad. Om någon obehörig kommer in i systemarean kan denne i princip ta över systemet.

MIOTECHS I/O-TORN

I ritningen nedan finns de viktigaste detaljerna som finns i Miotechs I/O-torn. Miotech är ett företag som sysslar med genmanipulation och man kan därför tänka sig att intressanta filer finns i arbetsareorna. Det finns många fler objekt och areor än de som finns med i denna ritning.



FÖRSVARSPROGRAM

Försvarsprogram skyddar mot anfall från aktiva försvarsprogram. Ett försvarsprogram är mycket bra att ha om man förväntar sig stöta på svart is, som har en otäck förmåga att anfalla hackern vid de mest olämpliga tidpunkter. Försvarsprogrammets försvarsvärde visar hur svårt det är för det anfallande programmet att lyckas komma åt hackern eller något program i cyberdäcket.

SHIELDX

Tillverkare: The Brainburners
Pris: Public Domain, Minneskrav 1GB
FLX +1, KRF 10, FV: Ob2T6

ShieldX är ett program som skyddar hackern från anfall av aktiva försvarsprogram. Programmets FV (Ob2T6) används som svårighet för det anfallande programmet. ShieldX kan inte kombineras med andra program som fungerar på samma sätt. ShieldX är ett väl spritt aktivt försvarsprogram som ursprungligen skrevs av The Brainburners. Programmet har ständigt uppdaterats sedan dess och muterats sedan andra programmerare lagt till sina önskerutiner. Det trevligaste med ShieldX är att det är snabbt och tar liten plats, samt att det är gratis. Finns att få tag på via Avalon PD samt på flera mötesplatser på nätet.

PERSONAL ARMOR

Tillverkare: Kinji Shiitsu
Pris: 750 Ecu, Minneskrav 1GB
FLX +2, KRF 10, FV: Ob3T6/+Ob1T6

Personal Armour är ett ytterst användbart program för den otursförföljde hackern. Det stoppar inte oturen, utan gör det lite mer osannolikt att den drabbar just dig just nu. Personal Armor skyddar hackern från anfall av aktiva försvarsprogram. Programmets FV (Ob3T6) används som svårighet för det anfallande programmet. ShieldX kan kombineras med andra program som fungerar på samma sätt. Personal Armor ökar då det andra försvarsprogrammets FV med Ob1T6.

STABILIZER

Tillverkare: DataTech
Pris: 1300 Ecu, Minneskrav 2GB
FLX +1, KRF 5, FV: +Ob1T6

Stabilizer är ett användbart program som gör att programmen i däcket inte kraschar lika enkelt som vanligt. Stabilizer skyddar mot alla anfall från aktiva försvarspro-

gram genom att öka svårigheten för det anfallande programmet med Ob1T6. Stabilizer kan kombineras med andra program som fungerar på samma sätt. Om ett aktivt försvarsprogram trots försvarsprogrammen lyckats nå fram till sitt mål så höjs däckets REP temporärt med Stabilizers KRA på 5. Höjningen gäller bara temporärt för att se om det utsatta programmet kraschar som följd av attack från aktiva försvarsprogram. Stabilizer skyddar inte mot anfall riktat direkt mot hackern.

BARRIER

Tillverkare: DataTech
Pris: 1500 Ecu, Minneskrav 3GB
FLX +3, KRF 10, FV: +Ob1T6

Barrier är ett populärt program från DataTech som gör att hackern inte blir lika utsatt för anfall riktade mot hackerns hjärna. Barrier skyddar mot alla attacker från aktiva försvarsprogram genom att öka svårigheten för det anfallande programmet med Ob1T6. Barrier kan kombineras med andra program som fungerar på samma sätt. Om ett aktivt försvarsprogram trots försvarsprogrammen lyckats nå hackerns hjärna så reduceras nätskadan (NSP) med Ob1T6 poäng. Barrier ger inget ytterligare skydd mot att program kraschar.

ARMALYTE IV

Tillverkare: Zimmermann International
Pris: 600 Ecu, Minneskrav 2GB
FLX +1, KRF 6, FV: +Ob2T6

Armalyte IV är en nyss släppt produkt från Zimmermann och ett måste i varje seriös hackers verktygslåda. Det är ett utmärkt passivt skydd, om än något opålitligt. Amalyte IV skyddar hackern från anfall av aktiva försvarsprogram genom att öka svårighet för det anfallande programmet med Ob2T6. Armalyte IV kan kombineras med andra program som fungerar på samma sätt (dock inte med Armalyte V).

ARMALYTE V

Tillverkare: Zimmermann International
Pris: 900 Ecu, Minneskrav 2GB
FLX +2, KRF 10, FV: +Ob2T6

Armalyte IV är uppgradering av Armalyte IV från Zimmermann. Det ger ett utmärkt passivt skydd från anfall av aktiva försvarsprogram genom att öka svårighet för det anfallande programmet med Ob2T6. Om Armalyte V skulle bli offer för en attack så höjs däckets REP temporärt med

Ob1T6 (höjningen gäller bara för att se om Armalyte kraschar). Armalyte IV kan kombineras med andra program som fungerar på samma sätt (dock inte med Armalyte IV).

KAMOUFLAGEPROGRAM

Kamouflageprogram används för att få en hacker 'osynlig' eller för att få honom att verka som något annat, exempelvis en annan användare eller ett auktoriserat program. När kamouflageprogram används försämrar isens förmåga att upptäcka intrånget. Kamouflageprogrammets försvarsvärde visar hur mycket isens försvarsvärde minskas (med avseende på svårigheten att undgå upptäckt). För att förbli oupptäckt måste man slå ett färdighetsslag under Hacking plus interfaceprogrammets FLX. Om slaget misslyckas så upptäcks intrångsförsöket av isen. Detta leder vanligen till att larret går i det försvarade systemet och att andra försvarsprogram aktiveras. Ett delvist lyckat slag innebär att isen fortsätter att söka. Ett lyckat slag innebär att isen är övertygad om att intrångsförsöket inte utgör någon fara.

COUNTER-FEITER UNIX

Tillverkare: The Brainburners
Pris: Public Domain, Minneskrav 1GB
FLX 0, KRF 10, FV: +Ob1T6

Counter-Feiter UNIX låtsas vara ett systemanrop från en UNIX-demon för att undvika upptäckt. Så fort ett program på ett eller annat sätt försöker finna eller spåra nettrunnen sätter maskeringen igång. Counter-Feiter UNIX minskar isens försvarsvärde med Ob1T6 (med avseende på svårigheten att undgå upptäckt). För att förbli oupptäckt måste man slå ett färdighetsslag under Hacking + interfaceprogrammets FLX. Om slaget misslyckas så upptäcks intrångsförsöket av isen. Detta leder vanligen till att larret går i det försvarade systemet och att andra försvarsprogram aktiveras. Ett delvist lyckat slag innebär att isen fortsätter att söka. Ett lyckat slag innebär att isen är övertygad om att intrångsförsöket inte utgör någon fara.

TROJAN

Tillverkare: The Brainburners
Pris: Public Domain, Minneskrav 1GB
FLX 0, KRF 8, FV: +Ob2T6

Vid intrångsförsök låtsas Trojan vara en normal transmission till systemet. Genom att sedan ge sig in i isen kan Trojan avleda

uppmärksamheten från det verkliga intrånget. Trojan minskar på detta sätt isens försvarsvärde med Ob2T6 (med avseende på svårigheten att undgå upptäckt). För att förbli oupptäckt måste man slå ett färdighetsslag under Hacking + interfaceprogrammets FLX. Om slaget misslyckas så upptäcks intrångsförsöket av isen. Detta leder vanligen till att larvet går i det försvarade systemet och att andra försvarsprogram aktiveras. Ett delvist lyckat slag innebär att isen fortsätter att söka. Ett lyckat slag innebär att isen är övertygad om att intrångsförsöket inte utgör någon fara.

PREDATOR UNX

Tillverkare: Kinji Shiitsu
Pris: 6.000 Ecu, Minneskrav 3GB
FLX +2, KRF 12, FV: +Ob2T6

Predator UNX låtsas vara ett normalt systemförfrågan när isens sökarprogram undersöker intrångsförsöket. Genom att gå in i isen och påverka isens sökardel kan Predator UNX tillfälligt minska isens försvarsvärde med Ob2T6 (med avseende på svårigheten att undgå upptäckt). För att förbli oupptäckt måste man slå ett färdighetsslag under Hacking + interfaceprogrammets FLX. Ett lyckat slag innebär att isens sökarprogram kraschar. Det tar vanligen flera rundor för isen att upptäcka felet och ladda ner en ny kopia av sökarprogrammet. Om slaget misslyckas så upptäcks intrångsförsöket av isen. Detta leder vanligen till att larvet går i det försvarade systemet och att andra försvarsprogram aktiveras. Ett delvist lyckat slag innebär att isen fortsätter att söka. Predator UNX kan inte anfalla några andra program än sökarprogram som tillhör is.

KODBRYTARE

Det finns flera olika sätt att bryta kodsyst. Kodknäckarprogram avlyssnar antingen vad andra program lämnar för kod eller så försöker de analysera hur kodspärren reagerar på olika slumpvisa kodnycklar. Kodknäckarprogram sköter sig själva när det väl har börjat angripa kodspärren. Hackern kan inte påverka programmets prestation. För att kodknäckaren skall lyckas forcera en spärren så måste man slå under kodknäckarens KRF. Svårigheten för detta slag beror på spärrens försvarsvärde. Om detta slag lyckas så har man tagit sig igenom spärren. Misslyckas man så stoppas forceringen och isen kommer dessutom att aktiveras. En delvist lyckad handling innebär att isen inte aktiverades.

ANALYZEX 6.1

Tillverkare: Spiderman
Pris: Public Domain, Minneskrav 2GB
FLX 0, KRF 8, FV: Ob3T6

AnalyzeX skrevs av Spiderman (en svensk hackergrupp) år 2045 och har ständigt uppdaterats sedan dess. Programmet knäcker kodspärren mycket snabbt. Endast militära system är snabbare. Innehav av programmet är olagligt i de flesta länder och straffas med böter eller fängelse. För att AnalyzeX skall lyckas forcera en spärren måste man slå under programmets KRF på 8. Svårigheten för detta slag beror på spärrens försvarsvärde. Om detta slag lyckas så har man tagit sig igenom spärren. Misslyckas man så stoppas forceringen och isen kommer dessutom att aktiveras. En delvist lyckad handling innebär att isen inte aktiverades.

CRACKER

Tillverkare: Vulture Information Systems
Pris: 1.600 Ecu, Minneskrav 1GB
FLX +1, KRF 12, FV: Ob3T6

Cracker är ett program som knäcker kodspärren ganska lätt. Innehav av programmet är olagligt i de flesta länder och straffas med böter eller fängelse. För att Cracker skall lyckas forcera en spärren måste man slå under programmets KRF på 12. Svårigheten för detta slag beror på spärrens försvarsvärde. Om detta slag lyckas så har man tagit sig igenom spärren. Misslyckas man så stoppas forceringen och isen kommer dessutom att aktiveras. En delvist lyckad handling innebär att isen inte aktiverades.

ISBRYTARE

En isbrytare är i grund och botten en vanligen kodbrytare. Isbrytaren är dock nästan alltid kombinerad med kamouflageprogram. Vitsen med detta är att man sparar utrymme och däckets snabbhet minskas inte så mycket som det skulle gjort av två program. Funktionen för kamouflageprogram beskrivs i samband med de övriga kamouflageprogrammen. Funktionen för kodbrytare beskrivs i samband med de övriga kodbrytarprogrammen.

HZ-2

Tillverkare: Hollenzoller Digital
Pris: 6.000 Ecu, Minneskrav 3GB
FLX 0, KRF 12, FV: +Ob1T6

HZ-2 är en ny mycket effektiv isbrytare

som tar sig in i de flesta system. HZ-2 innehåller en avancerad kodbrytare. Kamoflagedelen av HZ-2 är tyvärr något sämre. Innehav av programmet är olagligt i de flesta länder och straffas med böter eller fängelse. Dessutom är programmet svårt att komma över. För att undgå upptäckt så minskar Mark XII temporärt isens försvarsvärde med Ob1T6. För att förbli oupptäckt måste man slå ett färdighetsslag under Hacking + interfaceprogrammets FLX. Om slaget misslyckas så upptäcks intrångsförsöket av isen. Detta leder vanligen till att larvet går i det försvarade systemet och att andra försvarsprogram aktiveras. Ett delvist lyckat slag innebär att isen fortsätter att söka. Ett lyckat slag innebär att isen är övertygad om att intrångsförsöket inte utgör någon fara. För att Mark XII sedan skall lyckas forcera en spärren måste man slå under programmets KRF på 12. Svårigheten för detta slag beror på spärrens försvarsvärde. Om detta slag lyckas så har man tagit sig igenom spärren. Misslyckas man så stoppas forceringen och isen kommer dessutom att aktiveras. En delvist lyckad handling innebär att isen inte aktiverades.

KIROV MARK XII

Tillverkare: MosCorp
Pris: 9.000 Ecu, Minneskrav 2GB
FLX +1, KRF 9, FV: +Ob2T6

De senaste isbrytarna i Kirov-serien är baserade på AnalyzeX-programmet. Kirov Mark XII innehåller dessutom ett kamouflageprogram. Innehav av programmet är olagligt i de flesta länder och straffas med böter eller fängelse. Dessutom är programmet svårt att komma över. För att undgå upptäckt så minskar Mark XII temporärt isens försvarsvärde med Ob2T6. För att förbli oupptäckt måste man slå ett färdighetsslag under Hacking + interfaceprogrammets FLX. Om slaget misslyckas så upptäcks intrångsförsöket av isen. Detta leder vanligen till att larvet går i det försvarade systemet och att andra försvarsprogram aktiveras. Ett delvist lyckat slag innebär att isen fortsätter att söka. Ett lyckat slag innebär att isen är övertygad om att intrångsförsöket inte utgör någon fara. För att Mark XII sedan skall lyckas forcera en spärren måste man slå under programmets KRF på 9. Svårigheten för detta slag beror på spärrens försvarsvärde. Om detta slag lyckas så kraschar spärren och det är fritt fram att ta sig igenom. Det tar åtminstone ett par rundor för isen att upptäcka detta fel och att ladda ner en ny kopia av spärpro-

grammet. Misslyckas man så stoppas forceringen och isen kommer dessutom att aktiveras. En delvist lyckad handling innebär att isen inte aktiverades.

MARCO-B-3

Tillverkare: MB Intrusion Systems
Pris: 28.000 Ecu, Minneskrav 3GB
FLX +3, KRF 16, FV: +Ob2T6

Isbrytare av typ B-3 är bland det bästa man kan få tag på. Tyvärr är programmet mycket svårt att komma över och dessutom så är innehav av programmet är olagligt i de flesta länder och straffas med böter eller fängelse. För att undgå upptäckt så minskar B-3 temporärt isens försvarsvärde med Ob2T6. För att förbli oupptäckt måste man slå ett färdighetsslag under Hacking + interfaceprogrammets FLX. Om slaget misslyckas så upptäcks intrångsförsöket av isen. Detta leder vanligen till att larmet går i det försvarade systemet och att andra försvarsprogram aktiveras. Ett delvist lyckat slag innebär att isen fortsätter att söka. Ett lyckat slag innebär att isen är övertygad om att intrångsförsöket inte utgör någon fara. För att isbrytaren sedan skall lyckas forcera en spärr måste man slå under programmets KRF på 16. Svårigheten för detta slag beror på spärrns försvarsvärde. Om detta slag lyckas så knäcks koden till spärren och det är fritt fram att ta sig igenom. Misslyckas man så stoppas forceringen och isen kommer dessutom att aktiveras. En delvist lyckad handling innebär att isen inte aktiverades.

SYSTEMVERKTYG

För att manipulera data och program så finns ett antal systemverktyg som är utvecklade för att göra detta på ett effektivt sätt. Hur ett specifikt systemverktyg fungerar varierar - varje verktyg beskrivs separat.

UNIX-COPY

Tillverkare: MicroSpace Software
Pris: 300 Ecu, Minneskrav 1GB
FLX +2, KRF 12, FV: Ob3T6

UNIX-Copy är ett smart interaktivt arkiv- och backup-program. Det klarar all sorts kopiering, från arkivering enligt de flesta kända standarder (nya arkiveringsrutiner kan läggas till som bibliotek) till backup av allt från hela diskar till enskilda filer. UNIX-Copy kan ignorera läs- och skrivskydd, och arbetar dessutom med DMA för att sakta ner processorn så lite som möjligt.

Allt detta och mer för endast 300 Ecu! Besök din datorhandlare idag, eller ring oss på MicroSpace. UNIX-Copy har ett antal egenskaper som gör det till ett favoritprogram bland netrunners. Det är snabbt (kopierar 3GB per fas), kan ignorera skriv- och lässkydd, sköter backuper, packar filer till halva storleken, sköter arkiveringsfunktioner åt dig så att det snabbt kan tala om var en viss fil ligger, kör på DMA vilket inte sänker SNA och sist men inte minst är programmets ikon i form av en söt sekreterare som gör allt hon kan för att göra dig till lags.

STEALER

Tillverkare: Raven Data
Pris: 1.240 Ecu, Minneskrav 2GB
FLX +3, KRF 8, FV: Ob2T6

Stealer är en militär programvara, avsedd att kopiera filer och förstöra originalfilerna. Programmet arbetar med DMA och saktar därför inte ner däckat. Observera att förstörande eller annan förvanskning av program och filer räknas som terroristaktion och straffas därefter. Kopiering av filer räknas som stöld och straffas därefter.

MUXCTRL

Tillverkare: okänd.
Pris: Public Domain, Minneskrav 1GB
FLX +2, KRF 12, FV: Ob2T6

MUXctrl är ett program som anfaller nätväxlar. Om programmet lyckas ta kontrollen över växeln så kan hackern koppla vidare sig vart som helst utan att betala något för det. För att MUXctrl skall fungera måste man slå under KRF på 12. Svårigheten är lika med det anfallna växelns eller systemprogrammets Försvarsvärde. Om slaget lyckas så kan man koppla sig vidare vart man vill. MUXctrl:s Försvarsvärde på Ob2T6 används som svårighet om någon försöker spåra eller koppla bort hackerns förbindelse genom växeln eller datorn.

ANTITRACE

Tillverkare: Tarot Cyberspace.
Pris: 2.000, Minneskrav 1GB
FLX +1, KRF 12, FV: Ob4T6

Antitracé är ett program som försvårar spårningen genom en växel eller en dator. För att Antitracé skall fungera måste man slå under KRF på 8. Svårigheten är lika med det anfallna växelns eller systemprogrammets Försvarsvärde. Om slaget lyckas så används programmets Försvarsvärde

på Ob4T6 som svårighet om någon försöker spåra eller koppla bort hackerns förbindelse genom växeln eller datorn.

STEP-DOWN

Tillverkare: Kinji Shiitsu
Pris: 7.500 Ecu, Minneskrav 2GB
FLX +2, KRF 10, FV: Ob2T6

Step-Down är ett avancerat systemprogram som stänger av höjd beredskap och larm från is. För att användas effektivt måste de släppas loss inne i en systemarea. För att Step-Down skall fungera måste man slå under KRF på 10. Svårigheten är lika med det anfallna systemprogrammets Försvarsvärde. Varje runda som går efter att larmet gått så ökar svårigheten för Step-Down med en nivå (+Ob1T6). Om slaget lyckas så stängs alla larm av och beredskapsnivån återgår till det normala.

UNIDEX/BOOTSTRAP

Tillverkare: Tyrell
Pris: 12.500 Ecu, Minneskrav 4GB
FLX 0, KRF 10, FV: Ob2T6

Unidex/Bootstrap är ett mycket avancerat systemprogram som inte bara är olagligt utan dessutom mycket svårt att komma över. Programmet analyserar först systemet där det startas och försöker sedan starta om detta system. För att användas effektivt måste de släppas loss inne i en systemarea. För att Unidex/Bootstrap skall fungera måste man slå under KRF på 10. Svårigheten är lika med det anfallna systemprogrammets Försvarsvärde. Om slaget lyckas så startas det anfallna systemet om med Unidex/Bootstrap som styrprogram. Systemet är då helt i händerna på hackern som kan köra vilka program som helst i det erövrade systemet.

KRYPTERING

Kryptering av data är något som finns inbyggt i nästan alla program. Om man vill ha en något säkrare kryptering så finns det vissa specialskrivna krypteringsprogram att tillgå. Samtliga krypteringsprogram klarar både kryptering och dekryptering. Krypteringsprogrammets försvarsvärde visar hur svårt det är att knäcka krypteringen på den data som krypteringsprogrammet genererat. Risken med många kommersiella krypteringsprogram är att de kan ha 'bakdörrar' som medför att tillverkaren automatiskt kan dechiffrera alla meddelanden som kodats med programmet.

CODELOCK

Tillverkare: IBM-Fuji

Pris: 1.360 Ecu, Minneskrav 1GB

FLX +1, KRF 12, FV: Ob5T6

Codelock är ett generellt packnings- och krypteringsprogram. Codelock kan skilja på rena datafiler, program och ikoner, även om dessa är ihoplänkade till en enda fil, och kan därför välja den bästa packningsmetoden för respektive datatyp. Efter genomförd packning så krypteras filen. Programmet packar 1GB per fas. Slutresultatet är en fullständigt oläslig fil som har ungefär hälften så stor storlek som tidigare. Codelock arbetar med två nycklar, en offentlig och en hemlig. Varje fil krypteras med mottagarens offentliga nyckel och sändarens hemliga nyckel. Mottagaren dekrypterar filen med sändarens offentliga nyckel följt av sin egna hemliga nyckel. Inga andra nycklar passar. Resultatet är att en datafil sänd med Codelock garanterat kommer från avsändaren och kan inte läsas annat än av mottagaren. Om någon försöker dekryptera en fil som är krypterad med Codelock så är svårigheten Ob5T6. Lyckas slaget tar dekrypteringen (20 - Effekten) timmar.

SPIDERWEB CX

Tillverkare: Tyrell

Pris: 3.980 Ecu, Minneskrav 2GB

FLX +2, KRF 14, FV: Ob7T6

Spiderweb CX är ett krypteringsprogram som krypterar eller dekrypterar 2GB per fas. Slutresultatet är en fullständigt oläslig fil vars kryptering baseras på två nycklar, en offentlig och en hemlig. Varje fil krypteras på samma sätt som av Codelock. Om någon försöker dekryptera en fil som är krypterad med Spiderweb CX så är svårigheten Ob7T6. Lyckas slaget tar dekrypteringen (20 - Effekten) timmar.

DECODER

Tillverkare: Vector Technologies

Pris: 1.298 Ecu, Minneskrav 3GB

FLX +1, KRF 10, FV: Ob2T6

Decoder är ett dekrypteringsprogram utvecklat av Vector Technologies ur NSA:s specialprogram från det sena 1990-talet avsedda för att knäcka DES-system. Programmet jobbar med analytisk reduktion och kan knäcka ett smart krypteringssystem (av godtycklig sort) på ungefär en dag. För att Decoder skall kunna knäcka krypterad data måste man slå KRF 10 eller lägre. Svårigheten beror på krypteringssystemets

försvarsvärde. Skulle det lyckas tar dekrypteringen (20-Effekt) timmar. Programmet kommer ihåg tidigare använda nycklar. Decoder dekrypterar 1GB per fas om datan är krypterad med en nyckel som programmet knäckt tidigare.

MULTIPLE V4.5 R2

Tillverkare: Kinji Shiitsu

Pris: 6.990 Ecu, Minneskrav 4GB

FLX +2, KRF 15, FV: Ob3T6

Multiple är utvecklat som ett militärt multisystems dekrypteringsprogram. Det släpptes fritt på marknaden 2048 och är fortfarande ett av de bästa dekrypteringsprogram som finns, trots att Multiple v1.1 släpptes redan 2037. Det klarar att knäcka de flesta krypteringssystem. Multiple har även en biblioteksfunktion som klarar av att hålla reda på olika nycklar, och programmet provar automatiskt med tidigare knäckta nycklar. För att Multiple V4.5 skall kunna knäcka krypterad data måste man slå KRF 15 eller lägre. Svårigheten beror på krypteringssystemets försvarsvärde. Skulle det lyckas tar dekrypteringen (20-Effekt) timmar. Programmet kommer ihåg tidigare använda nycklar. Decoder dekrypterar 2GB per fas om datan är krypterad med en nyckel som programmet knäckt tidigare.

OFFENSIVA PROGRAM

Ett offensivt program används för att förstöra program eller skada hackers. För att se om det offensiva programmet lyckas så slår man ett slag under det anfallande programets KRF. Om det inte finns några försvarsprogram igång i däckat så är svårigheten för detta slag noll! (Slaget blir alltid noll). Om det är ett program i ett cyberrymdssystem som anfalls så är svårigheten lika med det anfallna programets FV. Har man något försvarsprogram igång så är svårigheten för detta slag lika med försvarsvärde på försvarsprogrammet i däckat. Om slaget däremot lyckas så kommer det aktiva försvarsprogrammet att påverka sitt mål. Effekten kommer att användas för att se hur allvarligt påverkan blir.

WIPE

Tillverkare: Fujitsu Software Division

Pris: 3.990 Ecu, Minneskrav 1GB

FLX +2, KRF 12, FV: Ob1T6

Wipe är en militär programvara, avsedd att slå ut enskilda program. Detta sker med

systemrutinen _inode_delete, vilket gör att programmet använder UNIX root som medium och därför inte kan stoppas. Det är fullt möjligt (och tyvärr mycket troligt) att UNIX anti-intrångsdemoner hinner fånga upp uttraderingen och åtgärda den. Fördelen med Wipe är att det inte kan spåras annat än till root. För att radera ett program som är i gång så måste man slå under Wipe-programmets KRF på 12. Svårigheten för detta slag är lika med noll om det är ett cyberdäck som anfalls. Om man anfaller ett program i ett system i cyberrymden så är svårigheten lika med programmets försvarsvärde. Olika typer av försvarsprogram kan höja svårigheten att anfalla program. Wipe kan inte skada hackers.

SCREAM V3.3

Tillverkare: IBM-Fuji

Pris: 40.000 Ecu, Minneskrav 4GB

FLX 0, KRF 11, FV: Ob3T6

Scream v3.3 är en militär programvara, avsedd för att slå ut program och cyberdäck-interface. Innehav av programmet anses som innehav av dödligt vapen och kräver licens. Observera att förstörande eller annan förvanskning av program och filer räknas som terroristaktion och straffas därefter. Scream v3.3 är baserat på rutiner som letar upp målet och fyller dess minnesområde med slumpdata. Ofta hinner den utsatta datorn finna och stoppa den illegala minnestransaktionen, men det räcker ofta med ett par bitar fel för att hela programmet ska krascha. Vad gäller interfaceprogram fylls inte dess minne med slumpdata utan med en speciell rutin för att sända en lång rad med hårda spikar till hjärnan och därmed inducera en flatline. Rutinen är rekursiv och fyller dels måldatorns minne, dels fortsätter den tills den är utslagen och dels slår den ner måldatorn. För att radera ett program som är i gång eller skada en hacker så måste man slå under Scream-programmets KRF på 11. Svårigheten för detta slag är lika med noll om det är ett cyberdäck eller en hacker som anfalls. Om man anfaller ett program i ett system i cyberrymden så är svårigheten lika med programmets försvarsvärde. Olika typer av försvarsprogram kan höja svårigheten att anfalla program.

Ryktena säger att IBM-Fuji håller på att utveckla version 4 av scream som skulle vara mycket dödlig. Elaka rykten säger att programmerarna på IBM-fuji kom på idén efter de själva hade misslyckats med att tränga in i en databas på Madagaskar.

SPÅRNINGSPROGRAM

Spårningsprogram används för att spåra varifrån en hacker opererar. För att lyckas spåra måste man slå ett slag under spårningsprogrammets KRF. Svårigheten för är Ob1T6 för normala växlar. Om hackern har kopplat runt sig för att försvåra spårningen så är svårigheten helt beroende på antispårningsprogrammets FV. Tiden det tar att spåra en kommunikationsförbindelse beror på svårigheten enligt följande tabell.

SVÅRIGHET	TID
Ob1T6	0,01 sekund
Ob2T6	0,1 sekund
Ob3T6	1 sekund
Ob4T6	10 sekunder
Ob5T6	100 sekunder

PROGRAMMERING

Hackers brukar ofta skriva egna program eller modifiera och förbättra befintliga. Man använder färdigheten Programmering.

När man vill skriva ett program måste man först bestämma vad programmet skall göra och hur bra det skall vara.

FUNKTION

Det första man måste bestämma är vad programmet skall göra. Det finns ett antal olika grundfunktioner: försvar, kamouflage, kodbrytning, spårning och attack. Grundsvårigheterna för dessa typer finns i tabellen. Om någon annan speciell funktion önskas så måste spelledaren uppskatta hur svårt programmet är att skriva.

FUNKTION & GRUNDSVÅRIGHET	
FUNKTION	SVÅRIGHET
Försvar	Ob1T6
Kamouflage	Ob2T6
Spårning	Ob3T6
Kodbrytare	Ob4T6
Attackerar program	Ob5T6
Attackerar hackers	Ob6T6
* Kallas ofta aktiva försvarsprogram	

KRAFTFULLHET

Det andra värdet man måste bestämma är hur kraftfullt man vill att programmet skall vara. För var fjärde poäng KRF så höjs svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Man dividerar alltså kraftfullheten med fyra och avrundar nedåt för att få reda på hur många nivåer som svårigheten ökar. KRF kan aldrig vara lägre än fyra.

Per 4 poäng KRF: +Ob1T6

BLOODHOUND

Tillverkare: DataTech

Pris: 3.000 Ecu, Minneskrav 1GB

FLX +1, KRF 8, FV: Ob3T6

Bloodhound är ett intrångsskydd som möjliggör uppspårning av illegala inkräktare. Programmet aktiveras av is eller av anfallna spärrar. Informationen från programmet kan användas som riktningssvisare för anti-inkräktarprogram, dock ej som bevis inför domstol. För att lyckas spåra så slår man ett slag under spårningsprogrammets KRF på 8. Svårigheten för slaget är för normala växlar Ob1T6. Om hackern har kopplat runt sig för att försvåra spårningen så är svårigheten för att spåra förbindelsen genom en växel helt beroende på antispårningsprogrammets FV.

FLEXIBILITET

Det tredje värdet man måste bestämma är hur flexibelt man vill att programmet skall vara. För varje poäng FLX så höjs svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Det går inte att medvetet skriva program med flexibilitet lägre än noll.

Per poäng FLX: +Ob1T6

FÖRSVARSVÄRDE

Det fjärde värdet man måste bestämma är hur bra försvarsvärde man vill att programmet skall ha. För varje tärning i FV så höjs svårigheten med en nivå (+Ob1T6). Det går inte att medvetet skriva program med FV på noll eller lägre.

Per FV tärning: +Ob1T6

DELA UPP JOBBET

Det kan verka helt otroligt svårt att programmera. Turligt nog är svårigheten beräknad om man skulle skriva programmet på en dag. Det normala är dock att man delar upp projekt i flera delar som man programmerar separat. När man lyckats skapa alla delar så är det mycket enkelt (Ob1T6) att länka ihop dessa delar.

För varje gång man delar upp ett moment i två delar så sjunker svårigheten (för varje del) med en nivå (-Ob1T6). En uppdelning i fyra delar gör det alltså två nivåer enklare. Hur svårigheterna sjunker förklaras lättast av tabellen.

Problemet med att dela upp programmet i delar är att det tar längre tid. Varje del tar en arbetsdag att göra klar. Kraven på min-

TRACKER

Tillverkare: Tyrell

Pris: 3.360 Ecu, Minneskrav 1GB

FLX +2, KRF 14, FV: Ob3T6

Tracker är ett intrångsskydd som möjliggör uppspårning av illegala inkräktare. Programmet aktiveras av is eller av anfallna spärrar. Informationen från programmet kan användas som riktningssvisare för anti-inkräktarprogram, dock ej som bevis inför domstol. För att lyckas spåra så slår man ett slag under Trackers KRF på 14. Svårigheten är densamma som för Bloodhound. Den information som erhålls från spårningen kan användas som lagligt bevis mot honom eller som en riktningssvisare för ens anti-inkräktarprogram eller för Interpols femte direktorat (Torningsnuten).

ne skjuter också i höjden. Grundbehovet för alla program är 1 MB. För varje nivå svårigheten sjunker på grund av delning så krävs ytterligare 1 MB. Om man exempelvis delar upp programmet i åtta delar så kommer minnesbehovet att bli 5 MB (1+4).

Man kan göra ett program mindre genom så kallad optimering. För varje halvering av minneskravet man vill åstadkomma så ökar svårigheten för programmet med en nivå (+Ob1T6). Denna svårighetsökning gäller för alla delar.

UPPDELNING AV PROJEKT	
ANTAL DELAR	SVÅRIGHET
2	-Ob1T6*
4	-Ob2T6*
8	-Ob3T6*
16	-Ob4T6*
32	-Ob5T6*
osv...	osv...

FELFRIA PROGRAM

För varje del slår man ett slag mot färdigheten Programmera. Det är lämpligt att spelledaren slår slaget. Fummel leder nämligen till allvariga buggar som inte upptäcks förrän senare. Ett misslyckat slag innebär att man måste försöka en dag till. Ett perfekt slag innebär att man lyckats skriva två delar istället för en del.

MODIFIERA PROGRAM

Om man vill ändra ett befintligt program så slipper man den grundläggande svårigheten (den som är beroende av programmets funktion). Alla andra svårigheter tillkommer som vanligt.

DÄCKET

Ett cyberdäck är helt enkelt ett avancerat modem. Det översätter och sänder signaler via nätet mellan en måldator och en hjärna. Själva uppkopplingen till nätet kan bestå av en länk med optisk fiber, koaxialkabel, IR-anslutning, mikrovåg eller radio. Bland proffs föredras rent fysiska länkar (optisk fiber eller koaxialkabel) eftersom dessa är snabbare och inte lika felbenägna.

Däcket kan se ut hur som helst. Civila modeller ser ut ungefär som ett tjockt PC-tangentbord eller som en bordsdator, medan militära varianter är hårdplast- och stålförstärkta historier i form av en låda med handtag, ett par luckor och anslutningar till ett tiotal olika standarder.

I däcket finns ett minne, en masslagringsenhet, minst en processor och minst två I/O-portar; en till nätet och en till användaren. Ofta finns flera I/O-portar där man till exempel kan plugga in programchip eller periferienheter (printrar och andra masslagringsenheter).

Den vanligaste utbytbara masslagringsenheten är en optisk skiva. Den är läs- och skrivbar. Andra vanliga media är olika typer av minneschip.

MINNET

Minnet är av p-RAM-typen (Permanent RAM), den vanligaste i dag. Denna sortens minne benämns vanligen med bara 'RAM'. Fördelen med RAM är att data finns kvar även när strömmen stängs av och minnets höga hastighet. Nackdelen är att de är dyrare än minneschip och optiska skivor.

I minnet ligger minst ett program, interfacet. Interfacet kan ligga i ROM (RAM som inte går att ändra), men det är vanligare att det placeras i RAM av flexibilitetsskäl. Interfacet motsvarar ett kommunikationsprogram och operativsystem. Förutom själva kommunikationen har det hand om VR-skapandet och dessutom är det en processhanterare som styr de övriga program som körs i däcket.

Det är lätt att bygga ut RAM-minnet. Man stoppar bara in de nya minneskretsarna i socklarna och trycker till. Minnet är auto-konfigurerande och inga inställningar behöver därför göras.

Skulle inte RAM-minnet räcka till kan man alltid använda virtuellt minne. Däcket tror då att den har mer RAM än vad den har genom att man håller den data som används för stunden i RAM. Resten skyfflas ut till skivor eller minnes-chip. Data och pro-

gram hämtas alltså från disken endast när det behövs. Virtuellt minne är tyvärr långsamt.

PROCESSORN

Processorn är av master-slave-typ. Det finns en huvudprocessor som i sin tur styr ett antal slavprocessorer som till exempel har hand om bildgenerering, minneshantiering, cyberrymdskommunikation eller tunga beräkningar. Ibland används transputertypen, dvs en processor styr ett antal underprocessorer som i sin tur styr ett antal slavprocessorer. Uppgiften fördelas på processorena och körs parallellt. Transputertypen börjar dyka upp bland däck, men än så länge är master-slave-processorer vanligare.

SPELDATA

Följande värden är av intresse för ett däck i NeoTech:

SNA: Snabbhet. Påverkas av antalet program, interfacet samt processortyp. Ett normalt däck har en grund-SNA på 8.

REP: Reprogrammering, hur bra däcket tål skada. Påverkas av DMA-slavprocessorer (direkt minnes access) och interface-programmet.

Processor: Här anges vanligen typ, snabbhet (SNA) samt kompatibilitet. Program kan inte köras annat än i den processor som den är avsedd för.

RAM: I gigabyte (GB, miljarder tecken). Alla program tar en viss mängd minne och om man vill använda mer minne än man har är det dags att börja köra med virtuellt minne.

I/O: antal I/O-portar och hastigheten på dessa. Här ansluts program lagrade på chip.

BYGGA DÄCK

Ett däck skapas av spelaren själv, eller köps färdigt. Ett däck består av följande saker:

MODERKORT

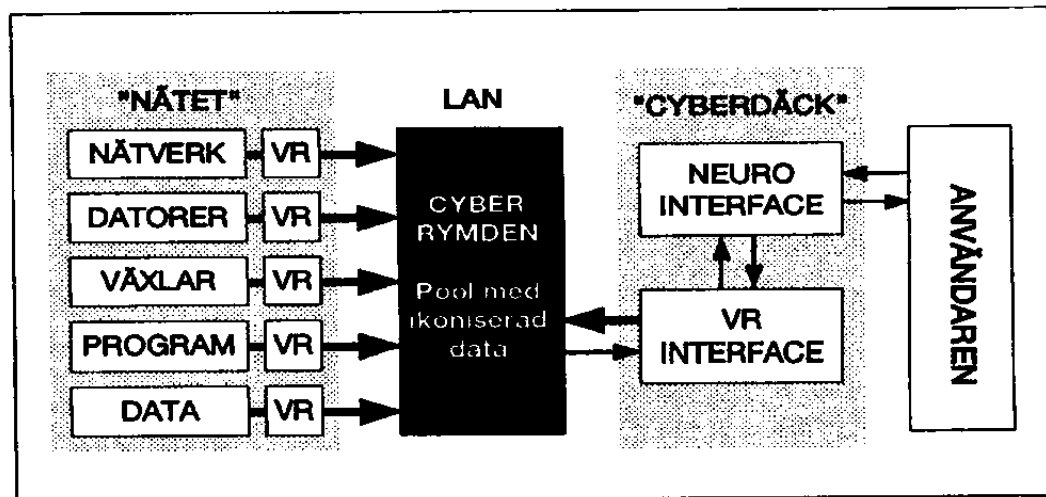
På moderkortet sätts alla kretsar. Vilket moderkort du väljer bestämmer vilken processor du ska ha. Kostar 200 Ecu + 20 Ecu per I/O-port. Moderkortet har plats för upp till 16 GB. Allt annat minne måste läggas på kort som sätts in i hårdvaruplatsen.

LÅDA

I lådan har man moderkortet och allt annat jox. Finns i tre sorter; tangentbordsmodellen, rackmodellen och den militära modellen. Tangentbordsmodellen är lättast och har mindre antal portar (8 st) och har inte lika mycket plats för hårdvara. Rackmodellen består av en låda med två hantag. Den kan enkelt skruvas fast i ett ställ (s.k. rack) och har plats för flest (12 st) utportar och hårdvaruprylar inuti. Den militära modellen är stötsäker och vattenskyddad. Den har ett separat tangentbord som hängs på sidan. Den tar lite mer hårdvara än tangentbordsmodellen och har plats för upp till 10 I/O-portar. Endast svart eller olivgrön. Axelrem och fästansordning för ryggsäck ingår.

Det finns givetvis många andra varianter som exempelvis sportmodeller, pocketmodeller, axelremsmodeller osv.

- Tangentbordsmodell: 8 I/O, 3 hårdvarufack, 80 Ecu
- Rackmodell: 12 I/O, 6 hårdvarufack, 100 Ecu
- Militär: 10 I/O, 4 hårdvarufack, pansarvärde: 1T6+2, 100 Ecu.



PROCESSORER

Detta är själva hjärnan i däck. Vi antar att processorn alltid är kompatibel med moderkortet. Listan nedan är ett urval av de vanligaste processorerna.

Motorola 40000: SNA 8, REP 4, ej kompatibel. 600 Ecu

Motorola 40010: SNA 9, REP 5, kompatibel nedåt med M40K. 800 Ecu

Motorola 40020: SNA 10, REP 6, kompatibel nedåt med M40K och M40010. 1100 Ecu

Intel 6350 RDC, SNA 7, REP 4, ej kompatibel, 400 Ecu

Intel 6352 XDC, SNA 8, REP 5, kompatibel nedåt med I6350. 650 Ecu

Intel 6354 X, SNA 9, REP 5, kompatibel nedåt med I6350-serien. 800 Ecu

Intel 6356 ZC, SNA 10, REP 6, kompatibel nedåt med I6350-serien. 1100 Ecu

Intel 6460 XISC-FPU, SNA 14, REP 7, kompatibel nedåt med I6354 och I6356. Släpps maj 2052. Beräknat pris: 1500 Ecu

Fujitsu EISC: SNA 8, REP 5, kompatibel med I6350-serien eller M40K-serien. Dessutom finns egen instruktionsuppsättning. 2250 Ecu.

Fujitsu EISC-B INT: SNA 9, REP 6, Kompatibel med I6350-serien eller M40K-serien, dessutom finns egen instruktionsuppsättning. 2500 Ecu.

Fujitsu EISC-C Nova: SNA 10, REP 7. Kompatibel med Motorola M40K-serie och med Intel 6350-serie. 3000 Ecu

Fujitsu EXISC Valcyrio: Kommer sommaren 2052, beräknat pris 4000 Ecu. Kompatibiliteten är i skrivande stund okänd. SNA 11, REP 9, (?)

SLAVPROCESSORER

Slavprocessorer sköter en viss uppgift, som exempelvis minneshantering, VR-skapande, matematik och så vidare. Slavprocessorer anses alltid vara kompatibla med processorn (i annat fall skulle man kastat bort dyra pengar). Slavprocessorer ökar antingen SNA (speedslaver) eller REP (DMA-slav).

Det finns ett antal olika typer av Speedslavers som alla har det gemensamt att de ökar däckets SNA. Följande fyra typer finns: matteprocessor, grafikprocessor, VR-processor och neuroprocessor. Man kan bara installera en speedprocessor av vardera typen i varje däck.

Motorola 3228NC: matteprocessor (speedslaver), SNA+1, 300 Ecu

Fujitsu Cruncher-II: matteprocessor (speedslaver), SNA+2, 700 Ecu

Qlogic 788: grafikprocessor (speedslaver), SNA+1, 600 Ecu

Fujitsu Graphix: grafikprocessor (speedslaver), SNA+2, 1400 Ecu

Silicon Graphics 890: VR-processor (speedslaver), SNA+1, 800 Ecu

Silicon Graphics 999: VR-processor (speedslaver), SNA+2, 1900 Ecu

NeuroTech Lambda-3: neuroprocessor (speedslaver), SNA+1, 900 Ecu

Cyberdyne NP127: neuroprocessor (speedslaver), SNA+2, 2100 Ecu,

Direct Memory Access-processorer (DMA) finns bara av en sort, men man kan å andra sidan installera nästan hur många som helst. För varje DMA-processor som man installerar ökar REP, men tyvärr så minskar samtidigt däckets SNA.

Motorola 6264: DMA-slav, REP+1, SNA-1, 300 Ecu

Central House DD-AX: DMA-slav, REP+2, SNA-2, 550 Ecu

Intel DXM: DMA-slav, REP+2, SNA-1, 700 Ecu

Fujitsu Pipeline: DMA-slav, REP+3, SNA-2, 900 Ecu.

Motorola 6264: DMA-slav, REP+4, SNA-3, 1100 Ecu

Central House DD-AX: DMA-slav, REP+4, SNA-2, 1300 Ecu

AI-systems Aurora-2: AI-baserad DMA-slav, REP+5, SNA-2, 2500 Ecu.

I/O

I/O-enheter (Input/Output) måste man ha för att däckets ska kunna kommunicera med omvärlden. Varje I/O-enhet har ett antal portar där man kan koppla in ett minneschip. Minneschip fungerar som extra minne och innehåller ofta intressant data eller extra program. Ett program på ett minneschip tar inte upp minne från däckets RAM (det sänker dock SNA som vanligt). I I/O-enheter ingår också kontakter där man ansluter däckets till nätet (med en vanlig optisk telekabel) och till hjärnan (via en DNC-kabel till ett dermatrodnät eller ett cerebrallinterfäce). Man kan ansluta hur många I/O-enheter man vill.

InterChip CIA32889: 4 st portar, 1 telejack, 1 DNC-jack, 300 Ecu

InterChip MUX4399: 10 st portar, 1 telejack, 2 DNC-jack, 600 Ecu

Cyberdyne ND344 PSI: 12 st portar, 2 telejack, 2 DNC-jack, 800 Ecu

NeuroTech DRD: 5 st portar, 2 telejack, 4 DNC-jack, 600 Ecu

MINNE

RAM-minnet är det ställe programmen lagras på när de körs. Civila däck har ofta lite mindre minne, medan militära däck alltid har maxad minnesmängd. Minnet är i däck alltid av p-RAM-typ. Minne köps i enheter om 4, 8 eller 16 GB. Normalt program tar 1-5 GB. Priset för minne är 10 Ecu per GB.

Varje saknad påbörjad 4 GB sänker SNA med ett på grund av packning eller virtuellt minne. Varje 16 GB minne utöver de 16 första tar en hårdvaruplats.

Utöver RAM-minnet så kan man använda I/O-enheters portar för att ansluta extra minneschip. På ett minneschip kan man lagra program och data så att det inte behöver ta upp onödigt minne i däckets.

DISKAR

Diskar fungerar som minne fast det är billigare, större och långsammare. Hastighetssänkningen beror på hur mycket minne som saknas, en SNA per fyra saknade GB. Militära diskar är större, långsammare men robustare, SNA minskar med ett per GB. Därför behöver man större RPRAM, så att man slipper använda virtuellt minne. Militära diskar klarar att däckets träffas av en kula, vilket civila diskar inte gör.

Diskminnen köps i alla tänkbara storlekar från 32 GB upp till 1000 GB. 5 Ecu/GB. Varje disk tar en hårdvaruplats. Samtliga programs minneskrav får inte överstiga summan av minne+disk.

INTERFACE

Det finns olika interfaceprogram som sköter om hela cyberrymdsgenereringen. Dessa ligger ofta i en resident del av minnet (ROM), och räknas inte in i det minne som varje däck har från början. De billigaste interfacen känns 'plastiga' och konstgjorda. De är dessutom otroligt långsamma. När priset ökas så ökas också hastigheten och realismen som skapas. Givetvis finns

det fantasyinterface, men de är långsamma.

Standard ANSI: SNA±0 1000 Ecu Den vanligaste varianten. Ganska snabb, men framförallt följer den alla standarder. Ett program skrivet för Standarden ANSI är garanterat att fungera på alla andra interface.

Mitsuhama Imp: SNA+1 3000 Ecu Också ett vanligt interface. Det är ganska spritt bland professionella hackers, och är tillräckligt snabbt för att tillfredställa den mest kräsne. Både Standard IG och Mitsuhama Imp följer ANSI-standard, men Imp har ett par egna egenskaper för ökad hastighet. Både Standard ANSI och Imp har samma utseende - ett tredimensionellt rutnät med datasystem som skyskrapor av svart glas och stål och dataflöden som ljusa färgade streck.

CXM Fantasy: SNA-1, 500 Ecu. Inte så pjåkigt för att vara ett fantasyinterface. Världen ser ut som en typisk fantasyvärld (Gygax-struktur) med drakar och andra hemskheter. Alla databaser ser ut som slott eller underjordiska gångar. Ses ner på med förakt av höjdarna, som kallar det en lekstuga för barn. Men kul är det.

CXM Noir: SNA-1, 500 Ecu. Som CBM Fantasy, men som en trettioårs svartvit film noir istället.

Medieval 2040: SNA-2, 400 Ecu. Ett av de tidigaste fantasyinterfacen. Överambitiöst realistiskt, och därför bara sååå långsamt. Säljs ut till reapriser och ingår ofta som standard när man köper sitt första däck.

IBM-Fuji v6.5: SNA+2, 10000 Ecu. Detta är en av de militära höjdarna. Det finns knappt att få tag på. Det krävs ett mycket svårt slag mot färdigheten Undre världen (Ob5T6). Det har samma utseende som Standard ANSI, men är så j-a snabbt! Varje sann netrunners ultimata dröm.

Vanyenko SPQ8: SNA+2, 10000 Ecu. Ryssarnas motsvarighet till IBM-Fuji v6.5. Ganska okänd och så gott som omöjlig att få tag på i väst. Det krävs ett extremt svårt slag mot färdigheten Undre världen (Ob6T6)

IBM-Fuji v7.0: SNA+3, REP+1, 50000 Ecu. Detta är den senaste militära versionen. Den här får man bara inte tag i. (Svårigheten är Ob7T6). Och skulle du få tag på den kan du säkert sälja den till ryssarna för dubbla priset.

Mitsubishi mark 3/4: SNA+4, REP+1, 200000 Ecu. (Svårighetsgrad: 'Du tänker VADÅ?!')

FRAMTIDEN

Utvecklingen på cyberdäcksområdet går frammåt med en rasande fart. Cyber däck som var moderna ett år blir hopplöst omoderna efter redan ett par år. Teknologin är redan nu mycket avancerad. Och där bortom? Ytterst få vet. Det påstås att Cyber Commando Project har ett specialdäck med motsvarande SNA 20 och ett specialskrivet interface med SNA+5, internminne på 100 GB och REP motsvarande 15. De få som vet säkert är de som sysslar med det, och Cyber Commando lämnar aldrig sin

hemliga bas, var DEN nu är. Hur som helst, om det finns vet nog japanerna och ryssarna om det, och DE säger ingenting...

TILLVAL

Detta är små saker som kan vara bra att ha.

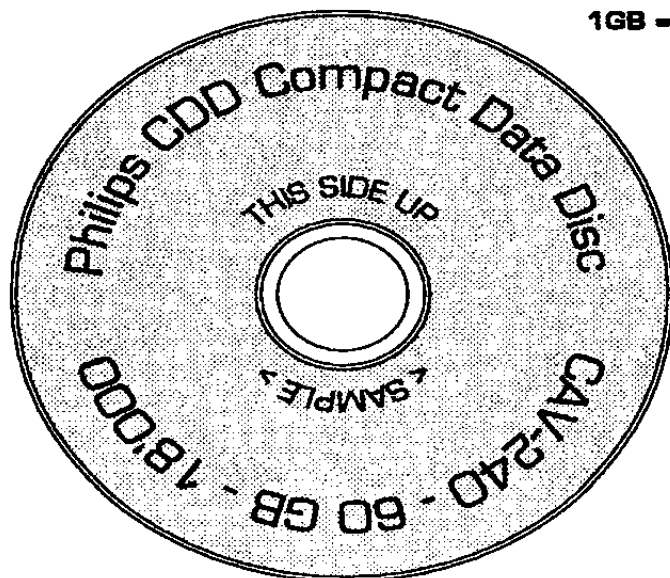
Dermatroder: Tejpas fast på pannan, billiga och inducerar ingen cyberpsykos. I princip kan de bara skapa virtuella upplevelser. Inga kommandon kan utföras med dermatroder. Kan användas för att ta med passagerare utan neuralinterface. Nackdelen är att de är oexakta och långsamma, de minskar REP med 1 och SNA med 2. Kan användas för att ta med liftare på nätet. För dig, endast 10 Ecu.

Cerebralinterface: För dem som inte nöjer sig med dermatroder. Cerebralinterface benämns ibland NMX/CP. Man kopplar in sig med en neural-länk (DNC) rakt in i hjärnan. För att kunna styra däck helt viljemässigt med neural-länk krävs att man har opererat in ett cerebralinterface i hjärnan. Se kapitlet om Cybertech för detaljer.

Tangentbord: Ifall du inte redan har ett. Långsamma och svårmanövrerade om du försöker hacka via dem. (SNA -4, REP -2), men är immuna mot alla program som dödar dig (du tar till exempel ingen skada av svart is). Endast 49.95. Tar en I/O-port.

Skärm: Som sagt, om du inte redan har en. Platt högupplösande skärm med färg. Kan användas för att visa cyberrymden för utomstående. Endast 100 Ecu. Tar en I/O-port. På skärmen kan åskådare se vad cybercowboyn upplever i cyberrymden.

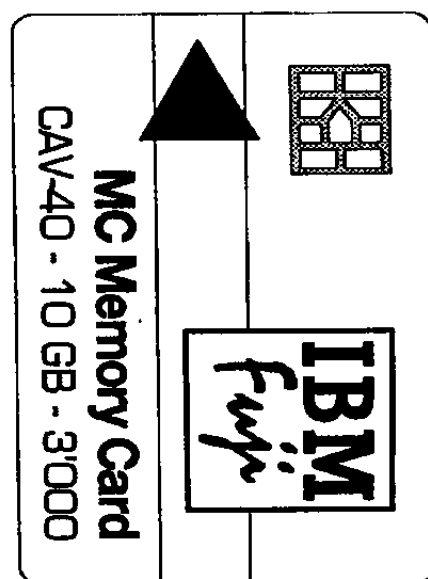
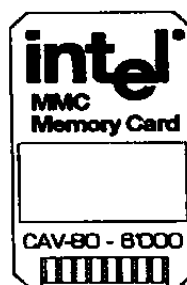
VANLIGA MINNESMEDIER 1GB = 2min video = 300 bilder



Standarddisk
(typ CDD)
80GB

Minichip
(typ MMC)
20GB

Standardchip
(typ MC)
10GB



Holoskärm: Det finns holografiska skärmar också. Överträffad skärpa, klarar av ÅKTA tredimensionella bilder, med rätt mjukvara förstås. Endast 899 Ecu. Tar en I/O-port.

Printer: För att skriva ut vad som helst, ritningar, bilder, ren text, morgonens tidning etc. Endast 200 Ecu för laserkvalitet i färg. Färg kostar 10 Ecu per patron, räcker till 10000 ark. En sekund per ark, 500 ark för 20 Ecu. Tar en I/O-port eller en hårdvaruplats.

CD-drive: För att lagra och hämta program. Varje skiva håller ungefär 60 GB data. Enheten kostar 100 Ecu, och en tom skiva kostar 10 Ecu. Tar en hårdvaruplats. Observera att dessa skivor är utbytbara till skillnad från skivminnen.

Ljudkort: Ljudkort kan användas för att syntetisera ljud från nätet, inklusive netrunnarnas röst. I enheten ingår givetvis också en talsyntesmodul. Inbyggd mikrofon och sampler. Endast 50 Ecu.

Mobil-länk: En länk till mobiltelefonnätet. Du är inte längre bunden till ett telefonjack, utan kan virvla fram precis som du vill i stan. SNA-2. De flesta modeller är krypterade. Det finns en viss chans att kontakten bryts (slå 18 med 3T6, på sämre nät: 12 med 2T6). Kostar endast 500 Ecu. Tar en hårdvaruplats.

SPELTEKNIKA VÄRDEN

Varje däck har tre värden som är intressanta: Snabbhet (SNA), Reprogrammering (REP) och Minne. De används alla för att speltekniskt avgöra hur bra däckets är i cyberrymden.

SNA är summan av processorns, alla speedslavers och interfaceprogrammets SNA. Värdet kan påverkas av optioner samt av antalet program som körs. Snabbhet används vid initiativ. För varje program som körs i däckets minskar Snabbhet med ett. Denna förändring är omedelbar och gäller även Initiativet.

REP är summan av processorns, I/O-enheter, Speedslavers och interfaceprogrammets REP. Värdet visar hur snabbt däckets kan återhämta sig efter ett anfall. Reprogrammering (REP) används när någon försöker anfalla dig i syfte att slå ut något av programmen i däckets.

RAM är ett mått på hur mycket minne som finns i däckets. Minnesstorleken bestämmer hur mycket du kan ha i minnet samtidigt. Vill du ha ännu mer minskas Snabbheten ytterligare. Minne säljs som sagt i 4, 8 eller 16 GB-moduler. De flesta däck har 8 GB från början, men det är enkelt att bygga ut. Om man går över 16GB-gränsen så måste man använda en hårdvaruplats för varje 16GB-modul.

GAMLA VERSIONER

Datautvecklingen går framåt med rasande fart. Gamla versioner blir för ineffektiva i jämförelse med nya produkter. Därför minskar program och hårdvaras relativa effektivitet. Alla värden, utom minnesutrymme, sjunker i takt med att programmet åldras. Den uppmärksamme läsaren förstår att det i själva verket inte är programmen som blir sämre utan omgivningen som blir bättre.

Program har tre värden som ändras: FLX, KRF och FV. De två första minskar med ett för varje halvår. FV minskar med Ob1T6 varannat år. Scream v3.3 skulle vara hejdlöst föråldrat efter sex år, då KRF sjunkit till noll.

Hårdvara (i första hand cyberdäck) har två värden av vikt: SNA och REP. SNA och REP minskar med ett per år. REP kan ökas genom att man skaffar snabbare I/O-kretsar och SNA kan ökas med en ny processor eller ett par smarta slavprocessorer. Här är det viktigt att tänka på kompatibiliteten - man kan bli tvungen att investera i mer än bara ett par nya chip eller kort.

EXEMPEL

Rip the Jacker skall bygga ett nytt cyberdäck.

Han väljer följande delar: Moderkort med tre kortplatser (260 Ecu), Låda av tangentbordsmodell med plats för åtta I/O-portar och tre hårdvaruenheter (80 Ecu), Fujitsu EISC-B INT processor med SNA 9 och REP 6 (2500 Ecu), Fujitsu Chruncher-II som ger SNA+2 (700 Ecu), InterChip CIA32889 med ett telejack och ett DNC-jack (300 Ecu), 16 GB minne (160 Ecu) och slutligen Mitsuhama Imp interfaceprogram med SNA+1 (3000 Ecu). Det totala priset för denna uppsättning blir 7300 Ecu. Däckets SNA blir 12, REP blir 6 och RAM blir 16.

Om Rip någon gång skulle vilja ändra hårdvaran i däckets så går detta bra. Det är bara att byta ut de delar som han vill ha bättre prestanda på.



NEOTECH 11 CYBERTECH

*"CYBERNETISKA IMPLANTAT HAR SPRITT SIG FRÅN MILITÄRA ANVÄNDNINGAR TILL RENT CIVILA...
UTVECKLINGEN MEDFÖR ATT DELAR AV POLISSTYRKORNA MÅSTE ANPASSAS TILL VERKLIGHETEN."*

*— KAPTEN JAMES BRIDGEWATER,
CYBERPSYKOSROTELN NYPD*

INSTALLATION

Installation av cybernetiska implantat är komplicerade ingrepp som kräver avancerad kirurgi och noggrann intrimning. Installationen görs vanligen i fyra steg. Först plockar man bort befintliga organ som implantatet skall ersätta. Därefter splitsar man elektriska signalledningar ihop med de nervknippen som skall kontrollera implantatet. Det tredje steget är att fästa implantatet vid befintliga ben, senor eller muskler. Det sista steget, som också tar längst tid, är läkning och intrimning av den neurologiska kontrollen. Efter man gjort en grov inställning av nervsplitsningen måste patienten helt enkelt lära sig att använda sin nya cybernetiska kroppdel.

NEUROLOGI

För att kroppen viljemässigt eller reflexmässigt skall kunna kontrollera ett cybernetisk implantat måste någon form av anslutning göras till det mänskliga nervsystemet. Det finns tre olika typer av anslutningar som kan göras

DERMATRODER

En billig variant består av ett nätverk av mycket känsliga elektroder som placeras utanpå skallens båda sidor. Denna typ av anslutning går att ta bort när den inte används, men har tyvärr ganska lång reaktionstid. Dermatodnät är effektivast för att generera sensoriska upplevelser och kan inte användas för läsa av motoriska nervsignaler.

Dermatodnät är för det mesta olämpliga för att styra saker. Dermatoder används i första hand för artificiella upplevelser, vilket har lett till den explosionsartade utvecklingen av Simstim-underhållning.

NERVSPLITSNING

Splitsning av nervknippen med speciella neuroreceptorer är den äldsta och mest beprövade metoden. Den går ut på att man vid ett kapat nervknippe applicerar en mikromatris med elektriska receptorer. Receptorena ansluts sedan till ett rekombinerbart neuralt nätverk som tolkar och sorterar nervsignalerna. Denna splitsning kan även kompletteras med ett så kallat transeptornät som sänder signaler istället för att ta emot dem. Splitsning används vanligen för anslutning av cybernetiska kroppsdelar och för konstgjorda ögon och öron.

CEREBRALINTERFACE

Ett cerebralinterface ansluts till hjärnbarken och gör att man viljemässigt kontrollera cybernetiska delar. Det kan dessutom användas för att utöka hjärnans minneskapacitet. Mycket avancerade neurala jack ansluts ofta på detta sättet. Enheten är ett måste för att kunna använda biosoft-chip. Interfacet är mycket tekniskt komplicerat. Det består dels av en avancerad neuromatris (NMX) som opereras in i hjärnan och dels av en mycket avancerad cerebral processor (CP) som tolkar och kodar signaler från och till NMX-enheten.

Cerebral-interface benämns ofta NMX/CP-interface eller bara NMX.

ÖVRIGA METODER

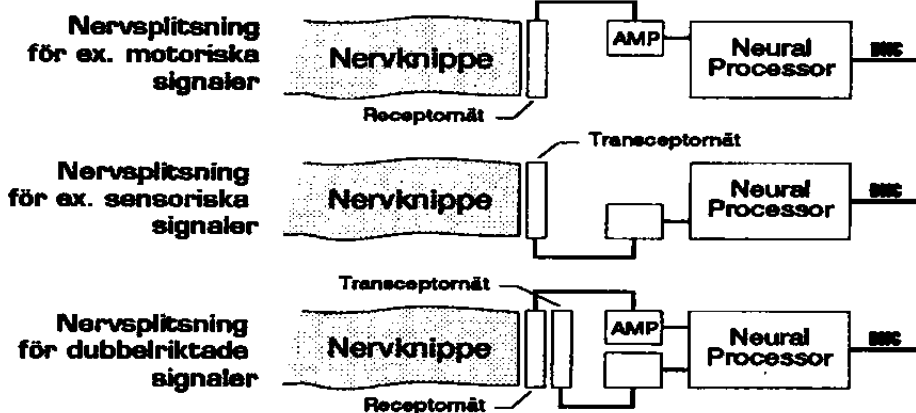
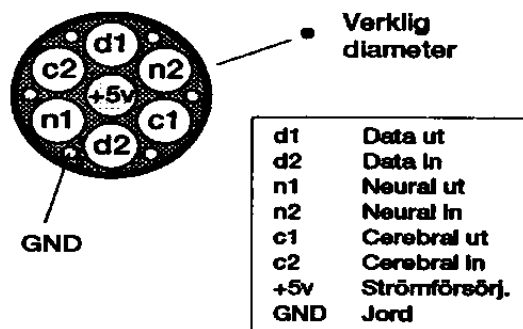
Det går även att styra vissa cybernetiska implantat genom styrenheter som monterats i tänderna eller huden. Det rör sig då om enklare funktioner, som att koppla på eller av något.

DNC-LÄNKAR

För att olika cybernetiska implantat skall vara kompatibla med varandra så har en gemensam standard utvecklats. Standardens namn är DNC vilket är en förkortning för Data-Neural-Cerebral. Över DNC-kablar kan man skicka digital data, neurala pulser och cerebral information. Dessutom ingår strömförsörjning över DNC-kabelnätet. Med hjälp av den digitala dataöverföringen kan man skicka all möjlig information som inte går att sända på neural- och cerebral-ledningarna, man kan till och med använda den för att ta hand om pulser som inte för plats i cerebral-ledningarna.

DNC-standarden gör att det är mycket enkelt att installera nya cybernetiska delar (om man bortser till operationen). Det enda man behöver göra är att köra ett installationsprogram i implantatets DNC-processor. Ett så kallat DNC-jack är en liten kontakt, vanligen inopererad i pannan eller tinningen, där man kan koppla in yttre enheter, exempelvis cyberdäck, vapen eller fordon.

DNC OPTISK STANDARDKABEL



ENERGIFÖRSÖRJNING

Alla cybernetiska implantat kräver energi för att fungera. Mindre implantat som inte kräver några större energimängder brukar därför matas med glykosceller eller artärturbiner. Större implantat som cyberben måste drivas med större batterier eller ackumulatorer som kan laddas upp. Ur driftsäkerhetssynpunkt brukar man installera en strömkälla till varje inplanta, men i nödfall kan andra inplantats strömkälla användas som reservkraft.

GLUKOSCELL: För implantat som kräver mycket små energimängder är en glukoscell det mest praktiska. Glukoscellen består av en kapsad artificiell nervcellscancer, som omvandlar glukos och fettsyror från blodet till elektrisk ström.

ARTÄRTURBIN: När det krävs lite kraftigare ström än vad man kan få av glukosceller så kan man låta blodet driva en liten

turbin som genererar elektrisk ström. En artärturbin är en mycket liten anordning och alstrar därför ganska svag ström.

MICROCELL: Det vanligaste sättet att driva cybertech är med mycket små men kraftiga batterier som man regelbundet måste byta ut. I många fall så räcker en microcell i flera år, men förr eller senare måste den bytas ut. Microceller används vanligen för implantat som kräver mindre ström. Den vanligaste typen av microceller är MicroPile™, en standard framtagen av Philips.

MINICELL: En minicell är i princip en stor microcell. Miniceller används vanligen för att driva cybernetiska ben, armar och andra implantat som kräver mycket ström. En minicell går vanligen att byta utan kirurgiskt ingrepp. Den vanligaste typen är MiniPile™, även denna framtagen av Philips.

ACKUMULATOR: Om det cybernetiska implantatet har en oregelbunden strömförbrukning kan man sätta in en ackumulator som kan laddas upp genom ett DNC-jack. Nackdelen med en ackumulator är att den bara varar i en tiondel av tiden som en microcell eller minicell av samma storlek. Priset för ackumulator är detsamma som för normala celler. Tiden för att ladda upp en ackumulator är 10 minuter för en ackumulator i microcell-storlek och en timme för en cell av minicell-storlek.

RESERVKRAFT: Om man har flera cybernetiska inplantat med egen strömförsörjning, så kan de utnyttja varandras strömförsörjning som reservkraft. För att detta skall vara möjligt krävs givetvis att det finns en DNC-länk mellan inplantaten. Spelledaren måste beräkna hur mycket en strömkälla förbrukas om den används av flera inplantat. En minicell motsvarar ungefär tio microceller i energiinnehåll.

CYBERNETISK TEKNIK

De cybernetiska implantaten är vanligtvis konstruerade av lättmetallegeringar och mycket resistent plaster. Det är bra material som är mycket dugliga och som kroppen kan leva med utan att stöta bort. Det har tagit lång tid att komma fram till de material som idag används. Nackdelen med de nuvarande materialen är att metallen lätt kan upptäckas på röntgenbilder och med metalldetektorer. För de länder som har cybertechregister så är det inte lätt att ha cybernetik i smyg. Man kan t.ex. aldrig flyga eller gå genom en säkerhetskontroll i så fall.

Detta faktum används ofta vid säkerhetskontroller för att förhindra att folk är be-

väpnade på känsliga platser. Den som har en granatkastare i armen kommer att märka att det är svårt att få åka med på guidade turer till militära skyddsobjekt.

Detta problem har lösts. Flera företag kom samtidigt fram till ett material som bär namnet Tenton, ett varumärke ägt av 3M. Tenton är en slags plast som är otroligt hård och ändå flexibel. Plasten är lätt att arbeta med och är varje cyberteknikers dröm. Tenton är i genomsnitt tre gånger tåligare än lättmetallegeringarna och har ungefär samma vikt. Fördelen med det är naturligtvis främst att det inte går att detektera med vanlig utrustning. Inte ens på vanlig röntgen skiljer sig tenton från kroppsvävnad (speciell tentonröntgen har kommit men den är inte vidare spridd än).

Detta har givetvis gjort tenton olagligt och reserverat för militära ändamål. Det är alltså inte speciellt lätt att komma över. Det kostar i genomsnitt fem gånger mer att bygga ett cybernetiskt tillbehör av tenton. Ska det ske utan att någon får reda på det (en olaglig operation) ökar priset förmodligen ännu mer - upp till tio gånger så mycket som den vanliga operationen.

I vissa fall förekommer inte problemet. Några cyberimplantat består av riktig vävnad som har odlats fram, som t.ex. artificiellt hår eller hud. Dessa cybernetiska inlägg benämns ibland "biotech". Dessa innehåller inte metall. Alla cybertillbehör som inte innehåller metall anges i tabellen med ett kors (+).

SKADOR PÅ CYBERTECH

Cybertech har flera fördelar över så kallade "original" kroppsdelar då det gäller deras tålighet mot skada. Bland annat gör det inte lika ont, kroppsdelarna börjar inte att blöda och den går att byta ut om den blir förstörd.

En cybernetisk kroppsdel är inte alltid smärtskopplad till sin ägare. Ofta återförs bara de motoriska nervsignaler som gör att man kan känna i vilket läge kroppsdelarna

befinner sig. Vissa militära och specialiserade system, som är avsedda att användas i strid, för ibland tillbaka smärtsignaler. Detta är för att man skall bli medveten om cyberdelen skadas och för att ge en naturlig kontroll över den. Smärtsignalerna är dock begränsade uppåt så att smärtan inte skall störa användaren. Detta leder till att man inte behöver slå några chockslag om man blir träffad i en cybernetisk del.

En rollperson som tar skada i en cyberne-

tisk kroppsdel behöver inte höja sina normala skadepoäng. Istället har varje cybernetisk kroppsdel klarat av att ta FYS/2 skada. Den har, om den är utförd i metall, 1T4+1 pansar. Kroppsdelar gjorda av Tenton har 1T6+2 pansar.

Om kroppsdelarna förstörs eller slits av så att resten av ägaren påverkas, så tar rollpersonen Ob1T6 i skada. Inom många fall börjar det också blöda med en takt på Ob2T6-4 (slag under noll räknas som noll).

OLAGLIG CYBERTECH

Vissa av de cybernetiska produkterna har fått tillägget olaglig. Detta är bara ett hjälpmedel för spelledaren - naturligtvis varierar lagarna om cybernetik från land till land. Den cybernetik som här är markerad som olaglig är den som är olaglig i Europa. I ett land som Skandinavien, där lagarna är mycket strängare, är mycket mer cyber-tech olaglig (inklusive alla slags cyberne-

tiska vapen). I vissa länder är all cybertech olaglig. I arabvärlden finns desutom religiösa hinder.

Nästan alla länder som tillåter cybertech har det gemensamt att det krävs en cyberlicens för att få bära cybernetik. Denna licens är inte svår att få, men den medför att all cybernetik måste redovisas inför myndigheterna. Myndigheterna måste ha full koll på vilken slags prestanda medborgarna har. Dessutom skrivs all ens cyberneti-

ka upp i ens ID-handlingar.

Att inneha oregistrerad cybertech är högst olagligt i många länder. Däremot kollar myndigheterna oftast inte varifrån cybernetiken kom. De är bara intresserade av att se om den finns där. Alltså är det lätt att skaffa sig cybernetiken på något olagligt sätt (sjaskiga cyberkliniker är vanligast) och sen registrera den och bära den helt lagligt.

CYBERKLINIKER

Själva operationen som krävs för att installera cybernetik kostar också tid och pengar. Tiden operationen tar är noterad i tabellen och vid varje cyberimplantat. Utöver kostnaden för den cybernetiska delen tillkommer kostnaden för själva operationen. Hur stor operationskostnaden är, beror på var operationen sker någonstans.

Operationstid är alltid minst en halvtimme, enligt de flesta kliniker. Det betyder att de tar betalt för en halvtimme även om operationen tog kortare tid. Vissa cyberimplantat kräver inga operationer för att installeras. De är markerade i tabellen.

Kliniker finns huvudsakligen i fyra sorter. De är svarta, snabb-, standard- och lyxkliniker.

En svart klinik är en olaglig klinik. Den drivs ofta av en kriminell person. Majoriteten av kunderna är kriminella. Vissa gatugång och syndikat kan ha massiva rabatter. Cybertech varorna kan mycket väl vara begagnade (bl a därför är felchansen så hög). I en svart butik är själva cybernetiken oftast billigare än annars, såvida den inte är olaglig. Räkna med att priserna för varorna är 10-20% lägre.

En snabbklinik är en klinik för mindre operationer. De har sällan några varor som tar mer än tre timmar att installera eller

som kostar mer än 3.000 Ecu. Företaget Cyberdome har blivit rikt på denna typ av kliniker. Nackdelen med klinikerna är det begränsade utbudet. För mindre operationer är de dock ideala.

En standardklinik är precis vad det låter som - en vanlig klinik.

En lyxklinik tar väl hand om sina kunder. Priserna för själva cybernetiken ligger ofta över normala priser. Räkna med 20-100% extra kostnad (generellt så ökar kostnaden ju billigare implantatet är. En Larynxmikrofon kanske kostar 500 Ecu på en lyxklinik medan den på en standardklinik kostar 200 Ecu). Riktigt dyra implantat (mer än 100.000 Ecu) finns nästan uteslutande bara på lyxkliniker.

Här följer en lista över kostnaderna i olika typer av kliniker.

Typ av klinik	Pris/tim	Fel	Garanti
Svart klinik	100 Ecu	8	Ingen
Snabbklinik	200 Ecu	12	1 år
Standardklinik	500 Ecu	16	2 år
Lyxklinik	1000 Ecu	20	5 år

För att se om något fel uppstår vid operationen slår SL Ob1T6. Blir resultatet lika med eller högre än siffran under "Operationsfel" så uppstår ett fel vid operationen. Närmast fel uppstår slår SL ytterligare Ob1T6

och lägger till den till det tidigare resultatet. Därefter drar han av antalet timmar (avrundat nedåt) operationen tog från resultatet. Sen tittar han på följande tabell:

OB1T6† + OB1T6 - ANTAL TIMMAR

-9	Operationen går katastrofalt fel. Rollpersonen är dödligt skadad. Ett modernt sjukhus kan rädda honom till livet om han får vård inom 15 minuter. Då försänks han i en koma som varar Ob1T6 månader. Cybernetiken stöts bort.
10-11	Kroppen stöter bort det nya implantatet. Rollpersonen faller i koma tills alla cybernetik gjord i metall eller tenton (även gammal sådan) har avlägsnats från hans kropp. Därefter varar koman Ob1T6 dagar.
12-13	Traumatisk reaktion. Rollpersonen tar Ob2T6 psykos-poäng i mental skada och Ob1T6 i fysisk skada. Cybernetiken som opererades in fungerar inte alls.
14-15	Traumatisk reaktion. Som ovan med bara Ob1T6 poäng tas i mental skada. Den fysiska skadan blir Ob1T4.
16-20	Operationen misslyckas. Patienten tar 1 poäng i mental skada och 1 poäng fysisk skada. Allting måste göras om.
21-	Operationen misslyckas. Allting måste göras om. Vem betalar för det? På de vanliga klinikerna betalar förstås kliniken men gäller det även på en svart klinik ...

† Observera att detta är samma Ob1T6 som slogs vid slaget för att se om operationsfel skulle uppstå.

CYBERTECH TABELLER

FÖRKLARINGAR TILL TABELLERNA

TV	Tillval.
TTV	Tillval till tillvalet som står ovanför.
Var	Varierar. Anslutningen finns det flera olika modeller. Se den individuella beskrivning för detaljer.
Ladd	Laddningshandling. Se reglerna för laddning i stridskapitlet för hur lång tid detta tar.
†	Detta cybernetiska implantat kräver ingen operation alls för att installera. Rollpersonen kan installera det själv. I vissa fall förutsätts något annat tillbehör ha installerats. Specifika data finns i beskrivningen av varje implantat.
*	Psykohöjningen behöver bara tas en gång oavsett hur många man skaffar av denna cybertech.
+	Något annat tidskrävande ingår. Läkning eller anpassning. Läs i beskrivningen av tillbehöret.
Styrenhet	Implantatet måste styras på något sätt. Detta kan man göra med NMX/CP, subdermal styrenhet eller dental styrenhet. I nästan alla fall går det även att styra med en medföljande fjärrkontroll.
µc	microcell
mc	minicell

ÖGON	PRIS	TID	PSYKOS	ANSLUTNING	ENERGI
Glasögon†	50	Ladd	-	-	-
Insert† (ett par)	200	10s	-	-	-
Ögonoperation	1000	2h+	1	-	-
Extra ögonhåla	4000	6h+	ObIT6	-	-
Porslinsöga†	100	8s	-	-	-
Artificiellt öga	2500	3h	1T4	Kräver ögonoperation	µc 3 år
TV: Realistiskt utseende	3000	2h	-	-	-
TV: Pigmentsenhet	1000	1h	1	Kräver styrenhet	-
TTV: Retinal enhet	4000	2h	1	Kräver styrenhet	-
TV: Passiv IR	1500	1h	1T4*	-	-
TV: Aktiv IR	2000	1h	1T4*	-	µc 200 h
TV: Ljusförstärkare	1900	1h	1T3*	-	-
TV: Ultraviolet	1500	1h	1T6*	-	-
TV: Zoom	1000	2h	1	-	µc 3 år
TV: Macro	2000	2h	1	-	µc 3 år
TV: Strålkastare	1200	2h	1	Kräver styrenhet	µc 10 h
TV: Lampa	500	2h	1	Kräver styrenhet	µc 100 h
TV: Automatisk bländare	800	1h	-	-	-
TV: Videoenhet	2000	2h	1	Kräver styrenhet	µc 200 h
TTV: Extern projektor	1000	1h	1T4-1	Kräver styrenhet	µc 10 h
TV: HUD Display	800	1h	1	-	-
TTV: Cyberlänk vapen	2500	3h	1T6-1	Kräver DNC-jack	-
TTV: Cyberlänk fordon	2500	3h	1	Kräver DNC-jack	-
TTV: Rörelsesökare	4500	3h	1T4-1	-	µc 3 år
TTV: Radar	3000	2h	1	-	4µc 5 dagar
TTV: Gyrokompass	1000	2h	-	-	µc 3 år
TTV: Målanalysator	800	1h	1T4	-	-
TTV: Måligenkänning	5000	1h	1	-	-
TV: Ögongranater†	Var	Ladd	-	-	-
Ögongranatkastare	20.000	3h	1T6	Operation & styrenhet	-
Nålpistolöga	14.000	3h	1T6	Operation & styrenhet	-
TV: Giftpilar, 100 st†	200	Ladd	-	-	-
ÖRON	PRIS	TID	PSYKOS	ANSLUTNING	ENERGI
Hörapparat†	300	10s	-	-	µc 3 år
Ytteröreoperation	200	2h	1	-	-
Artificiellt öra	2000	3h	1	Kräver operation	µc 3 år
TV: Extra mikrofoner	500-1000	3h	-	-	-

FORTS. ÖRON	PRIS	TID	PSYKOS	ANSLUTNING	ENERGI
TV: Ultraljud	1000	2h	1	-	µc 3 år
TTV: Sonar	3500	2h	-	-	µc 100 h
TTV: Bildsonar	6000	2h	1T4	Kräver ögonoperationer	-
TV: Infrajud	1000	3h	1	-	µc 3 år
TV: Buggdetektor	2000	2h	-	-	µc 100 h
TV: Radardetektor	3000	3h	-	-	µc 3 år
TV: Bullerskydd	800	1h	-	-	-
TV: Hörselriktare	5200	1h	-	-	µc 100 år
TV: Audiomonitor	400	1h	1	Ansluts till DNC	-
KOMMUNIKATION	PRIS	TID	PSYKOS	ANSLUTNING	ENERGI
DNC-Jack	250	1h	1	Kräver DNC-utrustning	-
Radiolänk	500	1h	1	Kräver DNC-utrustning	µc 3 år
TV: IFF Transponder	300	20min	-	-	-
IR-länk	400	1h	1	Kräver DNC-utrustning	µc 100 h
TV: Sökare	500	1h	-	-	µc 100 h
TV: Telefonenhet	900	1h	-	Audiomon.+Larynxmic.	-
TV: Kryptering	1000	1h	-	-	-
TV: Stridsledning	60.000	1h	Ob1T6	Kräver HUD-display	µc 3 år
ANSIKTE	PRIS	TID	PSYKOS	ANSLUTNING	ENERGI
Skönhetsoperationer	Var	Var	-	-	-
Artificiellt ansikte	25.000	10h	1T4-1	-	-
TV: Utseendeenhet	800.000	20h	1T4	Kräver styrenhet	µc 1 år
Peruk†	100	5s	-	-	-
Hårväxtoperation	200	6h	-	-	-
Artificiellt hår	500	4h	-	-	-
Artific.hår, pigmentsenhet	1000	4h	1	Kräver styrenhet	µc 2 år
Artificiellt hår, längdenhet	4000	6h	1	Kräver styrenhet	µc 3 år
Hårenhet	6000	9h	2	Kräver styrenhet	µc 1 år
Horn	800	3h	1T4-1	-	-
Parade horn	1000	3h	1T4-1	-	-
Hornfundament	1000	8h	1	-	-
Parade hornfundament	1400	8h	1	-	-
TV: Löstagbara horn	150	10s	-	-	-
Artificiella käkar	1000	6h	1	-	-
Artificiella tänder	900	1h	1	-	-
TV: Hajbett	900	1h	1T4	-	-
TV: Vampyrbett	800	1h	1T6	-	-
TV: Ormbett / gifttänder	1200	2h	1T6	-	-
TV: Sabeltänder	1500	2h	Ob1T6+1	Kräver artificiella käkar	-
LUFTVÄGAR	PRIS	TID	PSYKOS	ANSLUTNING	ENERGI
Larynxmikrofon	200	1h	-	-	µc 3 år
Artificiell näshåla	1000	10h	1	-	-
TV: Näsfiler	600	3h	-	-	-
TV: Luktförst./Analysator	5300	5h	1	-	µc 3 år
Artificiell munhåla	2000	10h	1	-	-
TV: Smakförst./Analysator	4000	6h	1	-	µc 3 år
Artificiell strupe	2000	10h	1	-	-
TV: Gällar	6000	8h	1T6	-	-
TV: Gasfilter	500	3h	-	-	-
TV: Röstförstärkare	1000	2h	1	-	µc 100 h
TV: Frekvensändrare	800	2h	1T4	Kräver styrenhet	-
TV: Förvrängare	1200	2h	1T6	Kräver styrenhet	µc 3 år
TV: Röstförändrare	3000	4h	1T4	Kräver styrenhet	µc 3 år

BÅL	PRIS	TID	PSYKOS	ANSLUTNING	ENERGI
Dolda utrymmen	Var	Var	1T4	-	-
Artificiellt bål	50.000	40h	2T6	-	-
Artificiella organ	Var	Var	-	-	-
Speciallungor	3000	4h	1	-	mc 5 år
Matsmältningssystem	15.000	15h	1	-	mc 5 år
Exoskelett	12.000	3h	2T6	-	-
Endoskelett	21.000	20h	1T4	-	-
Artificiellt skelett	36.000	27h	-	-	-
Svans, kosmetisk	100	1h	1T4	-	-
TV: Rörelsetillsats	700	2h	1	-	4µc 1 år
Svans, användbar	46.000	8h+	1T6	Kräver NMX/CP	mc 1 år
TV: [Se hand & fottillbehör]					
Tentakel, per styck	15.000	6h+	2T6	-	mc 1 år
Extra arm	98.000	10h+	1T6+1	Kräver NMX/CP	mc 1 år
Intern bomb	8000	10h	1T6	Kräver styrenhet	-
TV: Försätsminering	2000	1h	1	-	-
Cybervingar, dekorativa	2000	8h	1T4	-	2µc 24 h
Cybervingar, glidflyg	10.000	12h	1T6	Kräver NMX/CP	2mc 2 h
Fotosyntesvingar	240.000	14h	1T6	-	-
Stasisenhet	34.000	16h	1	Kräver styrenhet	mc 3 år
HAND & ARM	PRIS	TID	PSYKOS	ANSLUTNING	ENERGI
Naglar med färgenhet	500	1h	-	Kräver styrenhet	µc 3 år
Artificiell arm	5600	3h	1T6	-	mc 1 år
Sträckbar arm	14.000	3h	1T6	-	mc 1 år
TV: Slasher-klor	3500	6h	1T4	-	µc 100ggr
TTV: Ljudeffektenhet	100	15m	1	-	µc 100ggr
TV: Granatpistol	4600	8h	1T6	-	-
TV: Hagelgevär	3200	5h	1T6	-	-
TTV: Armbågsmagasin	900	2h	1	-	-
TV: Underarmspistol	1300	5h	1T4	-	-
TV: Elchock	3400	1h	1T4	-	mc 50ggr
TV: C-spruta	6000	5h	1T4	-	-
Dolda utrymmen	600	2h	-	-	-
TV: Handuttag	1000	2h	1	-	-
TTV: Verktygshand	150	20s	1	-	µc 10 h
Artificiell hand	2400	3h	1T4	-	2µc 1 år
TV: Grepphand	1000	4h	1	-	mc 1 år
TV: Klätterhänder	900	2h	1	-	mc 1 år
TV: Fingerpistol	600	2h	1T4	-	-
TV: Fingerkamera	1500	1h	-	-	-
TV: Klor	200	2h	1	-	-
TV: Rippers	200	2h	1T4	-	µc 3 år
TTV: Kemikalieenhet	500	1h	1	-	-
TV: Förstärkta knogar	100	1h	1	-	-
Fingeravtrycksenhet	2000	1h	-	Kräver styrenhet	µc 3 år
FÖTTER & BEN	PRIS	TID	PSYKOS	ANSLUTNING	ENERGI
Artificiellt ben	6000	4h	1T6	-	mc 1 år
TV: Hoppben	4000	3h	1T4	-	mc 1 år
TV: Sträckbara ben	18.000	3h	1T4	-	mc 1 år
TV: Ökad förflyttning	23.000	6h	1	-	mc 1 år
Dolda utrymmen	600	2h	-	-	-
TV: Greppfot	1500	4h	1	-	µc 1 år
TV: Klätterfötter	900	2h	1	-	mc 1 år
TV: Klor	200	2h	1	-	-

FORTS.	PRIS	TID	PSYKOS	ANSLUTNING	ENERGI
TV: Tarantula-klo	1300	3h	1T6	-	µc 100ggr
TV: Förstärkta fötter	100	1h	1	-	-
KONTROLLSYSTEM	PRIS	TID	PSYKOS	ANSLUTNING	ENERGI
Subdermal styrenhet	500	1h	1	-	µc 3 år
Dental styrenhet	500	1h	1	-	µc 3 år
Virtuellt interface NVX	3000	3h	1T4	-	2µc 3 år
Dermatrod	300	20s	-	-	-
Cerebralinterface NMX/CP	10.000	12h	1T6	-	2µc 3 år
TV: Biosoftanslutning	25.000	8h	Ob1T6	-	µc 3 år
TTV: Biosoft-chip	Var	8s	-	-	-
Smärtblockerare	6000	10h	1T4	-	µc 3 år
Intern dator	Var	6h	-	Ansluts till DNC	µc 1 år
TV: Vokal komm.enhet	2000	2h	-	-	µc 1 år
Extraminne	400	1h	-	-	-
Kortplats	100	1h	-	-	-
Simstimkamera	8000	2h	-	Kräver styrenhet	µc 30 dagar
Simstimspeleare	3000	2h	-	Kräver styrenhet	µc 1 år
Medicinsk status	6000	10h	1	-	µc 1 år
TV: Intern injektor	2000	5h	1T4	-	-
TV: Blodförlustkompensator	5000	2h	1	-	-
KOORDINATIONSSYS.	PRIS	TID	PSYKOS	ANSLUTNING	ENERGI
Spinalaccelerator	10.000	18h	1T4	-	µc 1 år
Artificiella nervbanor	5000	24h	1T4-1	-	-
Reflexmultiplexor	50.000	8h	1T4	-	µc 1 år
Olagligt: Autonom iterator	10.000	8h	1T6	-	-
HUD & SKINN	@PRIS	TID	PSYKOS*	ANSLUTNING	ENERGI
Pansar	@1000	2h	1T6*	-	-
C-skyddat	@900	1h	1T4*	-	-
Plast	@50	1h	1T4*	-	-
Hårdplast	@100	1h	1T4*	-	-
Special	@120	1h	1*	-	-
Artificiellt	@300	5h+	-	-	-
TV: Läkbandage	@30	1m+	-	-	-
Underhudsvävnad	@150	2h+	-	-	-
Pigmentväv	@900	3h	1T4-1*	Kräver styrenhet	µc 3 år
Displayhud	@4000	3h	1T6*	Kräver styrenhet	µc 3 år
TV: Kameleonthud	@3000	4h	1T6*	-	µc 3 år
IR-osynligt	@3000	1h	1T6*	-	-

@ Priset är per hudenhet. Det krävs en hudenhet för att täcka en arm eller huvudet, två för att täcka ett ben och fyra för att täcka bålen.

* Cyberpsykoseffekten räknas bara en gång oavsett hur många kroppsdelar som täcks.

ALLMÄN FYSIK	PRIS	TID	PSYKOS	ANSLUTNING	ENERGI
Muskelympningar	1000	6h	1T4	-	-
Hydrauliska muskler	Var	2h	1T6	-	mc 1 år

Intern DNC-länk (för att koppla ihop olika cybertech-prylar) ingår alltid i det angivna priset. Denna DNC-länk är töjbar och dras ofta under huden eller i skelettet.

ÖGON

Observera att varje öga måste modifieras för sig. Gäller ej glasögon.

Glasögon (50 Ecu, Tid: laddhandling)

Glasögon finns i tio olika styrkor (+1 till +10). När man använder glasögon höjs SYN med glasögonen styrka, upp till maximalt 10. Alla poäng som blir över när man har höjt SYN till 10, dras sen ifrån för att ge det modifierade SYN-värdet. Alltså är det inte bra att ha för starka glasögon. Ej heller att ha för svaga. Lagom är bäst. Glasögon finns i många olika utföranden och modeller. Många modeller skyddar dessutom mot ultraviolett strålning (25 Ecu extra) och det finns glas som blir mörkare vid stark ljus (25 Ecu extra).

Linser (200 Ecu för ett par, Tid: 10s)

Linser fungerar på samma sätt som glasögon men är mycket enklare att hantera. 2050-talets linser sätter man in med ett enkelt handgrepp. Efter detta sitter de i ögat i ungefär en månad. Därefter tar man ut dem, rengör dem med vanligt vatten och sätter in dem igen. Mycket smärtfritt och enkelt. Färgade linser som ger en ny ögonfärg finns också. De är lite dyrare och kostar i genomsnitt 250 Ecu. UV-skydd och automatisk bländning kostar 50 Ecu extra per styck. Det finns också linser med spegelglas och t.ex. kattögon. Dessa kostar cirka 300 Ecu.

Ögonoperation (1000 Ecu, Tid: 2h)

Detta är en grundläggande operation som krävs för att installera ett artificiellt öga, en ögongranat, ett porslinsöga eller vad det nu är man vill installera. Det avlägsnar det som är kvar av det naturliga ögat och ansluter synnerven till DNC-länk. Även nerverna som kontrollerar ögonmusklerna och ögonlocken ansluts på detta sätt. För att sedan ansluta olika tillval till ett artificiellt öga krävs inte någon operation. Operationen kräver dessutom fyra dygns läkning.

Extra ögonhåla (4000 Ecu, Tid: 6h)

Detta är en specialoperation som gör plats för ett extra artificiellt öga, en ögongranat, ett porslinsöga eller vad det nu är man vill installera. Operationen är ganska komplicerad eftersom man måste koppla in sig på båda synnerverna och muskelnerverna för båda ögonen och koppla dessa till en speciell Neuroprocessor som ser till

att det extra ögat rör sig på rätt sätt och att synintrycket presenteras på ett förståeligt sätt. Operationen kräver 8 dygns läkning.

Vanliga ställen att installera extra ögonhålor är i pannan, i tinningen eller i nacken. Det är också möjligt att installera ögon i andra kroppsdelar än huvudet (t.ex. fingerspetsarna eller bröstkorgen, men detta kostar minst 10000 Ecu per ögonhåla.

Man kan också installera ögonsocklar på rörliga skaft som man fäster på huvudet. Detta kostar 8500 Ecu per skaft.

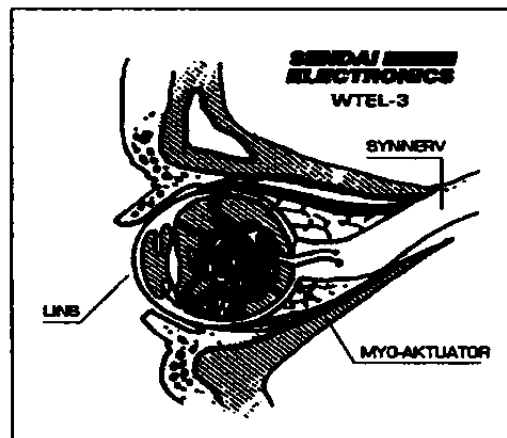
Standardmodeller: MosCorp CrabEye™, Cyberdyne StalkEye/Flex, Eye-Lab LAR-4 Extended Socket.

Om båda ögonens synnerver redan är kopplade till DNC-länk (Vanlig ögonoperation eller om någon extra ögonhåla redan är ansluten), så minskar priset för dessa installationer med 2000 Ecu.

Porslinsöga (100 Ecu, Tid: 2 sek)

Ett öga med SYN 0 som ser ut som ett riktigt öga så länge man inte inspekterar det noggrant (lätt SYN slag för att identifiera det som en förfälskning i detta fall) men som inte har några effekter alls. Det är dessutom omöjligt att operera in några som helst tillval i det. Det går dock att ersätta med en ögongranat istället.

Standardmodeller: Rodstone, Torogawa, Mazetti, Yaneena.



Artificiellt öga (2500 Ecu, Tid: 3h)

Detta är den grundläggande enheten som består av en artificiell ögonglob med en miniatyrvideo. Videosignalen omvandlas i en bildbehandlare som matar synnerven med den artificiella signalen via en DNC-länk. Standardögat har SYN 10. Artificiella ögon med lägre SYN når aldrig marknaden. Ögats elektronik drivs med en micro-

cell som räcker i ungefär tre år innan den behöver bytas. Ett artificiellt öga är även okänsligt för diverse stridsgaser.

Ett artificiellt öga kan kompletteras med ett otal tillval enligt nedan. Alla tillval går att kombinera om inte annat anges. De artificiella ögonen ser inte ut som vanliga ögon när man tittar noggrant (lätt SYN slag för att se skillnaden). Det artificiella ögat har färg och form (t.ex. orientaliskt) efter behag. Alla smaker kan tillgodoses på ögonmarknaden, vilken är ganska omfattande.

Lågprismodeller: Dnaegel PE-S (Peoples' Eyes Series, kostar bara 1500 Ecu men kan inte byggas ut med några som helst tillval, eftersom den inte använder DNC standard).

Standardmodeller: Tyrell Watch-It™, IBM-Fuji Personal Eyes™ "Pies", Eye-Lab Comfort Eyes™, Vidal Sasoon Watch-N-Go™, Vulture Systems SE-10, Sendai Electronics WTEL-2, Cyberdyne Systems model XE-9, Naiel Eyes NE2060, Canon ICE-4-U, Pierre Cardin Sport Collection (kostar dubbelt så mycket), Miotech Kyberauge Zwei.

Specialmodeller: Levis Designer Eyes (3500 Ecu), Tyrell Watch-It™ Advanced Series (6000 Ecu, SYN 17), IBM-Fuji APE (7000 Ecu, SYN 18), Sendai Electronics WTEL-3 (SYN 15, 4500 Ecu), IBM-Fuji SPE (SYN 20, 9500 Ecu).

Custommodeller: (Prisguide) SYN 10 kostar 3000 Ecu, Varje extra poäng SYN ökar priset med 500 Ecu upp till 15. Därefter 1000 Ecu per poäng. Enheter med SYN över 20 är mycket svåra att fabricera och därför kostar varje enhet över 20 dubbelt så mycket som den förra. (SYN 15 kostar 5500 Ecu, SYN 20 kostar 10500 Ecu, SYN 21 kostar 21000 Ecu, SYN 23 kostar 84000 Ecu)

Tillval: Realistiskt utseende (3000 Ecu, Tid: 2h).

Alla ovanstående ögon utom Dnaegel PE-S kan fås med realistiskt utseende. Det gör att ögat ser realistiskt ut och har en egen distinkt mönster på näthinna som kan registreras av retinalläsare. Tillvalet måste väljas samtidigt som man införskaffar det artificiella ögat. Det är omöjligt att avgöra om detta öga är verkligt eller konstgjort, utan mycket avancerade maskiner eller tillämpad kirurgi (dvs. man skär ut ögat och tittar på dess insida).

TV: Pigmentenhet (1000 Ecu, Tid: 1h)

Pigmentsenheten kan ändra ögonfärg och form (ögat kan till exempel se ut som ett kattöga eller lysa svagt rött) allt efter behag. Marknaden för pigmentsenheter är relativt liten, eftersom man kan köpa färgade linser. Enheten är inte olaglig eftersom ögonfärg slutade vara hjälplig vid identifikation för länge sedan. Viljemässig kontroll kräver NMX/CP. Alternativt kan pigmentsenheten styras med fjärrkontrollen som medföljer utan extra kostnad.

Standardmodeller: Levis Multi-Color, Springtime Coloureyes™, Eye-Lab Color-Kit II, Bruce Rotating Caleidos, Vulture Systems P-10, Frank Chen Medusa™, NeuroTech Switcheye (kan ändras genom att sträcka ögonmusklerna kraftigt).

Olagligt tillval till pigmentsenhet: Retinal enhet (4000 Ecu, Tid: 2 h)

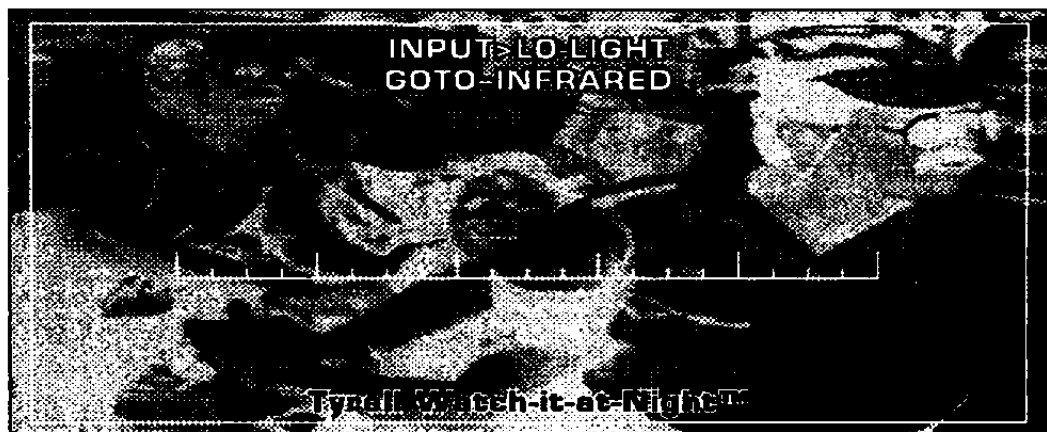
Detta tillval är mycket olagligt och ofta svårt att få tag på. Detta tillval kan ändra den retinala koden i ögat lika lätt som pigmentsenheten kan ändra färg och form. Personen blir då mycket svår att identifiera, speciellt i förening med en hårenhet och ett nytt fingeravtryck. Viljemässig kontroll kräver NMX/CP och Intern dator. Alternativt kan den styras med fjärrkontroll som följer med. Varje mönster kräver 0,1 GB minne. Enheten levereras med 5 GB minne, men detta kan givetvis kopplas ihop med annat minne.

Standardmodeller: Scheffka Security Mark II, Chang-Hwa BVP, Tarot Chorioidea, Grieman Artificial Retina.

TV: Passiv IR (1500 Ecu, Tid: 1h)

Videon i ögat kan bytas ut mot en som även är känslig för infraröd värmestrålning. Detta gör att ögat ser i mörker. De normala färgerna kan inte ses när videon utnyttjar den infraröda strålningen, men stänger man av IR-detektorn så ser man givetvis alla färger. Man kan tydligt se ögon och sikten som använder aktiv IR. IR-video anpassar sig automatiskt till olika värmenivåer och innehåller även en bildbehandlare som skapar en 'färgad' bild åt ägaren. Att till exempel läsa är ganska svårt (slå SYN-slag). Observera att detta är passiv IR med en räckvidd på ca 50m.

Standardmodeller: Tyrell IR Watch-It-At-Night™, IBM-Fuji Passive IR Expansion, FXG Nighteyes™, Canon HEAT/3, Cyberdyne Systems IE-9, Takamura Instant-Infra, Litton Passive IR mark IV, Zeiss



DPR, MosCorp InfraRed, Miotech Infra-rotstiltz.

Specialmodeller: Tyrell WIAN Advanced Series (4000 Ecu, SYN 17), IBM-Fuji Advanced Passive IR Expansion (6000 Ecu, SYN 18), Sendai Electronics WTEL-3B (3500 Ecu, SYN 14), Canon HEAT/5 (4000 Ecu, SYN 16).

Custommodeller: SYN 10 kostar 2000 Ecu, för högre SYN så används samma regler som för Custommodeller av artificiellt öga.

Tillval: Aktiv IR (2000 Ecu, Tid: 1 h)

Videon i ögat kan bytas ut mot en sändare som skickar ut en infraröd stråle och en videokänslig för samma våglängd. Strålen avläses och man kan av bilden avläsa vad som finns framför en. Synfältet i mörker är mycket smalt (ca 30°) jämfört med passiv IR. Man måste aktivt titta åt rätt håll för att se något. Det har å andra sidan större räckvidd (500m).

Inga färger kan ses med aktiv IR. Enheten fungerar i övrigt som passiv-IR, med det undantaget att den har en inbyggd IR-strålkastare i det artificiella ögat. Denna enhet har en egen microcell som är förbrukad efter ungefär 200 timmars oavbruten användning.

Standardmodeller: MosCorp Scanner Eyes™, IBM-Fuji Active IR Eye Module™, Canon READBEAM™, Litton Active IR mark II.

Specialmodeller: IBM-Fuji Long Range Active IR Expansion (4000 Ecu, räckvidd 2000m), IBM-Fuji Advanced Active IR Expansion (4500 Ecu, SYN 16), Zeiss Fastscan M3 (SYN 13, 3500 Ecu), Cyberdyne Systems AI-99 (SYN 15, 4500 Ecu).

Custommodeller: SYN 10 kostar 3000 Ecu, för högre SYN så används samma regler som för cutommodeller av artificiellt öga.

Tillval: Ljusförstärkare (1900Ecu, Tid: 1h)

Videon kan kompletteras med filter som gör den vid behov känsligare för svagt ljus. Bilden som ägaren ser är ofta grön, men bildbehandlaren i enheten kan ändra detta till andra färgskalor om man så önskar. En ljusförstärkare gör att man kan se i mycket svagt ljus. Det är inte möjligt att se i kompakt mörker. I dunkel blir SYN oförändrad, i mörker sänks SYN med 5. Vid normalt ljus stängs ljusförstärkaren av och man kan se normalt.

Standardmodeller: Minolta AMP, Tyrell LI Watch-It-At-Night™, IBM-Fuji Light Intensifier Eye Module, Canon LO-LIGHT™, FXG LAE (Light Amplifying Eyes).

Specialmodeller: Zeiss L-Optique (2500 Ecu, innehåller automatisk bländare), Cyberdyne Systems LI/Filter 2 (4000 Ecu, SYN sänks bara 2 i mörker), Sendai Augmented Light Amplification System (8000 Ecu, SYN sänks inte i mörker).

TV: Ultraviolett (1500 Ecu, Tid: 1h)

Videoreceptorn kan bytas ut mot en som även är känslig för ultraviolett ljus. Man kan med denna enhet se 'nya' färger! Ultraviolett video gör det ibland möjligt att se olika materials beskaffenhet, men denna förmåga är ganska begränsad. Förfälskade sedlar kan ibland upptäckas med ultraviolett ljus. UV-video kan inte kombineras med IR-video.

Standardmodeller: Tyrell Watch-It-In-UV™, IBM-Fuji UV/EM (Ultra Violet Eye Module), Canon UV/1, Saskatchewan Cybernetics UV Eyes 2100, Minolta Ultra Expansion Kit, Miotech FMU-2 Ultraviolet.

Specialmodeller: Tyrell UV Advanced Series (4000 Ecu, SYN 15), IBM-Fuji Advan-

ced UV Expansion (5000 Ecu, SYN 16), Sendai Electronics WTEL-3B (3000 Ecu, SYN 12), Canon HEAT/5 (3500 Ecu, SYN 14). IBM-Fuji Broadband Unit UV Expansion (6000 Ecu, SYN 14, kan kombineras med valfri IBM-Fuji IR-video).

Custommodeller: SYN 10 kostar 2000 Ecu, för högre SYN så används samma regler som för custommodeller av artificiellt öga.

Tillval: Zoom (1000 Ecu, Tid: 2h)

Linsen byts ut mot en lins med steglös förstoring. Förstoringen kan ställas in steglöst från en till åtta gångers förstoring. Detta tillval kan inte kombineras med Macro. Denna enhet har en egen microcell som räcker 3 år.

Standardmodeller: Tyrell Watch-It-From-Afar™, IBM-Fuji Zoom Eye Module, Canon Zoom/2, Minolta MultiZoom™, Optec Far-C/svt, Daisan TeleEye™, Nikon Zoom Lens 8.

Specialmodeller: Tyrell Watch-It-From-Afar 1000 (upp till 16 gångers, 3500 Ecu), 2000 (50 gångers förstoring som mest, 8000 Ecu), Canon Zoom/5 (Upp till 10 gånger, 1200 Ecu), Zeiss ZoomScope (Upp till 20 gångers förstoring, 5000 Ecu).

Tillval: Macro (2000 Ecu, Tid: 2h)

Linsen i ögat kan bytas ut mot en lins som fungerar som ett mikroskop. Förstoringen kan ställas in i steg från en till fyrahundra gånger. Det går inte att kombinera macro-förstoring med en zoomlins. Macro-linsen kan antingen styras via en NMX/CP enhet eller helt enkelt genom att hålla föremålet man studerar mycket nära ögat. Denna enhet har en egen microcell som räcker 3 år.

Standardmodeller: Tyrell Watch-It-Up-Closely™, IBM-Fuji Macro Eye Module, Zeiss MicroEye™, Optec X/Imd Macro Zoom, SciCorp Microscope Eye (4000 Ecu, komplett öga med SYN 10 och Macro).

Specialmodeller: IBM-Fuji Advanced Macro Eye Module (5000 Ecu, upp till 1000 gångers förstoring), Optec X/svt (3000 Ecu, Steady View Technology).

TV: Strålkastare (1200 Ecu, Tid: 2h)

Strålkastarfunktionen är unik så till vida att om ett öga ska kunna fungera som strålkastare så får det vara det enda tillvalet till det artificiella ögat. Inga andra tillval är alltså tillåtna på just det ögat. Alternativt kan man bara operera in en strålkastare

med SYN 0. Detta kostar i så fall endast 1000 Ecu och den fungerar i övrigt som ett porslinsöga med undantag för strålkastareffekten.

Strålkastaren är mycket stark och kan variera i ljusstyrka från nattlampa till sökarljus. Ju starkare ljuset är desto smalare blir strålen. Maximal räckvidd är 500 meter. När strålkastaren lyser kan man inte se något med det ögat. Strålkastarens effekt är inte omedelbar utan ökar gradvis till önskad styrka. Följdaktligen är den värdefull för bländningsattacker. Denna enhet har en egen microcell som är förbrukad efter ungefär 12 timmar.

Standardmodeller: Tyrell Watch-It-In-Light™ B, IBM-Fuji Light Beam Eye Module, NeuroTech Spotlight™, Cyberdyne Systems Headlight 44, Litton Beamlight™.

Specialmodeller: Tyrell Watch-It-And-Light-It™ (kostar 2000 Ecu - med denna kan man se som vanligt samtidigt som strålkastaren är påslagen).

Tillval: Lampa (500 Ecu, Tid: 2h)

Fungerar ungefär som strålkastaren men ljusintensiteten är mycket mindre. Man kan fortfarande se med lampan påslagen. Ett alternativ är att bara operera in en ficklampa med SYN 0. Detta kostar i så fall 400 Ecu. Den fungerar i övrigt som ett porslinsöga. Denna enhet har en egen microcell som är förbrukad efter ungefär 100 timmars oavbruten användning.

Standardmodeller: Tyrell Watch-It-In-Light™ A, IBM-Fuji Flash Light Eye Module, FXG LEE (Light Emitting Eyes), Cyberdyne Systems Eye Torch.

Specialmodeller: Frank Chen Disco-Eyes (1000 Ecu, man kan ändra färgen på ljuset viljemässigt eller i takt till musik).

TV: Autobländare (800 Ecu, Tid: 1h)

Med en automatisk bländare kommer ögat att slutas vid kraftigt ljus vilket förhindrar all slags bländning av ägaren. Ögat öppnas så fort det är möjligt att se igen. Bländaren har dessutom ett variabelt filter som ställer in sig efter ett tag för en viss ljusstyrka.

Standardmodeller: Tyrell Watch-It-When-Bright™, IBM-Fuji Automatic Flash Reducer Eye Module, Cyberdyne Systems ADS (Anti-Daze Shutter), Canon Black-Flash/4, Naiel Eyes Anti-Dazzle 2060, Sendai Electronics Ultra Diaphragm.

Specialmodeller: Litton High Speed Shutter (Mycket snabb bländare som sägs

skydda mot chockgranater och atom-bombsblixar, 2500 Ecu), Zeiss Ultra-X (Samma som Litton, 3000 Ecu).

TV: Videoenhet (2000 Ecu, Tid: 2h)

Videoenheten kan spela in och, kombinerat med en projektor, även spela upp det ögat ser. Kombinerat med andra tillval kan detta bli ett mycket kraftigt inspelningsverktyg. Videoenheten är totalt ljudlös och gör perfekta klipp. Standardenheten har ingen zoom (måste köpas separat - se ovan) och öppnas vid tinningen för att ta in och ut minneschip (av standardmodell MMC). Har man en intern dator kan videoen lagras i inspelningen i valfritt format som finns tillgängligt.

Alla videoenheter är försedda med en intern projektor som kan spela upp kassetternas innehåll på ögonlinsen för enhetens ägare. Ingen annan kan se eller höra något. Denna enhet har en egen microcell som är förbrukad efter ungefär 200 timmars oavbruten användning.

Standardmodeller: Panasonic Retinal Video NC-70, Sony Visual-5, Tyrell Watch-It-And-Record-It™, IBM-Fuji Video Unit Eye Module, Vultures EVCR, Canon Eye-Video, Nikon EVS-2 Eye Camera, Philips Video-in-my-Eye™

Specialmodeller: Panasonic Retinal Video NC-80 (Inbyggd 20x zoom, 3000 Ecu), Tyrell Holo Watch-It-And-Record-It™ (Tar upp holobilder eller vanliga bilder, 4000 Ecu), IBM-Fuji Holographic Video Unit Eye Module (Tar upp holobilder men inte vanliga, 3600 Ecu), Philips Advanced Eye Video System (3500 Ecu, har inbyggd zoom och plats för fem MMC-chip).

Tillval till Videoenheten:

Extern Projektor (1000 Ecu, Tid: 1h)

Detta tillval låter ägaren spela upp sin film på vilken platt yta som helst. Som mest når bilden 10m och är då 7x4 m i storlek. Ljudet kommer från ägarens huvud och kan därför inte vara så starkt att han kan leka egen biograf. Som mest hörs det lika bra som normalt tal. Den externa projektorn innehåller dock ett jack som ägaren kan använda för att koppla sig till en stereo för att få maximal ljud effekt utan hörselskador. Denna enhet har en egen microcell som är förbrukad efter ungefär 12 timmars oavbruten användning.

Standardmodeller: Tyrell Watch-It-Show-It, IBM-Fuji External Video Projector Eye Module, Panasonic Retinal Projector NP-

25, Sony Visual Projector-5, Philips Image Projection System, Canon DTCP-3.

Specialmodeller: Tyrell Watch-It-Show-It II (3000 Ecu, kan skicka bilden hela 50m och då är bildens storlek 35x20m), IBM-Fuji External High-Power Video Projector Eye Module (3200 Ecu, kan skicka bilden 40m och då är bildens storlek 30x15m).

TV: HUD Display (800 Ecu, Tid: 1h)

Förkortningen står för "Head Up Display". En HUD fungerar så att den kan visa upp text, siffror och bilder i synfältet. Den visade texten kommer upp på ett mycket diskret sätt och är absolut inte i vägen. En HUD kan mycket lätt kopplas till sensorer och datorer. Att ha en HUD har numera nästan blivit standard. Alla tillval som finns till HUD visar sin information i små rutor eller som text eller symboler mitt i synfältet.

Standardmodeller: Tyrell Display-It™, IBM-Fuji HUD Eye Module, MosCorp HUD, Cyberdyne INSTAVISION, Takamura MultiView™, Philips SVS (Split Vision System), DataTech TR-2 FrontVision™.

Olagligt tillval till HUD:

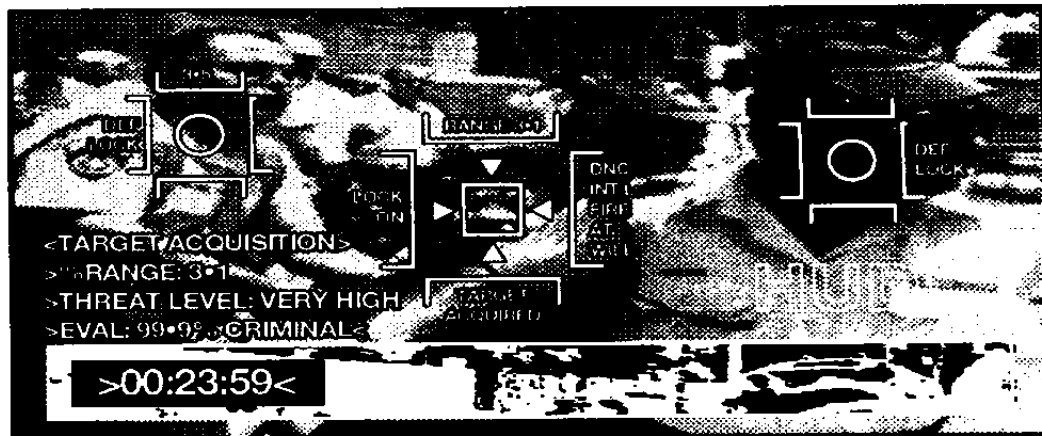
Cyberlänk Vapen (2500 Ecu, Tid: 3h)

Detta tillval kräver att ett DNC-jack finns. Alla vapen med cyberlänk kan användas. All information som vapnet kan producera kommer upp på HUD. Det är alltid ett hårkors och ofta ammunitionsräknare, även avståndsinformation kan anges om vapnet har avståndsmätare (t.ex. lasersikte). Cyberlänksystemet innehåller också en enkel målföljningsenhet som markerar mål.

När man använder cyberlänken blir det Ob1T6 enklare att träffa med höftskott. Svårigheten för höftskott blir alltså densamma som för normala skott. För vanliga skott så blir det -1 enklare (poäng inte svårighetsgrader). Cyberlänken ger alltså samma fördelar som ett lasersikte. Man inte kan använda lasersikte samtidigt som cyberlänk. För att kunna avfira vapnet med hjälp av cyberlänken krävs att personen har ett NMX/CP-interface.

Billighetsmodeller: Vultures Z-Link 7 (kostar endast 500 Ecu men går endast att använda med ett specifikt vapen - kan inte omprogrammeras), IraCorp Killing Link (som Z-Link 7).

Standardmodeller: IBM-Fuji Weapon Link Eye Module, Tyrell Watch-It-Shoot-It™, Vultures Z-Link 10, National Armor N-



link, Franklin Cybernetics Think'n' Shoot, Zeiss NWL, MosCorp Look'n' Fire, California Weapon System DRX-2B Weapon Link, Miotech Cyberlänke Bis.

Specialmodeller: Vultures Z-Link 15 (4000 Ecu, Innehåller snabb målanalysator).

Tillval till HUD:

Cyberlänk Fordon (2500 Ecu, Tid: 3h)

Detta tillval kräver att ett DNC-jack finns. Alla fordon med cyberlänk kan användas. All information som fordonet kan producera kommer upp på HUD. Att köra ett fordon med cyberlänk är mycket enkelt. Alla färdighetssvårigheter minskar med Ob1T6 med fordonet i fråga. Man är också konstant informerad om fordonets status (exempelvis skador och bränsletillgång).

Billighetsmodeller: Vultures V-Link 9 (kostar endast 800 Ecu men går endast att använda med ett specifikt fordon - kan inte omprogrammeras)

Standardmodeller: IBM-Fuji Vehicle Link Eye Module, Tyrell Drive-It™, Vulture V-Link 14, Franklin Cybernetics Think'n' Drive, Zeiss VDL, MosCorp Look'n' Steer, Cyberdome Driver-In-Me™

Specialmodeller: Vultures Z-Link 15 (4000 Ecu, Innehåller snabb målanalysator).

Tillval till HUD:

Rörelsesökare (4500 Ecu, Tid: 3 h)

Rörelsesökaren upptäcker ändringar i lufttättheten. Alltså upptäcker den rörelse. Sökaren ger sitt resultat på HUD:ens nederkant i form av blinkande punkt för varje rörligt objekt. Ju närmare desto snabbare blinkar punkten. Om man vill kan man dessutom få ett pip som kan skickas till en Audiomonitor. Om det rör sig för mycket runt omkring (t.ex. vind bland träd) så visas en fast linje längst ner på HUD:en.

Den interna rörelsesökaren har sin recept-

ordel i två hudfärgade receptorer som ser ut som två små bulor, som med fördel kan placeras bakom ägarens öron. Har han bara lite hår där så syns de inte alls. Sökaren har en räckvidd på 20 m åt alla håll runt ägaren och 4 m i höjdlid, men displayen är av praktiska skäl tvådimensionell, så den gör ingen åtskillnad på höjd. Stängda dörrar, tak och väggar hindrar ändringar i lufttättheten vilket gör att sökaren inte registrerar någon rörelse i sådana områden. Microcellren i enheten räcker omkring tre år.

Standardmodeller: DynaTech DRE-X-43 Movement Vector Detector, Litton Motion Scanner Sensor, Daison G-22 MotScan™, FXG Motion Scanner Unit

Tillval till HUD:

Radar (3000 Ecu, Tid: 2 h)

Radarn skickar konstant ut signaler som studsar tillbaka och ger ägaren en bild av omvärlden, även i totalt mörker eller dimma. Radarn ger bild av det första som den studsar emot. Radarsignalen stoppas av solida hinder och kan därför inte användas för att se vad som händer i andra rum. Radarbilderna kan antingen presenteras uppifrån (som vanlig radar) eller som en normal bild (Upptar då hela synfältet).

Radarns receptordel är ett halvklotformat objekt som sänks ned i huden. Receptorn är tålig och fästs vanligen ovanför nyckelbenet. Radarn skickar ut radarsignaler i ett 90 grader brett fält rakt fram. Den tar därefter direkt tillbaka signalerna och visar en radarbild på HUD:en. Radarn har en standardräckvidd på 100 m. Men kan ställas in på längre avstånd, upp till fem kilometer. Denna enhet drivs av fyra microceller som är förbrukade efter ungefär fem dagars oavbruten användning.

Standardmodeller: Ericsson Radar Sensor Module, Tarno Systems Personal Radar, Watershell My-Radar™.

Tillval till HUD:**Gyrokompas (1000 Ecu, Tid: 2 h)**

Ger en gradskala på HUD:en. Kompassen kan även nollställas vid en viss plats och sedan hela tiden visa riktning och avstånd till denna plats. Gyrokompassen störs inte som en vanlig magnetisk kompass. Gyrokompassen tar en del plats och måste därför opereras in i bröstkorgen. Om användaren är utrustad med en intern dator så kan man programmera datorn så att man kan ange andra platser som kompassen visar avstånd och riktning till. Denna enhet har en egen microcell som är förbrukad efter ungefär tre års användning.

Standardmodeller: MosCorp Inertial Locator, IBM-Fuji Internal Gyrocompass Module, Sendai Electronics CyberNav™.

Tillval till HUD:**Målanalysator (800 Ecu, Tid: 1h)**

Detta systemet gör att objekt och människor markeras på HUD:en. Avståndet till varje mål indikeras och även målets relativa hastighet. Objekt som rör sig på potentiellt hotfullt sätt markeras extra tydligt.

Personer utrustade med NMX/CP-interface kan styra analysatorn. Man kan då t.ex. välja bort objekt som inte rör sig, bara markera objekt på vissa avstånd och så vidare.

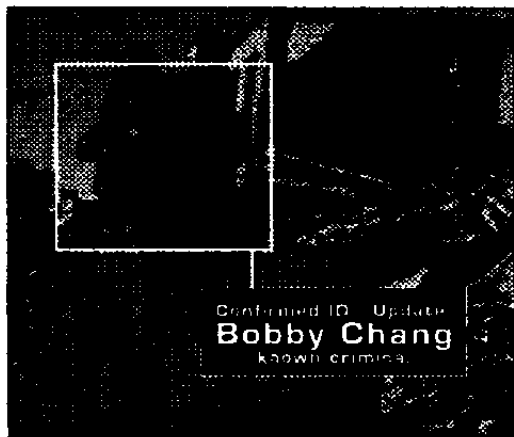
Standardmodeller: Vulture QuickTargeter™, IraCorp TDS mark/2, Zeiss Threat Display, MosCorp TurboTracker™, DataTech CombatTargeter™, Franklin Cybernetics M10 Tactical Tracker.

Tillval till HUD:**Måligenkänning (5000 Ecu, Tid: 1h)**

Detta systemet känner automatiskt igen objekt och människor. Systemet kan bara känna igen objekt och personer som tidigare lagrats i dess minne. Systemet känner igen en mängd standard objekt från början som t.ex. människor, hundar, bilar, motorcyklar, stolar osv. Systemet innehåller alltid en målanalysator (se detta tillbehör).

Personer utrustade med NMX/CP-interface kan styra måligenkänningen och lagra nya mönster, samt redigera äldre mönster. Man kan då t.ex. ställa in interna varningssignaler för vissa personer, göra snygga namnskyltar som följer personerna i synfältet och så vidare i det oändliga.

Enheten innehåller 200 GB minne som standard. Varje objekt eller ansikte kräver 1 GB för minnesutrymme. Givetvis kan



mönstren lagras på andra typer av minnen om rollpersonen är utrustad med detta.

Skivor eller chip med igenkänningsmönster för kändisar, brottslingar eller kunder kan köpas för 2 Ecu per person som finns med. Dessa kan laddas in i Måligenkänningseenheten eller i någon annan typ av minne som rollpersonen har.

Standardmodeller: IraCorp XEZ Target Recognition, Tyrell Know-Your-Friends™, IBM-Fuji HUD/TRS (Target Recognition System), Canon RECON™.

Specialmodeller: Canon SUPER-RECON™ (6000 Ecu, har 1200 GB internt minne), IBM-Fuji Deluxe HUD/TRS (8000 Ecu, 1500 GB internt minne).

Olagligt tillval:**Ögongranater (Tid: laddhandling)**

Ögongranater, ett mycket vanligt terroristvapen, appliceras på samma sätt som porslinsögon. Deras storlek är perfekt för att användas som en liten handgranat. Standardmodellen av ögongranat plockas ut och kastas. Det fungerar i alla andra avseenden som ett porslinsöga (SYN 0). De vanligaste ögongranaterna är:

Franklin Cybernetics XM49, Splittergranat, Nedslag, Pris 60 Ecu, Basradie: 2m, Spräng: Ob3T6, Splitter: Ob1T4, Vikt: 0,1kg.

MosCorp L32 Grenade, Splitterhandgranat, 3 sek, Pris 65 Ecu, Basradie: 2m, Spräng: Ob3T6, Splitter: Ob1T4+1, Vikt: 0,1kg.

Franklin Cybernetics XM47-S Smoke, Rökgranat, Nedslag, Pris 49 Ecu, Basradie: 1m, Spräng: Ob2T6, Splitter: -, Vikt: 0,1kg.

MADE EXB CS Round, Tårgasgranat, Nedslag, Pris 75 Ecu, Gasradie: 5m, Basradie: 1m, Spräng: Ob2T6, Splitter: -, Vikt: 0,1kg.

Chang-Hwa C4, Nervgasgranat, Nedslag, Pris 98 Ecu, Gasradie: 5m, Basradie: 1m, Spräng: Ob2T6, Splitter: -, Vikt: 0,1kg.

Wanglow D3W, Vit fosfor, Nedslag, Pris 69 Ecu, Basradie: 2m, Spräng: Ob1T6, Splitter: -, Vikt: 0,1kg.

Olagligt: Ögongranatkastare (20000 Ecu, Tid: 3 h)

Förutom det faktum att den bara kan laddas med en granat åt gången så är ögongranatkastaren ett fruktansvärt vapen. Den laddas med normala ögongranater, men färdigheten Granatpistol måste användas. Vapnets räckvidd är: 10-20-50-80m.

Att använda en ögongranatkastare kan vara en smärtsam upplevelse. Trots att granaten i huvudsak drivs med raketmotor, så är rekyl inte att leka med. Varje gång en granat avfyras måste rollpersonen lyckas med ett vanligt FYS-slag (Ob3T6) eller ta en poängs skada från rekyl. Man skjuter med hjälp av någon cybernetisk styrenhet.

Standardmodeller: Franklin Cybernetics RGT-3 Fatal Glance, MADE ILCK (If Looks Could Kill), Tarno Systems EGL-Z, Hiroki Gaze of Death, Scheffka Security Snakeye™, Miotech Augengranate Werfer.

Specialmodeller: Franklin Cybernetics RGT-4 Fatal Glance (26000 Ecu, minskad rekyl, endast ett lätt FYS-slag (Ob2T6) krävs för att undvika skada), Wanglow ETEGL-3 Enhanced Trajectory Eye Grenade Launcher (30000 Ecu, dubbel räckvidd, dubbelt så dyra granater).

Olaglig: Nålpistol (14.000 Ecu, Tid: 3h)

Nålpistolögat laddas med ett litet magasin om 10 nålar. Dessa nålar är mycket små och täckta med gift. Varje nål innehåller tillräckligt mycket gift för att få normal verkan mot en människa av genomsnittlig storlek. Se stridskapitlet för mer information om gift. För att se om en nålpistol penetrerar pansar så slår man Ob1T6. Om detta blir över pansarvärdet så går nålen igenom, men orsakar ingen skada (giftet verkar givetvis). Nålpistolen avfyras med hjälp av någon cybernetisk styrenhet eller med hjälp av ett NMX/CP-interface.

Standardmodeller har SYN 0, vilket innebär att nålpistolögat ser ut som ett porslinsöga. Ett lätt (Ob2T6) SYN-slag krävs för att avgöra att det är ett artificiellt öga, mycket svårt (Ob5T6) SYN för att avgöra att det är en nålpistol.

Standardmodeller: Franklin Cybernetics Eye Needle Gun RGT-1, Wanglow DZ3 Dart Thrower.

Seende modeller: Wanglow DX3A Dart Thrower (19000, SYN 8), Ridgestream International Needle Eye.

Giftnålarna säljs i magasin om tio nålar. Magasinen kostar 40 Ecu styck.

ÖRON

Observera att varje öra måste modifieras för sig.

Hörapparat (300 Ecu, Tid: 10 s)

Hörapparater kan ställas in i tio olika styrkor (+1 till +10). När man använder hörapparaten höjs HÖR med apparatens styrka, upp till maximalt 10. HÖR kan maximalt höjas till 10 på detta sättet. 2050-talets hörapparater är mycket små och behändiga. De är även lätta att ta av och sätta på. Det går också att operera in hörapparaten, men detta kostar 800 Ecu och tar två timmar. Hörapparaten drivs med en microcell som räcker i tre år.

Till skillnad från glasögon så har hörapparatsmarknaden dominerats av ett fåtal företag:

Standardmodeller: Tyrell Hear-It™, Torogawa Ear Plus™, GenCorp Nischi-7, Mazetti SHA-2.

Ytteröreoperation (200 Ecu, Tid: 2h)

Denna enkla operation modifierar ytterörats utseende. Används främst av gäng som vill att deras medlemmar ska se speciala ut. Vanliga modifikationer är hundöron, spetsiga öron och nästan inga öron alls. Operationer ser till att det nya ytterörat fungerar i stort sett lika bra som den ursprungliga.

Artificiellt öra (2000 Ecu, Tid: 3h)

Detta är den grundläggande enheten som består av en artificiell örongång med en ljudmonitor och en anslutning mot hörselnerven med en DNC-länk. Monitorsignalen omvandlas i en ljudbehandlare som matar öronnerven via DNC-länken. Standardörat har HÖR 10. Enheten drivs med en microcell som räcker i tre år.

Ett artificiellt öra kan kompletteras med ett otal tillval enligt nedan. Alla tillval går att kombinera om inte annat anges. De artificiella öronen ser ut som vanliga öron eftersom endast örats inre delar bytts ut. Inga SYN slag kan avgöra skillnaden såvida man inte undersöker örongången då skillnaden blir uppenbar tämligen omedelbart.

Standardmodeller: Tyrell Hear-It™, Levis Designer Ears (2500 Ecu), IBM-Fuji Personal Ears™ "Pears", Cyberdyne Systems model XR-7, Vulture Systems SE-20 (Substitute Ears), Daison X-EAR, SciCorp FoxEar™, Miotech Kyberaudioanläggning-KX, Briareos Custom Ears.

Specialmodeller: Tyrell Hear-It™ Advanced Series (3000 Ecu, HÖR 14), IBM-Fuji APR (4500 Ecu, HÖR 16), Hitachi Sounds 2100 (8000 Ecu, HÖR 19), SciCorp FoxEars-II™.

Custommodeller: (Prisguide) HÖR 10 kostar 3000 Ecu, Varje extra poäng HÖR ökar priset med 250 Ecu upp till 15. Därefter 500 Ecu per poäng. Varje poäng över 20 kostar +1000. Enheter med HÖR över 25 är mycket svår att fabricera och därför kostar varje enhet över 25 dubbelt så mycket som den förra. (HÖR 15 kostar 4250 Ecu, HÖR 20 kostar 6750 Ecu, HÖR 25 kostar 11750 Ecu, HÖR 26 kostar 23500 Ecu, HÖR 28 kostar 94000 Ecu)

Tillval: Extra mikrofoner (500-1000 Ecu, Tid: 3h)

Extra mikrofoner kan installeras på kroppen. Installation på huvudet kostar 500 Ecu, på övriga kroppen 1000 Ecu.

Standardmodeller: Tyrell Hear-It-Elsewhere™, IBM-Fuji External Ear Module, GenCorp ExtraMIKE™, Falcon Systems External Microphone.

Tillval: Ultraljud (1000 Ecu, Tid: 2h)

Med detta tillval hör ägaren ljud med mycket höga frekvenser som normalt bara uppfattas av djur. Ljud med upp till 100000hz frekvens kan uppfattas av ägaren till detta tillval. Enheten drivs med en microcell som räcker i tre år.

Standardmodeller: IBM-Fuji Ultra Hearing Ear Module, GenCorp Bat 320, Cyberdyne Systems HFR (High Frequency Reception), SciCorp BatEars™, IraCorp HPE (High-Pitch Ear), Miotech Ultrahallanläggning-KXU.

Tillval till Ultraljud: Sonar (3500 Ecu, Tid: 2h)

Med detta tillval kan ägaren skicka ut ultraljudspulser i flera frekvensområden. Med hjälp av en inbyggd dator kan avstånd och riktning noga bestämmas till olika objekt. Systemet kan användas i komplett mörker och motsvarar då SYN 5 (man ser inget men man "hör" hur det ser ut. Om man har HUD så kan man även få avståndsinformation utskrivet i synfältet. Enheten drivs med en microcell som är förbrukad efter 100 timmars kontinuerlig drift.

Standardmodeller: IBM-Fuji Sonar Expansion UNit, GenCorp Bat 320/SONAR, SciCorp BatSonar™, IraCorp Δ-Sys.



Tillval till Ultraljud: Bildsonar (6000 Ecu, Tid: 2h)

För att använda detta system måste man, utöver det artificiella örat, även ha genomgått ögonoperation på båda ögonen.

Med detta tillval kan ägaren skicka ut ultraljudspulser i flera frekvensområden. Systemet fungerar som vanlig Sonar, men kan dessutom med hjälp av en inbyggd dator skapas en bild som matas till synnerven. Systemet kan användas i komplett mörker och motsvarar då SYN 10.

Standardmodeller: IBM-Fuji Advanced Ultra Imaging Expansion Module, SciCorp BatVision™.

Tillval: Infra ljud (1000 Ecu, Tid: 3h)

Detta tillval gör det möjligt för ägaren att höra extremt lågfrekventa ljud. Ljud med frekvens ner till 1 Hz kan höras. Enheten drivs med en microcell som räcker i tre år.

Standardmodeller: Tyrell Hear-It-IST™, IBM-Fuji Infra Hearing Ear Module.

TV: Buggdetektor (2000 Ecu, Tid: 2h)

En buggdetektor är en liten cyberattiralj som ger av tysta men skarpa signaler när den uppfattar de för buggar typiska radiosignalerna. Tönen som buggdetektorn avger in i det artificiella örat får högre tonhöjd ju närmare buggen man befinner sig. Stereo effekten hjälper också till med att ge riktningssangivelser till användaren. Personer utrustade med HUD kan dessutom få upp data om buggar i synfältet.

Buggdetektorn fungerar bara när den är påslagen. All radiotrafik i bakgrunden kan vara mycket irriterande, så man brukar vanligen ha den avstängd. Enheten drivs med en microcell som är förbrukad efter 100 timmars kontinuerlig drift.

Standardmodeller: Tyrell Hear-It-Before-It-Hears-You™, Scheffka Security Bug Hunter mark II, Grieman Okker-9 Bug Detector, Tarno Systems RED-2.

Specialmodeller: Scheffka Security Bug Hunter mark IV (4000 Ecu, Bakgrundsljudet bortfiltrerat), Grieman Okker-10B Bug Detector (samma som föregående).

TV: Radardetektor (3000Ecu, Tid: 3h)

Radardetektorn reagerar när ägaren utsätts för alla radarsignaler. Den avger ett tjut när en radarsignal träffar den och tjutet är mer intensivt ju större radaranläggning och ju kraftigare radarsignal. Därför får man ofta utslag när man befinner sig i luften i ett flygplan och i liknande situationer. Radardetektorns främsta användning är dock mot markradar. Radardetektor är vanligtvis alltid påslagen. Enheten drivs med en microcell som räcker 3 år.

Standardmodeller: Tyrell Hear-The-Radar™, Motorola/DataTech RD-54 Radar Detector, Cyberdyne Radar Sentry, Svendsen Bionics SBX RecceGuard™.

TV: Bullerskydd (800 Ecu, Tid: 1h)

Detta tillval stänger av örat i samma ögonblick ett ljud hörs som är för kraftigt för örats kapacitet. Detta innebär att örat i fråga inte kan ta någon skada av för höga ljud. Däremot leder kraftigt buller till att man inte hör någonting alls.

Standardmodeller: MosCorp Protect-The-Ear™, IBM-Fuji Noise Protector Ear Module, Cyberdyne NoiseGuard™, GenCorp Ear Protector, Daison NPIM-4A, Forst Audio Electronics AEC-Unit.

TV: Hörselriktare (5200 Ecu, Tid: 1h)

När detta tillbehör är påslaget så blir känsligheten mycket bättre rakt framåt. Avståndet för ljud dubblas i en 30° zon. I övriga riktningar så räknas ägarens HÖR endast till halva det normala värdet. Enheten drivs med en microcell som är förbrukad efter 100 timmars kontinuerlig drift.

Standardmodeller: Panasonic TeleSound-II™, GenCorp AHS Aimed Hearing System, Cyberdyne Systems Semi-Parabolic Hearing Unit, DynaVox Sonic Lobes, MeziTech Directional Amplifiers.

TV: Audiomonitor (400 Ecu, Tid: 1h)

Denna interna enhet kopplas till cyberörat och medför att ägaren kan lyssna på ljud som finns lagrade i minne eller som sänds på över på någon yttre ledning. Systemet används vanligen för att lyssna på musik utan att störa omgivningen. Användaren hör ljudet högt och tydligt. Man kan spela rockmusik nästan hur högt som helst.

Audiomonitorn kan även användas för att spela in saker rollpersonen hör med örat eller från radio. Ljud kan lagras i valfritt minnessystem. Två timmar stereoljud av mycket hög kvalitet tar en megabyte.

Audiomonitorn kan vid installationen utrustas med ett yttre högtalaruttag utan extra kostnad. Med detta kan man koppla ljudet vidare till större anläggningar. Det samma gäller för uttag för minchip (MMC), på vilka ungefär 40 timmar musik kan lagras.

Standardmodeller: Daison IML Internal Music Link, IBM-Fuji Audio Playback Module, Maxell Audio System, Sony Earman™, Hitachi Musical Ear, Music & Computing TRQX, Philips MMC-Player.

KOMMUNIKATION

Med termen kommunikationsutrustning menas i detta stycke antingen en radiolänk eller en IR-länk.

DNC-Jack (250 Ecu, Tid: 1h)

Ett jack är helt enkelt en yttre anslutning av inre DNC-länk. Beroende på vilka cybernetiska implantat ägaren har så kan olika typer av data skickas genom detta jack. Det krävs att ägaren har en DNC-länk till något cybernetiskt tillbehör som kan sända eller ta emot signaler (data, ljud, bild, video, holo, neuraldata).

Rent fysiskt är ett DNC-jack en liten kontakt, vanligen inopererad i pannan eller tinningen. Ibland förekommer det även att man sätter in ett jack i handlederna eller på kroppen. Till jack finns alltid en plastplugg som skyddar jacket från damm.

DNC-jack används av ofta av hackers och cyberjockeys för att styra sina cyberdeck. Mer information om cyberdeck finns i kapitlet om cyberrymden.

Standardmodeller: IBM-Fuji ALPHA-LINK, Sony DNC-Socket, Tyrell Get-It-Connected™, Panasonic CyberLINK, GenCorp Connex™, Biologic SuperSocket™, Cyberdyne Systems APWR-4 FastPlugs, DataTech TurboPlug, NeuroTech WristJack™ (Handledsplugg), Takamura HeadLink/4A, Optec Laserlink™, Zeiss Weapon DNC, MosCorp N-link™, Litton Advanced Linkage System, Daison Jack-It™.

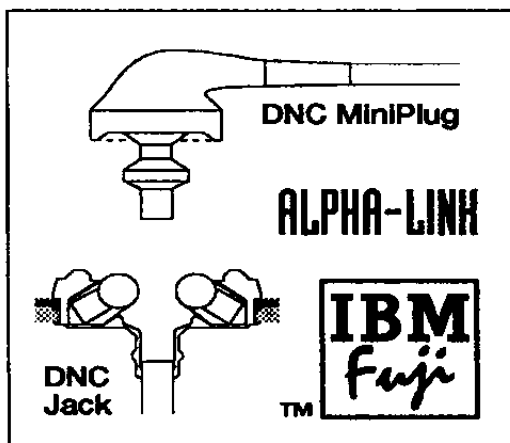
Specialmodeller: IBM-Fuji Deluxe ALPHA-LINK (500 Ecu), Panasonic HyperLINK (400 Ecu, har två urtag), Cyberdyne Systems APWR-5 CleanPlugs (600 Ecu, har automatiskt dammskydd), Cyberdyne Systems APWR-7 MultiPlugs (700 Ecu, tre jack med automatiskt dammskydd), NeuroTech HipJack™ (600 Ecu, jacket sitter på höften), Daison Jack-It-Fast™ (400

Ecu, Speciell snabbkoppling). Vulture Systems DermaJack™ (1000 Ecu, signalerna sänds genom huden), IraCorp DXE Androjack (700 Ecu, syns bara när det används).

Radiolänk (500 Ecu, Tid: 1h)

Kräver att ägaren har en DNC-länk till något cybernetiskt tillbehör som kan sända eller ta emot signaler (data, ljud, bild, video, holo, neuraldata eller cerebraldata).

Radiosystemet gör att ägaren kan ta emot och sända radiosignaler. Radion kopplas in med en DNC-länk. Alla typer av digitala signaler kan tas emot och sändas. För att sända signaler måste ägaren kunna skapa rätt typ av signal. Man kan exempelvis sända direkt från minne, tal kan sändas från en larynxmikrofon, bilder kan sändas från en ögonvideo. När man tar emot signaler krävs likaså att man kan använda eller lagra signalen. För bilder och video måste man ha en HUD till det artificiella ögat, för ljud måste man ha en audiomonitor till det artificiella örat. Givetvis går det bra att ta emot en signal och spara den i ett eventuellt minne man kan ha. Enheten drivs med en microcell som är förbrukad efter 100 timmars kontinuerlig drift.



Standardmodellerna tar emot i ultrakortvågsbandet.

Standardmodeller: IBM-Fuji Radio Module, Sony Radio, DOH Rosenberg Radio Receiver, Tyrell Hear-It-On-The-Radio™, Panasonic Internal Radio™, GenCorp Radio Ga-Ga™.

Specialmodeller: IBM-Fuji Broadband Radio Module (1500 Ecu, tar in ultrakortvåg, kortvåg, mellanvåg, långvåg såväl AM som FM och dessutom starka satellit-signaler), Sony SWER Shortwave Radio Unit (1000 Ecu, tar in kortvåg och ultrakortvåg), Panasonic Satellite Radio™ (1250 Ecu, tar in ultrakortvåg och satellit-signaler).

Tillval till Radioenhet:

IFF Transponder (300 Ecu, 20 min)

Denna enhet skickar ut en identifikations-signal när den blir "tillfrågad" om det. IFF är en förkortning för Identify Friend or Foe. Enheten används alltså för att man skall kunna skilja mellan fiende och vän. För att identifikationen skall fungera tillfredsställande måste de rätt identifikationskoderna finnas inlagda.

IR-länk (400 Ecu, Tid: 1h)

En IR-länk fungerar i princip på samma sätt som en radiolänk. Kräver att ägaren har en DNC-länk till något cybernetiskt tillbehör som kan sända eller ta emot signaler (data, ljud, bild, video, holo, neural-data). Alla typer av digitala signaler kan tas emot och sändas. För att sända signaler måste ägaren kunna skapa rätt typ av signal. Man kan exempelvis sända direkt från minne, tal kan sändas från en larynxmikrofon, bilder sänds från ögonvideo. När man tar emot signaler krävs likaså att man kan använda eller lagra signalen. För bilder och video måste man ha en HUD, för ljud måste man ha en audiomonitor. Givetvis går det bra att ta emot en signal och spara den i ett eventuellt minne man kan ha.

Räckvidden är ungefär tjugo meter om inget finns i vägen. I annat fall blir räckvidden betydligt kortare. Om ägaren har rätt cybernetisk utrustning så går det bra att använda IR-länken som fjärrkontroll till en mängd olika saker (oumbärligt när man skall öppna garageporten eller låsa upp bilen). Enheten drivs med en microcell som är förbrukad efter 100 timmars kontinuerlig drift.

Standardmodeller: IBM-Fuji Infra-LINK,

Sony RDL Remote Data Link, Tyrell Send-It-With-Light™, GenCorp Infra Link Deluxe™, Cyberdyne Systems IRLS, Daisson IR-Communicator, MosCorp L-IR2, Zeiss IR-data System™, Takamura Infra-red Data Transmission Link.

Specialmodeller: IBM-Fuji Deluxe Infra-LINK (1000 Ecu, 20 meters räckvidd), Cyberdyne Systems IRLX (1600 Ecu, 40 meters räckvidd), NeuroTech LightJack™ (1100 Ecu, sitter under huden och syns därför inte), Vulture Systems Derma-Beam™ (1000 Ecu, signalerna sänds genom huden), IraCorp DXE Androbeam (800 Ecu, syns inte när den inte används).

Tillval till radiosändaren:

Sökare (500 Ecu, Tid: 1h)

Sökaren kan bevaka ett visst antal kanaler i prioriteringsordning och allt som sänds på dessa kanaler vidarebefodras då till rollpersonen. Kommer två meddelanden samtidigt får rollpersonen endast det som gick på den högst prioriterade kanalen. Standardsökaren klarar av fem kanaler. Varje extra kanal ökar priset med 50 Ecu upp till 55 kanaler, vilket är maximum.

Standardmodeller: Tyrell Listen-For-It™, IBM-Fuji Radio Scanner Module, Panasonic CRS Scanner, Sony Scanman, DOH Rosenberg Radio Scanner-2/C.

Tillval till kom-utrustning:

Telefonenhet (900 Ecu, Tid: 1h)

Denna enhet kopplar upp ägaren på det världsomspännande telefonnätet. Kostnaden för samtal och abonemang är samma som för mobiltelefoner. Telefonenheten använder valfri kommunikationsutrustning. Det enda kravet för att samtalet skall gå igenom är att det finns en relästation inom räckvidd. I de stora städerna finns relästationer för både IR och radio tät utplacerade. Även på de flesta håll på landsbygden finns relästationer, men i vissa mindre utvecklade länder kan det relästationer helt saknas. För att kunna komma ut på det internationella telefonnätet måste man ha en satellit-länk. Enheten drivs med en microcell som räcker 3 år.

För att kunna använda denna enhet för tal i båda riktningarna måste man dessutom ha en audiomonitor och en larynxmikrofon. Om man inte har någon kontrollenhet där man kan slå det önskade telefonnumret, så går det bra att säga detta till datorväxeln som finns i alla större telefonnät (datorväxlar förstår tal).

Standardmodeller: AT&T Throat Phone™, Ericsson Internal Paravox™, Tyrell Speak-And-Phone-It™, IBM-Fuji Internal Phone Throat Module, Sokomo Phone Internech™, Nippon Telephone CyberVox-II, Motorola CyberCell, Pey Bodyphone™.

Specialmodeller: Alcatel Telephone Cybernetique (1200 Ecu, har inbyggd radiolänk bara för telefonenheten).

Tillval till kom-utrustning:

Kryptering (1000 Ecu, Tid: 1h)

Detta tillval gör att signaler kan krypteras och dekrypteras med hjälp av en nyckel. Kryptosystemet innehåller även en frekvenshoppenhet som gör att radioutrustningen kan utföra de snabba frekvenshopp som många kodade sändningar utnyttjar.

För att kunna kryptera eller dekryptera ett meddelandet måste man ha en kodnyckel. Varje kodnyckel tar 1 GB minnesutrymme. Alla standardmodeller har kontakter för minichip (MMC) i tinningen. Alternativt kan nycklar lagras i andra minnen som ägaren eventuellt är utrustad med.

Standardmodeller: IBM-Fuji Crypto Module, Sony SuperScrambler™, DOH Rosenberg Alpha Decoder, Motorola Safe-Data™, DataTech CyberCrypto™, Franklin Cybernetics CODEC (Coder/Decoder).

Specialmodeller: IBM-Fuji Crypto Module MIL (2500 Ecu, innehåller mycket avancerade krypteringskretsar), Sony Deluxe Scrambler™ (2000 Ecu, klarar vissa mycket avancerade krypteringsmetoder).

Olagligt tillval till Kom-utrustning:

Stridsledning (60'000 Ecu, Tid: 1h)

En stridsledningsutrustning kräver dels någon form av gemensam kommunikationsutrustning och dels en HUD med målanalysator. För att man skall ha någon användning av detta implantat måste det finnas andra personer som också har stridsledning installerad. Upp till tio personer kan anslutas till stridsledningsnätet.

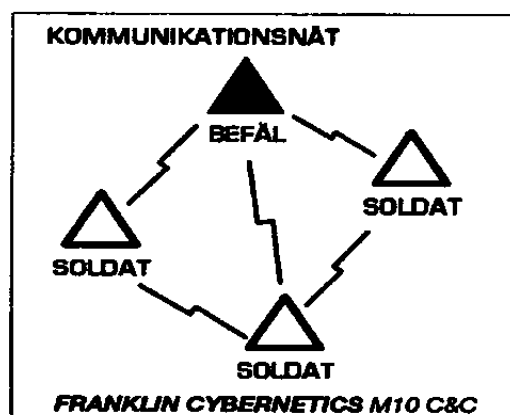
Den kraftfulla datorn som ingår sänder kontinuerligt stridsinformation till de andra medlemmarna i nätet. På så sätt kan man koordinera eldgivning och förflyttning. Mål som andra medlemmar i nätet skall ta hand om markeras på HUD:en med en gul markering. De mål som ägaren måste ta hand om markeras med röd blinkande markering. Soldater som ingår i det egna nätet markeras med en lite grön prick (även personer med IFF transpondrar kan

markeras på detta sätt om man vill). Man kan också skapa en karta där man får en överblick över sina egna och fienden.

Övriga uppgifter som stridsledningsnätet kan användas till är att ge order som kommer upp på HUD:en, sammanställa ammunition och skaderapporter och för kommunikation. Det beror i princip på vilken annan cybernetisk utrustning som finns tillgänglig (exempelvis cyberlänkade vapen, medicinsk status, måligenkänning och så vidare). Enheten drivs med en microcell som räcker tre år.

Standardmodeller: DataTech Combat-Link™, Franklin Cybernetics M10 Tactical Neural Implant.

Specialmodeller: Franklin Cybernetics M10 Command & Control (200'000 Ecu, Tid 6 h). Detta är en cybernetisk stridsledningscentral som skapar en virtuell verklighet för ägaren, där man kan ta emot videoinformation från flera underställda soldater samtidigt. Det går också att sända ut order och anvisningar på kommunikationsutrustningen, men detta kräver någon typ av styrenhet.



ANSIKTE

Nästan alla ansiktsoperationer är av skönhetsnatur. Vissa använder dem dock för att ändra identitet. Inga av dessa operationer är olagliga, med undantag för utseendeenheten. Det finns mycket byråkrati när det gäller dessa operationer för att samhället ska kunna hålla ordning på alla medborgare. Dessutom måste man ändra alla sina ID-kort och liknande. Lite mutor kan dock ta bort dessa hinder och låta den rollperson som så kräver få skaffa sig ett helt nytt utseende och en ny identitet.

Skönhetsoperationer (UTS x 200 Ecu, Tid: 2h)

Detta är mindre skönhetsförbättringar som ändrar rollpersonens ursprungliga ansikte. Kostnaden är 200 Ecu gånger den UTS som man vill operera sig till. Man kan bara operera ett steg UTS i taget. Vill man höja sin UTS från 14 till 17 måste man alltså betala $15 \times 200 + 16 \times 200 + 17 \times 200 = 9600$ Ecu och det tar $2+2+2=6$ h att genomföra. Skönhetsoperationer över UTS 18 kostar dubbelt så mycket.

Ursprungsansiktet kan högst plastikmodifieras till 1,5 gånger det ursprungliga UTS. Därefter kan man inte höja UTS mer. Den enda lösningen att ersätta hela ansiktet med ett artificiellt sådant.

Artificiellt ansikte (25.000 Ecu, Tid: 10h)

Detta är en mycket komplicerad operation som ger rollpersonen ett helt nytt utseende. Det nya ansiktet kommer komplett med helt ny hud. Ansiktsformen kan ändras i en operation av denna sort. Det enda som inte kan förändras är storleken på huvudet. Man kan lätt ändra så att personen mellan kvinnligt och manligt utseende, liksom näsans storlek och hudens färg. Vill man få

ett helt nytt utseende på detta vis kommer ingen att känna igen ens ansikte.

En populär variant på denna operation är att skaffa ett berömt ansikte. Vissa personer ur historien har blivit mycket populära att kopiera. Dessa ansikten är betydligt enklare att installera eftersom de finns färdiga inlägg och hudpartier för detta. De vanligaste kostar endast 10000 Ecu medan det normala priset är 15000-20000 Ecu. Det är olagligt att anta ett ansiktet från en person som fortfarande lever. Följande ansikten måste betraktas som vanliga (10000 Ecu):

Julius Caesar
Adolf Hitler
Saddam Hussein
Muammar Kadaffi
John F. Kennedy
Madonna
Jonathan Mahler
Marilyn Monroe
Vincent Nowell (Finansgeni)
Dennis O'Pen
Maxwell Schwartz (filmhjälte på 2010-talet)
Donna Pale (hans motspelerska)
Arnold Schwarzenegger

Övriga personer som skulle kunna kvalificera sig är fortfarande i livet och därför olagliga att kopiera. Övriga ansikten som är standard (15000-20000 Ecu) är mest filmstjärnor och politiska personer från sent 1900-tal och tidigt 2000-tal.

Olaglig enhet: Utseendeenhet (800.000 Ecu, Tid: 20 h)

En utseendeenhet är ett slags flexibelt ansikte som kan anta vilka slags utseenden som helst. Utseendeenheten inkluderar alltid en hårenhet (se nedan) och en pigmentapparat (se hud) så rollpersonen kan på under en minut anta ett helt nytt

utseende. Varje utseende kräver 4 GB minnesutrymme. Den interna datorm som ingår med denna enhet rymmer 100 GB (25 varianter). Minnet kan givetvis kopplas ihop med externt minne. Enheten drivs med en microcell som räcker ungefär ett år. Det krävs någon form av styrenhet för att kontrollera utseendeenheten.

Utseendeenheten är någonting som bara finns på avancerat experimentstadium. Enheterna lider fortfarande av diverse fel som har gett dem dåligt rykte. Varje gång man byter utseende måste man slå ett Ob5T6 slag över den nya UTS för att inte enheten skall krascha. En krasch leder vanligen till att personen ser mycket konstigt ut i ansiktet.

Huden på utseendeenheten ser inte riktigt lika bra ut som huden på det artificiella ansiktet. Ett mycket svårt (Ob5T6) SYN-slag får göras av alla som betraktar rollpersonens ansikte under mer än en halv minu för att avgöra att huden i ansiktet inte är äkta. Det är det enda som kan avgöras med SYN-slaget.

Standardmodeller: Tyrell Look-The-Way-You-Want™, Vulture Systems XFA Face Adapter, Cyberdome FaceSynth™.

Specialmodeller: Cyberdome Face Constructor Deluxe (1'000'000 Ecu, huden är här svårare att upptäcka - ett Ob7T6 slag krävs för att se att det är artificiellt), Cyberdyne/Neosoft FlexFace™ (1'500'000 Ecu, detta systemet kraschar inte).

Peruk (100 Ecu, Tid: 8s)

Det enklaste sättet att få ett nytt hår. 2050-talets peruker är mycket naturtroga. Ett extremt svårt (Ob6T6) SYN-slag krävs för att skilja peruken från äkta hår och då får endast de misstänksamma slå.

Standardmodeller: Tusentals olika

Hårväxtsoperation (200 Ecu, Tid: 6h)

Denna operation byter ut hårsäckar och revitaliserar hårfästet. Efter operationen är patientens hårväxt motsvarande en 20-åring. Används flitigt av män med begynnande flint. Tyvärr har vissa män hårproblem redan i 20-års åldern och blir bara marginellt hjälpta av denna revolutionerande uppfinning. För dessa rekommenderas Artificiellt Hår.

Artificiellt hår (500 Ecu, Tid: 4h)

En nytt hår i ny längd och med ny färg. Välj själv. Detta är äkta hår som när det väl är inopererat kommer att fungera precis som vanligt hår. Det växer dock inte vilket medför att det måste vårdas med speciella shampoo för att inte bli dåligt. Hållbarheten är, om man vårdar det rätt, mycket god. Håret blir inte dåligt förrän efter 10-15 år.

Standardmodeller: Tusentals olika

Artificiellt hår med pigmentsenhet (1000 Ecu, Tid: 4h)

Detta hår fungerar precis som det artificiella håret ovan med undantaget att det är utrustat med en pigmentsenhet som gör att hårfärgen kan ändras på 20 sekunder. Alla möjliga pigmentsförändringar är möjliga. Sammanlagt finns en halv miljon färger och nyanser lagrade i enhetens dator. Kort sagt, håret kan anta vilken färg som helst. Enheten drivs med en microcell som är räcker ungefär två år.

Standardmodeller: AfroCorp ColorHair Series 2060, Queentine Fashion Hair, Bruce Color Changing Hair, Noroto Neo-Hair™, och många fler...

Artificiellt hår med längdenhet (4000 Ecu, Tid: 6h)

Detta hår fungerar som vanligt artificiellt hår med den skillnaden att det kan anta längder mellan 1 till 50 cm. Det tar 20 sekunder att ändra hårlängden. Längdenheten består av en mängd mycket små spolar som reglerar hårets längd. När håret är långt är det vanligen ganska skört. Hårets vikt är hela tiden densamma. Enheten drivs med en microcell som räcker minst tre år.

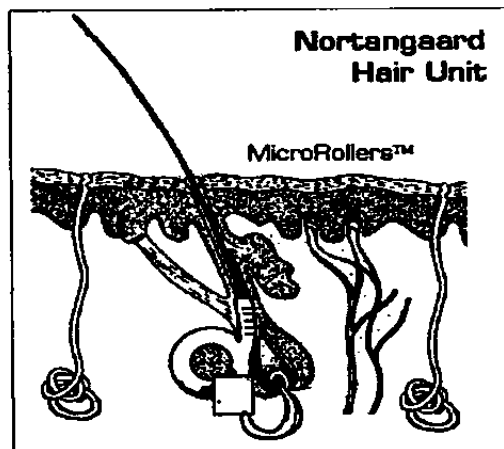
Standardmodeller: Vidal Sasson Long-or-Short™, AfroCorp HairMan, Noroto NewHair™, Bruce Flexair™.

Specialmodeller: AfroCorp RastaMan (15000 Ecu, reglerbara hårflätor).

Hårenhet (6000 Ecu, Tid: 9h)

Hårenheten, en relativt ny uppfinning, kombinerar längdenheten och pigmentenheten. Håret på en person med en sådan enhet kan alltså se ut hur som helst i fråga om längd och färg. Att lägga en bra frisyr klarar dock inte håret av själv. Det krävs hjälp från en maskin eller människa för att göra detta. Enheten drivs med en microcell som räcker ungefär ett år.

Standardmodeller: Tyrell Great-Hair-As-You-Like-It™, Cyberdome Hair 2050, Procter & Gamble Vidal Sasson Hair 2100™, Music & Computing Inc Nortangaard Hair Unit, Global Entrepene Fair-Hair™

**Horn (800 Ecu, Tid: 3h)**

Horn är ett av de enklaste cyberingreppen i ansiktet. Allt som krävs är att fästa hornen i pannans benstomme samt eventuellt förstärka den så att hornen sitter kvar. Horn finns i många olika utseenden. Att anfalla med ett horn är en separat färdighet i oövnad strid och ett standardhorn gör ObS1T6 skada. Att installera större horn (t.ex. älg eller ren) kostar 1000 Ecu och de gör ObS1T8 skada. De är dock besvärliga att leva med och ägaren till ett par större horn måste göra ett extra svårt cyberchock slag efter operationen för att inte förlora 1T6 psykospoäng (se reglerna för cyberchock).

Horn kommer i monoformat (enhörning) eller parade (minotaur). Parade horn kostar 1000 Ecu, eftersom det krävs lite mer arbete och material.

Standardmodeller: Tyrell Horn-On-Your-Head™, Torogawa Dynahorn, Vulture Systems Antlers, Franklin Cybernetics Stab'n' Gore, Street Fashion Goat Horns, Horn Inc Six-Sixty-six, Mazetti Horn Implant, Yaneena DevilLook™ Horns.

Hornfundament (1000 Ecu, Tid: 8h)

På senare tid har det blivit inne att byta horn. Med ett hornfundament kan man använda speciella löstagbara horn och byta fritt mellan horn i samma storlek (alltså ObS1T6 horn eller ObS1T8 horn. Man måste specificera om man vill ha ett hornfundament för ett horn (mono) eller för två (par). Fundamentet för ett par är lite dyrare. Det kostar 1400 Ecu. När man inte har några horn på sig är hornfundamentet synligt som en eller ett par hudfärgade luckor i pannan.

Standardmodeller: Tyrell Horns-On-Your-Head™, Cyberdyne Systems Fundament Horn Unit, Franklin Cybernetics Horn Jack, Horn Inc FUNDament, Torogawa Hornbase-DFA.

Tillbehör till hornfundamentet:**Löstagbara horn (150 Ecu, Tid: 10s)**

De löstagbara hornen som används till fundamentet finns i minst lika många olika modeller som de permanent fastsatta hornen. Hornen till det dubbla hornfundamentet (parade horn) säljs endast i par och kostar i genomsnitt 200 Ecu per par.

Standardmodeller: Hundratals olika

Artificiella käkar (1000 Ecu, Tid: 6h)

Dessa käkar är mycket kraftigare än vanliga. De har ingen annan effekt än att ägarens bitt blir hårdare. Dessutom fungerar de som fundament för artificiella tänder. Käkarna ligger helt under hud och kan inte avslöjas som artificiella såvida inte någon går in och opererar. Ett bitt med dessa käkar gör ObH1T6 i skada.

Standardmodeller: Tyrell Chew-It™, Wanglow Artificial Jaw Unit, MADE The Bite™, Cyberdome PowerBite-4A, AfroCorp WideJaw™, Tarot MegaJaws™.

Artificiella tänder (900 Ecu, Tid: 1h)

Detta är bättre än gamla tiders löständer. Mycket bättre. Löständer är nu för tiden något man tittar på på museum. En uppsättning artificiella tänder ersätter helt de normala tänderna samt delar av tandköttet. Det kan aldrig bli hål i tänderna eller några andra tandproblem igen. Ett mycket populärt tillägg som brukar rekommenderas av alla andra än tandläkare, eftersom den yrkesgruppen håller på att gå under på detta cybernetiska implantat.

Standardmodeller: Ett femtiotal olika.

Tillval: Hajbett (900 Ecu, Tid: 1h)

Hajbettet består av ett otal, ganska små, vassa tänder i hela käken. Den som skaffar sig dessa tänder bör ha en diet av kött eller annan mat som inte behöver tuggas. Hajtänderna gör ObH1T6+2 i skada.

Som alla cybertänder så är tänderna gjorda av extremt stark metall.

Standardmodeller: Tyrell Chew-It-Like-A-Shark™, Wanglow JAWS Module, MADE Shark Bite™, Cyberdome Great White™, AfroCorp Lethal Smile.

**TV: Vampyrbett (800 Ecu, Tid: 1 h)**

Vampyrbettet är den vanliga rovdjursuppsättningen med tänder. Alla tänder är något spetsiga (dock inte lika spetsiga som hjältänderna). Dessutom finns det två stora hörntänder som ger det klassiska vampyruttrycket. I underkäken finns det också två hörntänder men de är inte alls lika stora. Vampyrbettet är förstärkt med flera par rediga malartänder längst bak i käken, vilket gör dem ett bättre vardagsval än hajbettet. Den som biter någon med dessa tänder gör ObH1T8 i skada.

Standardmodeller: Tyrell Chew-It-Like-A-Vampire™, Tarot BloodSuckers™, Wanglow Vampire Implant, GenCorp Horror-Teeth™, Transylvanian Terrors Lord Dracula JR™, TepesCorp Vamp-II.

Specialmodeller: Transylvanian Terrors Count Dracula™ (1200 Ecu, går att suga blod med på riktigt), Wanglow Extending Teeth Implant (1500 Ecu, går att fälla in så att de nästan ser ut som vanliga tänder).

Tillval: Ormbett/Gifttänder (1200 Ecu, tid: 2 h)

Ormbettet innefattar bara två tänder. Detta är hörntänderna som förlängs till vampyrliknande tänder, som ovan. Skillnaden är giftkörteln som opereras in i bihålorna. Varje gång rollpersonen biter någon och samtidigt trycker på munhålets översida med tungan så injicerar tänderna gift. Rollpersonen är inte immun mot giftet i fråga. Vid normal användning ska han inte få något av giftet på sig. Det är dock standard

att bära omkring på motgift till tandgiftet. Det är att rekommendera. Giftkörteln fylls på med en speciell påfyllarspruta genom en liten öppning i huden (påfyllarsprutan kostar 150 Ecu och medföljer vanligtvis utan extra kostnad). Alla slags droger kan injiceras. Giftkörteln rymmer tillräckligt med gift för tre bett på normalstora människor.

Standardmodeller: Tyrell Bite-Like-The-Cobra™, Wanglow Snakebite Module, AfroCorp Snake-Tooth™, Cobra Inc Cobra 30.

TV: Sabeltänder (1500 Ecu, tid: 2h)

Sabeltänderna är identiska med vampyrbettet med det undantaget att själva hörntänderna är över 1 dm långa. Detta ger ofta ett bizarrt intryck. De flesta som använder sabeltänder har kombinerat detta med modifierade öron, svans och horn. Det finns t.o.m. gatugång i BAMA som har detta som sitt kännemärke. Sabeltänderna är mycket svåra att bita någon med. En modifiering på ytterligare +Ob1T6 på svårigheten att träffa måste tillämpas. Lyckas man bita någon orsakar bettet ObH1T8+2 skada. Sabeltänder kräver artificiella käkar.

Standardmodeller: Tyrell Chew-It-With-Fangs™, AfroCorp Sabre-Tooth, Tarot MegaFangs™, Wanglow Sabre Implant, GenCorp Predator-Teeth™.

LUFTVÄGAR

Luftvägarna är en känslig del av kroppen. De är också tacksamma att modifiera med olika typer av cybertech. Här följer en del av sortimentet.

Larynxmikrofon (200 Ecu, Tid: 1h)

En larynxmikrofon är tre små mikrofoner som opereras in i struphuvudet. Ljudet görs tydligare i in miniaturiserad signalprocessor och kan sedan t.ex. kopplas till en radio eller till en intern dator. Fördelen med denna typ av mikrofon är att man kan tala mycket tyst, så att omgivningen inte kan höra vad man säger. Enheten drivs av en microcell som varar minst tre år.

Standardmodeller: Cyberdyne Systems Sub-vocal Unit, Philips Throat Microphone, Falcon Systems Internal microphone, Sony TMX-A, Feodorov Tactical Voice Receptor Mark-II, Quasar Laryngix-GZ, ParaMil R3 Military Commander.

Artificiell näshåla (1000 Ecu, Tid: 10h)

En artificiell näshåla är vanligen tillverkad i plast och fibrer. Den används som bas för vissa cybertillbehör och för att skydda ägaren mot gaser som verkar genom slemhinnorna i näsan. Luktsinnet tas bort när man ersätter näsans insidor med den konstgjorda näshålan.

Standardmodeller: Cyberdyne Systems Nasal Replacement, Ericsson Artificial Nasal Cavity, Cyberdome Nasal Internal Adjustment (NIA) 12™.

Lyxmodeller: MeziTech Trust-Your-Nose™ (2000 Ecu, har artificiella luktsensorer).

Tillval: Näsfilter (600 Ecu, Tid: 3h)

Gasfiltret tar bort farliga ämnen i i inandningsluften. Under förutsättning att man håller munnen stängd så fungerar detta filtret på samma sätt som en gasmask. Filtret ger inget som helst skydd mot gaser

som verkar genom hudkontakt eller genom ögonen. Se kapitlet om stridsgaser för mer information.

Standardmodeller: Tyrell Breath-The-Smoke-Through-The-Nose™, Franklin Cybernetics Nasal Gas Protection, GenCorp Smogbloc™, Scheffka SecurityNFM Nasal Filter Module.

Specialmodeller: Franklin Cybernetics Type-X Nasal Filter (15000 Ecu, typ-~~X~~ skyddsmaterial)

Tillval: Luktförstärkare/Analysator (5300 Ecu, Tid: 5h)

Luktförstärkaren ger helt enkelt en förstärkning av luktsinnet, som i de flesta fall blir bättre än en spårhund. Det går att känna igen många sorters narkotika och sprängmedel på avstånd. Man kan ofta känna igen olika personer på deras individuella lukt. Tyvärr blir också otrevliga lukter förstärkta, vilket leder till att 95% av de som skaffar sig en luktförstärkare flyttar ut på landet inom ett år. Storstädernas

föreningar innehåller allt möjligt intressant. Enheten drivs med en microcell som räcker för tre års kontinuerlig drift.

Luktanalysatorn ger kontinuerliga rapporter om luftens sammansättning. Den kan användas för att analysera vätskor och fasta ämnen, men då endast om de luktar. Exakta analysresultat kan t.ex. skickas till ett HUD-system. Analysatorn kan slås på och av via en DNC-länk.

Standardmodeller: Tyrell Smell-It-Know-It™, MeziTech Vapor Analysator, Cyberdyne Systems OBIN Nasal Olfactory Booster, ChemCorp Scent Enhancer.

Artificiell mun (2000 Ecu, Tid: 10h)

En artificiell munhåla är vanligen tillverkad i plastkomposit och fiberlaminat. Den används som bas för vissa cybertillbehör och för att skydda ägaren mot skador på munhålan. Alla modeller innehåller en artificiellt rörlig tunga, men den saknar förmågan att känna olika smaker.

Standardmodeller: Tyrell Eat-Anything-You-Want™, Cyberdyne Systems Oral Replacement, MeziTech Oral Cavity Reinforcement.

Lyxmodeller: MeziTech Trust-Your-Tongue™ (3000 Ecu, innehåller artificiellt smaksinne), Ol-Factory Artificial Mouth System (3500 Ecu, innehåller artificiellt smaksinne).

Tillval: Smakförstärkare/Analysator (4000 Ecu, Tid: 6h)

Smakförstärkaren ger helt enkelt en förstärkning av smaksinnet. Förstärkningsfunktionen kan användas för att njuta mer av viss mat. Tyvärr blir också oönskade smaker förstärkta.

Smakanalysatorn kan användas för att analysera vätskor och fasta ämnen. Den varnar automatiskt för gifter som kan förekomma i maten. Smakanalysatorn kan också vara ett oerhört kraftfullt hjälpmedel för vetenskapsmän. Det är ganska vanligt att labpersonal installerar en artificiell munhåla bara för att kunna skaffa sig en smakanalysator. Det exakta analysresultat kan t.ex. skickas till ett HUD-system. Analysatorn kan slås på och av via en DNC-länk. Enheten drivs med en microcell som räcker tre år.

Standardmodeller: ChemCorp Chemical Teller™, Tyrell Taste-It-Know-It™, MeziTech Substance Analysator, Cyberdyne Systems OBIO Oral Olfactory Booster.

Artificiell strupe (2000 Ecu, Tid: 10h)

En artificiell strupe är vanligen tillverkad i lättmetall och fibrer. Den används som bas för vissa cybertillbehör och för att skydda ägaren mot skador på strupen. Det går inte att strypa en person med artificiell strupe.

Standardmodeller: Tyrell Breath-It™, Cyberdyne Systems Throat Replacement, MeziTech Trust-Your-Throat™, Ericsson Agda-6

Tillval: Gälar (6000 Ecu, Tid: 8h)

Detta tillval gör att ägaren ser mycket konstigt ut. Gälarna består dels av syrupptagningsfilter och dels av yttre gällock. När man använder gälar måste man andas in vatten för att sedan trycka ut det genom gällocken. Det är nödvändigt att det finns syre i vattnet för att gälarna skall fylla någon funktion. Om man råkar ut för syrefattigt vatten eller luft, så använder man samma regler som för kvävning. Gälarna kan stängas av. Om de är avstängda andas ägaren precis som en vanlig människa.

Standardmodeller: MADE McGills-II, GenCorp WaterBreath™, Tyrell Breath-It-Underwater™, Cyberdyne Systems AAWFS-5 Advanced Artificial Water Filtering System, Yzeni Corporation GILLO-X™, Oasis Thrills with Gills TwG-19™.

Tillval: Gasfilter (500 Ecu, Tid: 3h)

Gasfiltret tar bort farliga ämnen i inandningsluften. Eftersom många gaser kan skada genom kontakt med slemhinnorna i munnen och näsan, så fungerar detta filter inte lika bra som en gasmask. För att få en likartad funktion måste även en artificiell nashåla och munhåla installeras. Även om detta sker så ger filtret inget som helst skydd mot gaser som verkar genom hudkontakt. Se kapitlet om stridsgaser för mer information.

Med detta filter blir cigarettökning i princip ofarligt. Tyvärr uteblir också effekten hos nikotinet.

Standardmodeller: Tyrell Breath-It-Even-When-It's-Bad™, Franklin Cybernetics Gas Protection, MADE Poison Gas Filter, GenCorp Smogbloc™, Scheffka Security TFM Throat Filter Module.

Specialmodeller: MADE Type-X Poison Gas Filter (20000 Ecu, typ-X skyddsmaterial), Franklin Cybernetics Type-X Throat Filter (25000 Ecu, typ-X skyddsmaterial)

Tillval: Röstförstärkare (1000 Ecu, Tid: 2h)

Röstförstärkaren förstärker ägarens röst upp till megafonnivå. Det förekommer starkare modeller men de kan ge ägaren interna hörselskador. Förstärkaren ställs in steglöst genom en DNC-länk eller genom en tryckkänslig platta under huden på halsen. Enheten drivs med en microcell som till 100 timmars förstärkt röst.

Standardmodeller: Tyrell Speak-Up™, Panasonic/MeziTech Voice Amplifier Throat Module.

Tillval: Frekvensändrare (800 Ecu, Tid: 2h)

Detta tillval gör att ägarens röst kan ändra frekvens. Dess främsta användning ligger i att ägarens röst kan anta frekvenser över det mänskliga örats hörbarhet. På det sättet kan man kommunicera med personer som har ultraljud. Dessutom kan man åkalla de flesta djurs uppmärksamhet utan att människor i närheten märker något. Mycket användbart för att t.ex. kalla på sin hund.

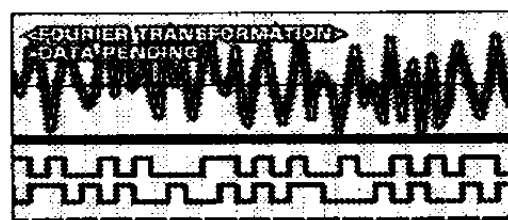
Standardmodeller: Tyrell Speak-It-Unheard™, SciCorp BatVoice™, Cyberdyne Systems Voice Frequency Modulator, IraCorp FA Delta-emitter.

TV: Förvrängare (1200 Ecu, Tid: 2h)

Förvrängaren kodar det som sägs till en krypterad ljudsignal. Mottagaren måste naturligtvis också ha en Audiomonitor och krypteringsutrustning samt den rätta koden för att kunna förstå vad som sägs. När utrustningen används låter talet som ett långsamt modem eller en fax.

För att kunna kryptera rösten måste man ha en kodnyckel. Varje kodnyckel tar 1 GB minnesutrymme. Alla standardmodeller har kontakter för minichip (MMC) i tinningen. Alternativt kan nycklar lagras i andra minnen som ägaren eventuellt är utrustad med. Enheten drivs med en microcell som räcker tre år.

Standardmodeller: Tyrell Speak-And-Scramble-It™, Scheffka Security Voice Scrambler, Tarot CombatVoice™, Grieman Okker-4 Advanced Voice Encoder.



Olagligt tillval:**Röstförändrare (3000 Ecu, Tid: 4h)**

Röstförändraren ändrar ägarens röst efter behag. Standardmodellen spänner över alla sorters röster. Den kan även programmeras för att få en accent på olika språk (inga specifika ord, bara ljuden). Det finns i stort sett ingen gräns för vad röstförändraren kan göra med ens röst. Kan en människa säga något med en speciell röst och speciellt tonfall så kan du göra det också med en

röstförändrare. Enheten drivs med en microcell som räcker tre år.

Varje röst som skall kunna härmas kräver en GB. Röstförändraren levereras med tjuugo GB minne, men detta kan givetvis kopplas ihop med andra minnen.

Det går att få röstförändraren att imitera en speciellt röst. För detta krävs minst fem minuters upptagning av rösten som skall härmas (ju längre tid desto bättre). Därefter kommer man i princip inte att kunna

höra skillnad på den artificiella rösten och den riktiga. Ordval och uttryckssätt är fortfarande olika.

Röstförändraren är reserverad för militärt bruk och kräver en speciell licens för att få användas, eftersom den har så stort potential för kriminellt bruk.

Standardmodeller: Tyrell *Speak-It-Like-Somebody-Else™*, IBM-Fuji Voice Adjuster Throat Module, Tarot Parrot Unit, Scheffka Security UVF Version II.

BÅL

De flesta cybernetiska modifikationer för bälten kräver ingen artificiell stomme. Den artificiella bälten är alltså relativt onödiga. Det går bra att sätta på t.ex. ett endoskelett utan att bry sig om att skaffa en artificiell bål. Bälten är ett område forskare har haft problem med vad gäller cybernetika. Det är här de flesta fel uppstår.

Rollpersoner med extra kroppsdelar (tentakler, svansar, extra armar) medför problem i strid. Detta beror på att man inte längre kan använda den normala träfftabellen. Det är därför spelledarens uppgift att tillverka en ny, specialsydd träfftabell för den modifierade rollpersonen. Det kan då bli nödvändigt att använda någon större tärning, t.ex. 1T20.

Dolda utrymmen**(1000 Ecu per utrymme, Tid: 2-12 h)**

Ett dolt utrymme är helt enkelt en helt ny hålighet i kroppen. Håligheten är inramad av hållbar metall och kollapsar inte förrän resten av kroppen gör det. I håligheten kan vad som helst förvaras. Insidan är täckt av något mjukt material som gör att det som ligger i håligheten inte skramlar (såvida man inte lägger in två objekt förstås). En hudsprunga gör att man kan stoppa in saker i utrymmet. Storleken på håligheten är naturligtvis begränsad och det största som är möjligt är ungefär stor nog att rymma två handgranater eller en liten pistol. Tiden för operationen varierar beroende på utrymmets storlek. Stora utrymmen tar lång tid beroende på att man måste leda runt blodkärl, nervbanor och flytta på organ.

Utrymmena brukar oftast sitta vid njurarna, men mindre utrymmen kan placeras nästan var som helst. Även om facken görs av tenton kommer innehållet vanligen att synas på röntgenbilder. Detta problem är ännu olöst.

Standardmodeller: Många olika. Varje cybernetiker har sina egna favorithåligheter. De stora facken vid njurarna måste dock betraktas som standard, liksom pennfacket under nyckelbenet.

Artificiell bål (50.000 Ecu, Tid: 40h)

Att byta ut hela bälten mot en artificiell sådan är endast helt nödvändigt när man tillverkar en cyberkrigare. Det finns dock tillfällen när läkare och cybernetiker föredrar att byta ut hela bälten mot att tråkla med individuella organ. Det är ett erkänt sätt att rädda svårt skadade individer, även om det ofta misslyckas.

Standardmodeller: Tyrell *Replace-It-All™*, Mazetti *Chest n' Belly*, MeziTech *New-Man™*.

Artificiella organ (fr.300 Ecu, tid: 3 h)

De flesta organ går att ersätta relativt smärtfritt med artificiella sådana. Under mitten av 2040-talet gick de artificiella organen om donatororganen i effektivitet. Donatororganen har till stora delar försvunnit från marknaden i den industrialiserade världen. Vanligen krävs ingen artificiell drivkälla för organ, det duger bra med en vanlig glukoscell. Här följer en prislista över olika organ:

Lungor	1000 Ecu
Hjärta	3000 Ecu
Mjälte	600 Ecu
Lever	1000 Ecu
Magsäck	1300 Ecu
Tarmsystem*	1600 Ecu
Blindtarm†	300 Ecu
Diafragman	800 Ecu
Njure	600 Ecu per njure

* vid komplikationer byts vanligen hela tarmsystemet ut.

† nya rön har visat att det är viktigt att ha blindtarm.

Standardmodeller: Många företag sysslar med artificiella organ. Detta är den stora marknaden för cybernetika och alla företag som har något som helst med cybernetik att göra producerar artificiella organ. Modellerna är tiotusentals olika.

Specialmodeller: Många organ har modeller som förstärker och förbättrar organets funktion. Dessa modeller har rykte om sig, tyvärr befogat, att orsaka problem i kroppen. Specialorganen är något som anses komma att dominera 2060-talets cybernetikmarknad.

Speciallungor (3000 Ecu/Par, Tid: 6h)

Naturens design av lungor betraktas i allmänhet som ganska misslyckad. Lungor är det organ som oftast byts ut av alla inre organ. Standardlungor tillverkas naturligtvis och används av många. Ändå har speciallungorna, till skillnad från andra specialorgan, nått en bred publik. De har inga av de komplikationer som normalt förknippas med de flesta specialorgan. Lungorna drivs med en minicell som räcker fem år.

Varje speciallunga bygger upp en syrereserv av komprimerat syre. Detta syre tas ur luften. Syret räcker i 8 min efter det att andning har upphört av en eller annan anledning. Dessutom renas blodet i ett speciellt filter som tar upp koldioxid och andra giftiga ämnen som i normala fall skulle avsöndras genom utandningsluften. Denna funktion har räddat många liv. Det förekommer dock rykten om att dåliga koldioxidfilter skulle kunna ge hjärnskador. Rykten är ännu obekräftat.

Speciallungorna låter dessutom nikotin passera ut i blodet, men tar inte skada av rök, vilket tillåter ohejdad rökning utan risk för lungcancer.

Speciallungornas främsta fördel är den ökade luftkapaciteten och effektiviteten vid andningen. Dessa gör att när det kom-

mer till ren uthållighet ökar ägarens FYS med 3 poäng. Denna effekt gäller endast uthållighet och är helt oanvändbar mot skadepoäng.

Standardmodeller: Tyrell *Breath-It-With-Power™*, Cyberdyne Systems *AAL-2 Advanced Artificial Lung*, Yzeni Corporation *Lungono™*, Mazetti *Turbobreathers™*

Matsmältningssystem (15.000 Ecu, Tid: 15 h)

Detta specialorgan ersätter helt tarmar och magsäck. Det är konstruerat enligt en helt annorlunda idé än människans vanliga matsmältningssystem. Cybernetikforskarna på Cyberdome betraktar matsmältningssystemet som sin största uppfinning. Andra företag har dock snappat upp idén och kan idag tillverka identiska system. Enheten drivs med en minicell som räcker fem år.

Matsmältningssystemet analyserar födan innan den tas upp av kroppen. Mat som innehåller gift eller höga halter stoppas av systemets dator och avlägsnas direkt ur kroppen på vanligt sätt. Systemet är också effektivare än en vanlig människas mage & tarmar. Man behöver bara äta hälften så mycket som vanligt. Ens avföring blir bara en fjärdedel av vad den var tidigare.

Standardmodeller: Cyberdome *Digestive System DS-500™*, IBM-Fuji *Digestion Unit*, MeziTech *New-Stomach™*

Specialmodeller: Cyberdome *DS-1000™* (Detta system kan ta upp näring ur växter som människans kropp vanligtvis inte kan bryta ned. Man kan alltså äta gräs och bli mätt med detta system. Kostar 22000 Ecu.), West Ling Inc. *Supraguts™* (Samma som DS-1000, kostar 21000 Ecu).

Exoskelett (12.000 Ecu, Tid: 3 h)

Ett exoskelett är ett system av ledningar, vajrar och metalldelar som når hela kroppen. Det sitter på utsidan av huden och är ofta väldigt snyggt designat i krom och svart. Det finns naturligtvis även andra färger. Det når inte huvudet, men täcker hela den övriga kroppen. Exoskelettets primära funktion är att möjliggöra förflyttning och normal kroppsrörelse för handikappade.

Det krävs ett exo eller ett endoskelett för att kunna höja FYS (se slutet av detta kapitel).

Ett exoskelett ökar kroppsvikten med 10%, d.v.s. en person som väger t.ex. 80 kilo

kommer att väga 88 kilo med exoskelett.

Rollpersoner med underlig kroppsbyggnad (t.ex. med en extra arm) måste skaffa ett specialdesignat exoskelett. Dessa kostar 24000 Ecu. Det är naturligtvis också möjligt att bygga exoskelettet så att det inte inkluderar den extra kroppsdelen. Då kostar det endast 15000 Ecu.

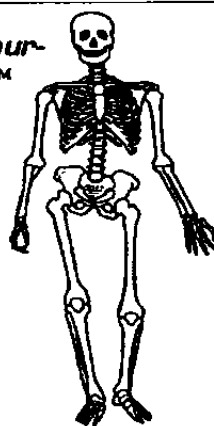
Standardmodeller: Tyrell *Dress-In-Exo™*, Vulture Systems *Exoskeleton*, Mazetti *External Prothesis*, SciCorp *Power Rig*.

Specialmodeller: National Armor *AES-Frame* (18000 Ecu, utrustat med pansarplåtar som fungerar som skottsäker väst, ökar kroppsvikten med 25%).

Graveyard Inc Your New-Foundation™

Graveyard Inc presenterar sin senaste modell: den fantastiskt sega och slagtåliga Your-New-Foundation™.

Cybertech för ett aktivt liv.



Endoskelett (21.000 Ecu, Tid: 20h)

Ett endoskelett fungerar enligt samma principer som ett exoskelett, med den skillnaden att endoskelettet sitter innanför huden, vid själva benen. Endoskelettet har alltså den fördelen att det inte syns. Det klarar av samma påfrestningar som exoskelettet men är av nödvändighet designat av mer tåligt material i mindre mängd så att det inte är lika stort som exoskelettet.

Det krävs ett exo eller ett endoskelett för att kunna höja FYS med hjälp av hydragiska muskler (se slutet av detta kapitel).

Ett endoskelett ökar kroppsvikten med 5%, d.v.s. en person som väger t.ex. 80 kilo kommer att väga 84 kilo med endoskelett.

Rollpersoner med underlig kroppsbyggnad (t.ex. med en extra arm) kräver specialdesignat endoskelett. Dessa kostar 38000 Ecu. Det är naturligtvis också möjligt att bygga endoskelettet så att det inte inkluderar den extra kroppsdelen. Då kostar det 28000 Ecu.

Observera att detta inte uppfyller kraven på vad vi idag kallar ett endoskelett. Denna enhet ersätter inte det vanliga skelettet utan fästs som ett tillägg på det. För att

ersätta skelettet helt krävs ett artificiellt skelett.

Standardmodeller: Tyrell *Dress-In-Endo™*, Vulture Systems *Endoskeleton*, Mazetti *Internal Prothesis*, SciCorp *Internal Power Rig*, Cyberdyne Systems *X2-ESL Skeleton Enhancement*.

Artificiellt skelett (36.000Ecu, Tid: 27h)

Denna enhet fungerar i princip likadant som endoskelettet men ersätter totalt det existerande skelettet. Huvudelen av alla ben avlägsnas och ersätts med metall eller kompositdelar. Det artificiella skelettet ökar inte kroppsvikten.

Skelettet kan fungera som bas för ökad FYS på samma sätt som endo- och exoskelettet.

Rollpersoner med underlig kroppsbyggnad (t.ex. med en extra arm) kräver specialdesignat artificiellt skelett. Dessa kostar 40000 Ecu. Det är naturligtvis också möjligt att bygga endoskelettet så att det inte inkluderar den extra kroppsdelen. Då kostar det endast +20% extra.

Standardmodeller: Graveyard Inc *Your-New-Foundation™*, SciCorp *Artificial Bone Upgrade Kit*, Tyrell *Your-New-Bones*, Cyberdyne Systems *ZP-ESR Skeleton Replacement*

Svans, kosmetisk (100 Ecu, Tid: 1h)

Att installera en kosmetisk svans är ingen invecklad operation. Det har under vissa perioder varit mycket populärt. Det finns till och med specialanpassade kläder för folk med svans. Att ta bort en kosmetisk svans är inte heller någon avancerad operation. Priset är 250 Ecu. Svansar finns i alla modeller, från djävulssvansar till riktiga reptilsvansar (som kostar lite mer, speciellt om de ska vara täckta av äkta reptilskinn). Kosmetiska svansar kan inte kontrolleras av ägaren.

Standardmodeller: Qeentine *Slimtail™*, AfroCorp *CarTail™*, MeziTech *Artificial Tail*, Mazetti *TX-2 Cosmetic Tail Implant*, Bruce *Fashion Line UltraTail*, Bruce *Fashion Line BunnyTail*, Street *Fashion Furry Tail*, Yaneena *DevilLook™ Tail*.

Tillval till kosmetisk svans: Rörelsetillsats (700 Ecu, Tid: 2 h)

Denna tillsats började som kuriosita men blev snabbt inne, vilket har sänkt priserna. Rörelsetillsatsen gör det möjligt för ägaren att höja och sänka svansen samt röra den

något till sidan. Detta styrs vanligen viljemässigt av ägaren med hjälp av en anslutning av nervändar i slutet av ryggraden. Rörelserna är ganska långsamma och det är svårt att använda denna tillsats till något vettigt. Svansen har ingen koordination alls och kan inte greppa om något. Enheten drivs med fyra microceller som räcker ett år.

Standardmodeller: *AfroCorp CatTail™ Movement Unit*, *MeziTech Tail Actuator*, *Bruce Fashion Line TailWagger™*, *Yaneena DevilLook™ Wag Unit*.

Svans, användbar (46.000 Ecu, Tid: 8h + 2 veckors tillvänjning)

En användbar svans med förmåga att greppa om saker och ting är en komplicerat implantat. Cyberdome löste problemen men det lilla företaget kunde inte hålla sin upptäckt för sig själva särskilt länge. Det är något enklare att tillverka en svans än att lägga till extra armar. Detta har utnyttjats flitigt. Det är fortfarande svårt att få svansen att uppnå full koordination. Alla KOR baserade manövrar med svansen blir en nivå svårare (+Ob1T6). Svansen har inte samma styrka som resten av rollpersonen. När svansen används får endast halva ägarens FYS användas.

Svansen kan röras hur som helst. Den är fäst i slutet av ryggraden så det är ingen enkel operation att ta bort den. Den är tillverkad av metall men täckt av ett lager hud som gör att den ser verklig ut. Den påtänkte svansköparen har ett otal modeller att välja ifrån, oftast apsvansar eller kattsvansar. Alla har samma prestanda. De tunga ödlesvansarna och liknande har ännu inte kunnat framställas på denna form.

Svansen kan även greppa om folk (med halva ägarens naturliga FYS) och hålla i saker och ting. Det går att slåss med svansen men det är en nivå (+Ob1T6) att träffa. Färdigheten Närstrid, Obeväpnad (svans) täcker kontroll av svansen och när man har tränat upp denna färdighet till nivå 12 eller högre så kan man använda svansen utan problem även i beväpnad strid. Man slipper då den extra svårighetsökningen.

Svansen är inte kopplad till ägarens kropp i samma grad som vanliga kroppsdelar. Detta innebär ägaren inte tar någon skada, men att svansen slutar fungera när den tar skada. Svansen förstörs inte helt förrän den har tagit ägarens FYS/2 i skada.

Man kan bepansra svansen enligt reglerna för pansarhud (se huddelen). Svansen an-

ses lika mycket hud som ett ben. Enheten drivs med en minicell som räcker ett år.

Standardmodeller: *Cyberdome Devil's Tail™*, *Tyrell Swing-It-Tail™*, *MeziTech CombatTail™*, *Cyberdyne Dynatail™*.

TV: Svanshand (1000 Ecu, Tid: Var)

Längst ut på en användbar svans kan man till exempel koppla till en artificiell hand, en fot eller någonting från hand/fot cybernetiken. Kostnaderna är densamma som för hand/fot cybernetiken plus en extra kostnad på 1000 Ecu för den för den ökade komplexiteten att operera in dem i en svans. Observera att svansen bara har halv FYS.

Observera speciellt Tarantula tillägget för den som vill ha gift på sin svans. Det gör svansen till rena skorpiongadden.

Standardmodeller: *Se händer (dessa två cybernetikgrenar är nästan identiska).*

Tentakel (15000 Ecu, Tid: 6 h + 1 veckas tillvänjning)

En artificiell tentakel kan användas för att greppa runt folk (med ägarens halva naturliga FYS) och hålla fast saker och ting. Det är svårt att koordinera tentakler till fullo. KOR-manövrar blir två svårighetsnivåer svårare (+Ob2T6), men med färdigheten Närstrid, Obeväpnad (tentakel) på nivå 12 har man så god kontroll att svårighetsmodifikationen minskar till endast +Ob1T6. Detta gäller även i situationer som inte har med strid att göra.

Försök har gjorts med två eller flera tentakler och det har visat sig att det fungerar bra. Färdigheten två vapen måste dock användas för att koordinera flera tentaklers aktioner samtidigt. För varje extra lem som är med i striden utöver två ökar alla svårighetsgrader för attacker under den rundan med en svårighetsgrad (+ Ob1T6).

En tentakel kan röras i alla riktningar och den är ansluten till ryggraden så det är ingen enkel operation att ta bort den. Tentakler finns i många olika utföranden och är något enklare att tillverka än (användbara) svansar så den presumtive tentakelköparen har en hel del att välja på.

Det går inte att koppla artificiella tillval till tentakler. Det går inte heller att ansluta vapen i tentakeln. Detta beror på nervsystemet som används i tentakler för att möjliggöra användning av flera tentakler på en gång.

Tentakeln är inte kopplad till ägarens kropp i samma grad som vanliga kroppsdelar.

Detta innebär ägaren inte tar någon skada, men att tentakeln slutar fungera när den tar skada. Tentakeln förstörs inte helt förrän den har tagit ägarens FYS/2 i skada. Enheten drivs med en minicell som räcker ett år.

Standardmodeller: *Cyberdome Tentacle*, *Tyrell Use-Your-Tentacle™*, *MeziTech OctopiLimb™*, *Cyberdyne Dynatenacle™*.

Extra Arm (98.000 Ecu, Tid: 10 h + två dagars tillvänjning)

Det finns många myter och moderna legender om tillägget av en eller flera extra armar. Sanningen är den att operationen är mycket invecklad och begränsad i användning. Hjärnan klarar bland annat bara av att kontrollera en extra arm samtidigt, även om man har två. Enheten drivs med en minicell som räcker ett år.

Armen är svår att koordinera. Alla KOR- och stridshandlingar med den extra armen blir en grad svårare (+Ob1T6). Den artificiella armen är dessutom svagare (endast halva rollpersonens FYS) än ägarens naturliga armar.

Det finns bara en plats på kroppen som klarar av att ta emot extra armar och det är bröstkorgen, strax under de ordinarie armarna. Däremot är det inget som säger att de måste sitta på sidan som vanliga armar gör, fast naturligtvis är det mest vanligt.

Observera att detta inte är något riktig arm, utan en mekanisk arm som ser ut som en riktig. Vad det gäller skada så fungerar den artificiella armen precis som en vanlig arm.

Standardmodeller: *Tyrell An-Extra-Hand™*, *General Arms AUE Utility Arm*, *Cyberdyne Systems CyberArm™*, *Takamura Artificial Manipulator*, *GenCorp Zaphod MegaArm*.

Olaglig: Intern bomb (8000 Ecu, Tid: 10 h)

Att operera in en bomb i kroppen tar inte så lång tid. Bomben, som inte är speciellt stor, fästs någonstans i bälgen. Sprängkraften kommer vanligen från det mycket kraftiga sprängämnet CX11. Bomben kan detoneras antingen när ägaren vill det, med en fjärrutlösning eller när ägaren dör.

Om bomben styrs via en DNC-länk, så krävs ett cerebralinterface och en viljeanssträngning av ganska stor kaliber under en sekund för att detonera bomben.

Fjärrutlösning sker vanligen med hjälp av en radiosignal. Vissa otureliga varianter exploderar om en konstant signal avbryts.

Ägaren kan när som helst ställa in bomben så den exploderar vid ens död. För att ställa om den till att inte göra det måste han fatta ett nytt beslut. Denna typ av bomber är högsta mode bland internationella terrorister.

När en intern bomb detonerar dödar den omedelbart ägaren. Omgivningen drabbas av samma explosion som för en normal språnghandgranat (basradie 2, Sprängskada Ob5T6). En osmaklig bonus är allt blod och alla köttslansor som sprids.

Standardmodeller: Tyrell Blow-It™, General Arms Chest Bomb, Scheffka Security DeathTrap-8, MADE Payback™.

Custommodeller: kostar ungefär 10000 Ecu och är mycket lätta att konstruera.

Specialmodeller: Tarot CortexBomb™ (12000 Ecu, bomben opereras in i hjärnan och gör i princip ingen skada mer än att döda sitt offer), Chang-Hwa Megabomb M2 (15000 Ecu, har basradie 3 och sprängskada Ob10T6), MADE The Final Payback™ (25000 Ecu, basradie 5 och sprängskada Ob20T6).

Tillbehör till Intern Bomb: Försåtminering (2000 Ecu, Tid: 1h)

Med detta tillval så är bomben utrustad med kretsar eller en mekansim som gör det mycket svårt att ta bort den utan den rätta koden. Försåtminering finns som tillval till nästan alla modeller. Svårigheten att desarmera en vanlig intern bomb är Ob2T6. Med försåtminering blir svårigheten Ob5T6. Det går att göra ännu svårare försåtmineringar. För varje extra svårighetsgrad som önskas så dubblas försåtmineringens pris. Misslyckas man med desarmeringen så detonerar bomben.

Cybervingar, dekorativa (2000 Ecu, Tid: 8 h)

Vingar finns i många olika modeller. Ägaren väljer själv modell. Priset är i stort detsamma för de olika modellerna. Även om vingarna bara är dekorativa så kan de fällas ut och användas att flaxa med en smula. Ägaren tar ingen skada av skada som åsamkas vingarna.

Samtliga vingar går att fälla in och ihop tillräckligt för att de ska vara näst intill osynliga under kläder. Vingarna drivs med två microceller som räcker till 24 timmars kontinuerligt flaxande.

Standardmodeller: Tyrell Flap-It™, Bruce Fashion Line Butterfly Wings, Gunde

Steel Mofnatte™ Wings, MosCorp Wings, Joulanta Flappers™.

Cybervingar, glidflyg (10.000 Ecu, Tid: 12 h)

Att göra vingar som var stora och starka nog för glidflyg men som samtidigt gick att fälla ihop som de dekorativa vingarna var ett svårt uppdrag för cyberforskarna. IBM-Fuji löste problemet och industrispi-onaget gjorde snart att flera företag kunde följa efter. Glidflygsvingarna är av nödvändighet större än de dekorativa och finns bara i ett fåtal modeller (glidflygplan, fladdermus, jätteörn och drake). De kan fällas ihop men syns bättre under kläderna än de dekorativa. Ägarna till glidflygsvingar bör även köpa specialsydd kläder (kostar dubbelt) för att inte se alltför löjliga ut.

Man har ännu inte lyckats ta fram några vingar som gör att en människa kan flyga med muskelkraft. Vingarna drivs med två miniceller som räcker till ett par timmars flygande.

Standardmodeller: Tyrell Flap-It-And-Fly™, MosCorp Artificial Glider Wings, SAS Gliders™, Joulanta Flyers, SciCorp BatWings™.

Fotosyntesvingar (240.000 Ecu, Tid: 14 h)

Forskare hävdade länge att människan inte kunde leva av fotosyntes. Progenex i samarbete med Tyrell visade att detta var möjligt relativt nyligen. Fotosyntesapparaturen gör det möjligt för en människa att klara sig utan mat.

Allt som behövs är vatten, koldioxid och starkt solljus på de exponerade vingarna. Apparaturen fungerar alltså bäst i städer runt ekvatorn. Koldioxidkravet klarar man över hela jorden p.g.a. luftföroreningarna. I brist på solljus finns det speciella solarier för fotosyntesmänniskor. De är otroligt dyra men fyller sitt syfte.

Den som lever på fotosyntes tar all sin energi från sockret som framställs i syntesen. En av de största problemen med fotosyntesutrustning är människans behov av näringsämnen. Syntesapparaturen producerar bara kolhydrat och syre, vilket innebär att man måste äta vitamintabletter för att inte drabbas av bristsjukdomar. Vidare har fotosyntesmänniskan väldigt lite avföring, kanske en gång var tredje månad, men reellt stor urinavsöndring. Vattenbehovet är mycket stort, över fem liter per

dygn för en normalstor människa.

Vingarna är helt oanvändbara för flygning eller glidning.

Standardmodeller: Progenex/Tyrell Photo Synthesis System™.

Specialmodeller: Progenex och Tyrell har inte haft så vidare stor framgång med sin produkt. De misstänker att det beror på de något jobbiga vingarna. Därför har man nu börjat arbetet på en total fotosyntesenheter som ska klara sig utan vingar. Säkert kommer man att behöva mer solning i solarium än vad man behöver nu men i gengäld är alltså vingarna ett minne blott. Modellen beräknas lanseras på marknaden inom kort.

Stasisenhet (34.000 Ecu, Tid: 16 h)

Detta är en cybernetisk apparat som finns i stora delar av kroppen. Centralen sätts vanligtvis i bröstskorgen. Stasisenheten kan, när den sätts igång, försänka sin ägare i dvala. Det fungerar ungefär som ide för björnar. Energiförbrukningen minskar till en tiondel. Vattenåtgången blir nästan ingen alls. Dvalan kan vara i upp till fyra veckor utan att rollpersonen tar någon skada. Kroppsvärmen sjunker under tiden till en låg nivå, ca 30 grader celsius. Detta medför att rollpersonen kan ligga i dvala i en relativt kall omgivning utan att ta skada av det heller. Stasisenheten drivs med en minicell som räcker i fem år.

Vill man verkligen gå in för att ligga i dvala länge finns det ett specialläge för enheten. Det innebär att man börjar äta sansklöst mycket en månad innan dvalan ska börja. Stasisenheten bidrar till att fett tas upp av kroppen. Samtidigt lagrar enheten överskott av viktiga vitaminer och annat essentiellt för att kunna ge det till kroppen under dvalan. Slutligen dricker man fem liter vatten som också lagras med hjälp av enheten. Efter denna ordentliga förberedelse kan dvalan vara ända upp till tre månader utan risk för skada.

Väckning sker genom förinställd tid eller genom att någon som informerats om hur enheten fungerar stänger av den.

Företagen som gör stasisenheterna har gått ut med att dvalan förlänger livet men det är ännu obevisat. Några forskare hävdade motsatsen på Orbital News men den åsikten tystades snabbt ned.

Standardmodeller: Tyrell Cybernetic CryoSleep™, SciCorp The-Long-Sleep™, IBM/Fuji Stasis Unit, Takamura Zuzen™.

HAND & ARM

Observera att varje hand och arm måste modifieras för sig.

Naglar med färgenhet (500 Ecu, Tid: 1h)

Detta är ett nytt mycket populärt cybernetiskt tillbehör som gör att man kan ändra färgen på naglarna till valfri nyans. Priset för modifikationen gäller för tio naglar. För att byta färg kan man använda en fjärrkontroll (ingår i priset) eller genom en DNC-länk. Omställningen är ögonblicklig och man kan välja olika nyanser för olika naglar. Minnet i detta tillbehör lagras över tio miljoner färgnyanser. Naglarna drivs med en microcell som räcker tre år.

Standardmodeller: Frank Chen MultiColoroid, AfroCorp ColorNail Series 2060, Queentine Fashion Nails, Bruce Color Changing Nails, Cyberdyne Systems Cybernails™, NeoNails NXQ.

placera kraftiga servomotorer i bröstkorget. Se slutet av detta kapitel för mer information om högre FYS. Mekanismen till en starkare arm kräver dessutom mer utrymme i överarmen där hydrauliska cylindrar måste installeras för alla armens funktioner. Mekanismen placeras i överarmen vilket innebär att det inte går att montera in några tillbehör i överarmen.

I armen ingår en artificiell hand. Denna artificiella hand presenteras längre fram i denna text. Funktionen är likvärdig med en normal hand.

Standardmodeller: Tyrell Your-New-Arm™, IBM-Fuji Artificial Arm & Hand Module, Collorage Cyberarm Z-3, Cyberdyne Systems PowerArm™, Vulture Systems CXA Cybernetic Arm, General Arms IraCorp R5-RM Arm Module.

Tillval: Sträckbar arm (14.000 Ecu, Tid: 3 h)

Detta tillvalet är en ombyggnadssats för i princip alla artificiella armar. Underarmen kan med hjälp av ett specialkonstruerat maskineri förlängas till två meters längd. Utsträckningen går inte särskilt fort och kan inte i sig själv användas som vapen. Armen är inte lika stark som en vanlig arm när den är utsträckt. Räkna med att FYS i styrkeavseende halveras när armen är utsträckt. Armen kan kontrolleras helt normalt när den är utsträckt (full KOR gäller). Enheten drivs med en extra minicell som räcker tre år.

Handen längst ut på armen är en helt vanlig artificiell hand. Inga ytterligare modifikationer kan göras på en sträckbar arm. Handen är inte sträckbar på något sätt, men kan modifieras om man inte behöver plats i underarmen.

Standardmodeller: Collorage Official Warrior™ Arm, General Arms EAM Elongating Arm Module, Cyberdyne Neosoft Flexarm, Cybernetique Française GDP-9.

Tillval: Slasher-klor (3500Ecu, Tid 6h)

Dessa "klor" består av upp till fyra 25 cm långa sylvassa blad som skjuts ur ägarens knogar, när handen knyts hårt. Det går bra att röra på handleden då klorna är infällda, eftersom klorna förvaras helt och hållet i underarmen då de inte används. När man knyter näven hårt så kommer först en bult att låsa handleden och sedan skjuts klorna ut med hjälp av tryckluft. Bara låtet från detta är nog för avskräcka många motstånd-

dare. Enheten drivs med en microcell som för flera hundra in och utfällningar.

Alla Slasher-klor har gemensamt att de gör mycket skada. Standardmodellerna gör ObHIT6+1. När man fäller ut dem gör de ObPIT6+1. Färdigheten för att använda dem som vapen är Obeväpnad Strid (klor).

Standardmodeller: Collorage Official Slasher Claws™ (4500 Ecu), Naked Steel Predator Claws, Tarot MegaSlashers™, UNEASY Extending HandBlades, Franklin Cybernetics Slash'n' Dice.

Tillval till Slashers:

Ljudeffektstillsats (100 Ecu, Tid: 15 min)

Denna tillsats monteras i själva klomekanismen. I vanliga fall så låter det ganska otäckt när man fäller ut klorna, men med denna tillsats blir det hela till en orgie av hemska ljudeffekter. Detta är ett mycket populärt tillval som de flesta köper tillsammans med klorna. Det ryktas om att Collorage även håller på att ta fram en extratillsats där en massa repliker från filmerna Slashers 1-6 (filmades 2031-2050) kan återges via klorna. Deras arbetsnamn är "Want these up your nose, chummer?". Enheten drivs med en extra minicell.

Standardmodeller: Collorage Official Slasher Claws Sound Addition.

Olagligt tillval: Granatpistol (4600 Ecu, Tid: 8 h)

Granatpistolen är inopererad i underarmen och skjuter genom en lucka i handflatan när handen böjs kraftigt uppåt. Handen och armen går att använda som vanligt. Granatpistolen kan bara laddas med en granat åt gången. Dess räckvidd är: 10-20-50-80m och den skjuter 30mm granater.

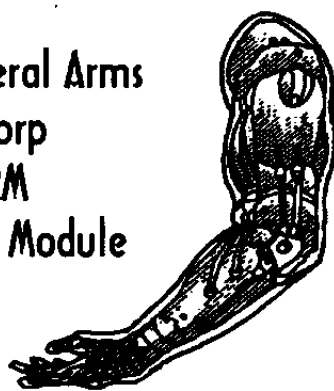
Standardmodeller: California Weapon Systems Grenade Launcher Arm, Franklin Cybernetics Fatal Blow RGA-3, Tarno Systems AGL-ZD, Miotech Granatwerfer-Arme.

Specialmodeller: Wanglow ETAGL/IB Enhanced Trajectory Arm Grenade Launcher (8500 Ecu, räckvidd: 20-40-90-150m, tre gånger så dyra granater).

TV: Hagelgevär (3200 Ecu, Tid: 5h)

Detta är ett kortpipigt hagelgevär som är inopererad i underarmen och skjuter genom en lucka i handflatan när den böjs kraftigt uppåt. Handen och armen går att använda som vanligt. Hagelgeväret skjuter en relativt svag hagelgevärsammuniton. Räck-

General Arms IraCorp R5-RM Arm Module



Artificiell arm (5600 Ecu, Tid: 3 h)

En artificiell arm är gjord av metall och plast och sköter allt en vanlig arm klarar av att göra. Den är anpassad till övriga muskler i kroppen och fungerar alltså precis som en vanlig arm. Till skillnad från extra armar (se rubriken Bål) så är artificiella armar, som sitter där armar ska sitta, mycket enklare att installera och sköta. Armen drivs med en minicell som räcker ett år.

Underarmen på den artificiella armen är den mest komplicerade biten. För att lämna plats åt olika cybernetiska tillbehör placerar man på normala armmodeller ofta ledningar och servo strax under huden. Det går att sätta in högst ett tillval i underarmen.

För att göra en arm extra stark (högre FYS) krävs att hela överkroppen görs starkare. Görs inte detta kan den nya armstyrkan orsaka skador och slitage i bröstorgans muskler och leder. Dessutom måste man

vidden för hagelgeväret halveras på grund av den korta pipan och den svaga drivladdningen. Därför är räckvidden halva den normala. Tabell nedan beskriver de olika vapnens räckvidder samt deras skada på dessa räckvidder.

15,6 x 62 mm, Kaliber 20, hagel, (2-5-15-30), Ob3T6+2/Ob2T6+2/Ob2T6/Ob1T6

15,6 x 62 mm, Kaliber 20, slug, (5-10-25-75), Ob3T6+1/Ob3T6/Ob2T6+2/Ob2T6

18,5 x 62 mm, Kaliber 12, hagel, (2-5-20-35), Ob4T6+2/Ob3T6+1/Ob2T6+2/Ob1T6+1

18,5 x 62 mm, Kaliber 12, slug, (5-10-30-90), Ob4T6+1/Ob4T6/Ob3T6/Ob2T6+1

Den rekyldämpande mekanismen och den mindre laddningen medför att vapnet inte sliter av någonting i armen när det avfyras. Det går att skjuta normal hagelgevärsammunition i dessa vapen, men effekten kan vara otrevlig för både målet och skytten. Räckvidden förändras inte, men skadan blir lika stor som för den normalammunitionen. Skytten tar Ob1T6 i skada i armen för kaliber 20 skott och Ob1T6+2 för kaliber 12.

Vapnet laddas normalt med endast ett skott. Att ladda om geväret tar dubbelt så lång tid som en normal laddning. Det finns dock magasin att köpa till denna typ av vapen. Priset för tio stycken kaliber 20 patroner är 6 Ecu och för kaliber 12 är priset 8 Ecu.

Standardmodeller (kaliber 20): Franklin Cybernetics CAS-20, Vultures Inc RUYS 20 (Rifle Up Your Sleeve), Mossberg Cyber-500X.

Standardmodeller (kaliber 12): Heckler & Koch BCA4A2, General Arms TACO-12.

Specialmodeller (kaliber 20): Franklin CAS-20LONG (4500 Ecu, en längre pipa kan på en 20 sekunder fällas ut och skruvas fast. Den längre pipan ger hagelgeväret räckvidderna 5-10-25-40 för hagel och 5-15-50-100 för slug. Pipan sticker ut 30 cm ur handen)

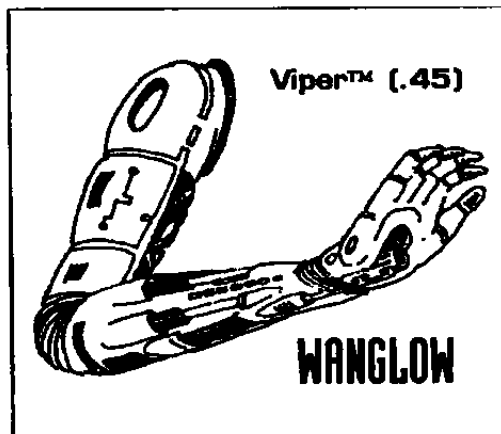
Olagligt tillval: Armbågsmagasin (900 Ecu, Tid: 2h)

Detta tillbehör gör att man kan köra in patroner i ett armbågsmagasin. För ett kaliber 20 magasin går det in fem patroner och för kaliber 12 fyra patroner. Att ladda armbågsmagasinet tar lika lång tid som för vanliga pumphagelgevär.

Standardmodellerna av samma kaliber är kompatibla med varandra och kräver att man manuellt för in en patron till afyrningsläge (genom att böja armen).

Standardmodeller: Franklin Cybernetics CAS Elbow Mag, Vultures Inc SUYS 20 (Shells Up Your Sleeve), Heckler & Koch BCA4A2 Multishot Module, General Arms TACO-12 Magazine.

Specialmodeller: Heckler & Koch BCA4A2-MSALM Multishot Autoloader Module (1400 Ecu, detta magasinet för automatiskt in patroner i afyrningsläge).



Tillval: Underarmspistol (1300 Ecu, Tid: 5h)

Underarmspistolen fungerar enligt samma princip som hagelgeväret. Pistolen skjuter vanlig ammunition och har alltid inbyggt magasin.

Handen och armen går att använda som vanligt. Pistolen är inopererad i underarmen och skjuter genom en liten lucka i handflatan när den böjs kraftigt uppåt.

Typmodeller:

Hiroki Arm of Death: 4,8x15mm, räckvidd: (5-10-25-50), mag: 7, Pris: 1300 Ecu.

Martin PP2: 7,62x17mm, räckvidd: (5-15-40-80), mag: 4, Pris: 1600 Ecu.

Franklin Cybernetics P380: 9x17mm, räckvidd: (5-15-35-70), mag: 6, Pris: 2000 Ecu.

Tamo ArmPistol™ Special: 9x19mm, räckvidd: (5-20-40-80), mag: 5, Pris: 2500 Ecu.

Wanglow Viper™: 11,43x23mm, räckvidd: (5-20-45-90), mag: 4, Pris: 3500 Ecu.

Tillval: Elchock (3400 Ecu, Tid: 1h)

Kraftiga elektroder, redo att släppa all sin laddning när de är aktiverade, installeras i cyborgens artificiella arm. Elchocken kan göras mycket kraftig och ställas in steglöst från en obehaglig stöt till Ob3T6 i skada.

Armen och handen är totalt isolerade från elchock i och med installerandet av detta tillval. Elchocken överförs bara via beröring eller via metallobjekt som hålls i han-

den. Enheten drivs med en minicell som räcker till 50 stötar.

Standardmodeller: Cyberdyne Systems Electrocutor™, Tarot Shock Unit.

Olagligt Tillval: C-Spruta (6000 Ecu, Tid: 5h)

Denna vätskespruta har sin laddning i en behållare i underarmen. Själva pumpmekanismen sitter i handflatan och det är även där, genom en lucka, som gasen kommer att komma ut. Sprutan kan också laddas en vätskor som i kontakt med luften bildar stridsgas. C-sprutan kan naturligtvis laddas även med Typ-X stridsmedel. Olika varianter av stridsgaser finns beskrivna i kapitlet om stridsgaser.

C-sprutan är kraftig. Den har en räckvidd på 2-4-8-12 meter. Strålen är koncentrerad och kan endast träffa en person. Armen som C-sprutan inopereras i täcks med C-säker hud. Detta ingår i ovanstående kostnad. C-sprutan laddas med patroner som innehåller fyra doser. Patronen innehåller även en microcell som driver sprutan. Varje patron kostar 200 Ecu.

När sprutan används med stridsgas så uppstår, oturligt nog, problemet att gasen inte ligger kvar där den hamnar. Vind och andra faktorer kan föra iväg gasen åt ett slumpmässigt håll. Molnets storlek är ungefär två meter i diameter. Detta och den mängd gas som blir kvar vid gassprutan helt naturligt gör att detta tillägg inte ska användas av någon som inte har C-säkra kläder och skyddsmask.

Standardmodeller: MADE Liquid Squirter LIZP-2, Xarco Poison Gun.

Tillval: Dolda utrymmen (600 Ecu, Tid: 2 h)

Ett dolt utrymme kan lätt installeras i en artificiell underarm. Hålligheten är inramad av hållbar metall och kollapsar inte före resten av kroppen gör det. I hålligheten kan vad som helst förvaras. Insidan är täckt av något mjukt material som gör att det som ligger i hålligheten inte skramlar (såvida man inte lägger in två objekt förstås). Storleken på hålligheten är naturligtvis begränsad och det största som är möjligt är ungefär stor nog att rymma en handgranat eller en mycket liten pistol. Detta tillval kan inte kombineras med granatpistol, hagelgevär, pistol eller med ökad armstyrka.

Standardmodeller: Många olika. Varje cyberklinik utför olika typer av hålligheter.

TV: Handuttag (1000 Ecu, Tid: 2 h)

Denna modifikation gör att man kan ta bort den artificiell handen som ingår i en artificiell arm och sätta dit en fästansordning istället. Denna fästansordning är både gängad och magnetisk och följdaktligen mycket kraftig. På den kan man sedan fästa allehanda handersättningar. Givetvis kan man fästa den ordinarie handen på handtaget. Det tar ungefär 20 sekunder att ansluta en artificiell hand eller ett verktyg till uttaget.

Observera att det inte går att använda ett handtag ihop med handfunktioner som utnyttjar underarmen (exempelvis slashers, granatpistol och hagelgevär eller underarmspistol).

Standardmodeller: Tyrell Hand-Whatever-You-Want-With-It™, IBM-Fuji Hand Console, Cyberdyne Systems HandSocket™.

Tillval till uttaget: Verktygshand (150 Ecu, Tid: 20 sekunder)

Varje verktygshand är ett specifikt verktyg. Alla sorters verktyg finns och det är upp till rollpersonen att välja det han vill ha. Verktygshänder ser precis ut som verktyget i fråga. De är helt oanvändbara som händer. De har heller ingen känsel eller någon egenskap som liknar dem vid händer mer än att de sitter i slutet av armen. Vanligtvis drivs verktygen med en microcell som räcker till 10 timmars användning.

Här följer några exempel på vad som finns att tillgå. Naturligtvis finns det mycket mer:

Standardfunktioner: Skruvdragare, Hammare, Kniv, Universaltång, Trädgårdsredskap, Ficklampa.

Specialfunktioner: Färgspruta, Borrmaskin, Cirkelsåg, Nitpistol, Plåtsax, Laserkniv (kräver minicell istället för microcell).

Artificiell hand (2400 Ecu, Tid: 3 h)

Artificiella händer varen av de första saker som utvecklades som cybertillbehör. Redan på 1900-talet skildrades cybernetiska händer i litteraturen. Detta har gjort att cybernetikerna nu bemästrat problemen med artificiella händerna till fullo. Finmekaniken i den artificiella handen är exakt lika en vanlig hand. Det märks ingen skillnad. Handen drivs med två microcell som räcker ett år.

Det är möjligt att lägga till en artificiell hand utan att ha en artificiell arm till den.



Om man skaffar en artificiell arm så ingår det alltid en artificiell hand i priset.

Standardmodeller: Tyrell Your-New-Hand™, IBM-Fuji Artificial Hand Module, Geanardo Hand-For-You™, Barrow International UltraHand™, Collorage Cyberhand ZH-5, Cyberdyne Systems PowerHand™, Vulture Systems CXH Cybernetic Hand, General Arms / IraCorp R3-CM Hand Module.

TV: Grepphand (1000 Ecu, Tid: 4 h)

Grepphanden är ett system av servon, vajrar och spärrar som gör handens grepp otroligt svårt att bryta, utan att för den delen gör handens starkare. Handens grepp har styrka motsvarande FYS 35. Det finns ingen risk att man tappar greppet med den helt enkelt. Ifall man tar ett grepp med denna hand så används man FYS 35 för det aktiva slaget. Det gäller dock bara grepp med en hand. Kan vara mycket bra vid nästrid och när man tar stryppgrepp.

Grepphanden är givetvis användbar för att hålla sig fast i något och för att klättra hängande. Armen går av innan greppet lossar. Enheten drivs med en minicell som räcker ett år.

Standardmodeller: Tyrell Grip-It™, General Arms Grasping Hand Unit, Cyberdome The Squeeze™

TV: Klätterhänder (900 Ecu, Tid: 2 h)

Detta system består av sugkoppar, elektromagneter och små klor som är fästa på fingrarna och på handflatorna. Hela systemet aktiveras genom att man belastar handflatan eller fingrarna. När belastningen tas bort från handen så deaktiveras systemet. Enheten drivs med en minicell som räcker ett år.

Klätterhänderna gör det mycket enklare att klättra på ett flertal ytor. Svårigheten

minskas med Ob2T6 på trä och släta ut metalltytor. På ojämna metalltytor och på släta icke-metalliska ytor blir det bara Ob1T6 enklare. Svårigheten blir aldrig lägre än Ob1T6. Om man har greppfötter så blir svårighetsminskningen ytterligare Ob1T6.

Standardmodeller: Geanardo Grip-Hand™, Barrow International Ultra-Mountaineer™, Collorage Cyberclimber CCH-2, Cyberdyne Systems PowerGrip™.

Olagligt tillval: Fingerpistol (600 Ecu, Tid: 2 h)

Detta är en finkalibrig pistol med som är laddad med endast en kula. Pistolen skjuter vanlig ammunition. Själva patronläget och avfyringsmekanismen sitter i handen innanför pekfingeret. För att avfyra pistolen måste man först sträcka på pekfingeret så att den tvärlade pipan sträcks och sedan trycka med tummen på sidan av långfingeret. Kulan passerar ut genom ett hudlikande membran i fingerspetsen. Handen och armen går att använda som vanligt.

Typmodeller:

Franklin Cybernetics P142: 3,6x14mm, hylslös, räckvidd: 2-5-10-20, Pris: 600 Ecu.

Wanglow Point'n'Shoot™: 3,6x14mm, räckvidd: 2-5-15-25, Pris: 900 Ecu.

Tarot Janina-3: 4,8x15mm, hylslös, räckvidd: 2-5-15-25, Pris: 800 Ecu.

Hiroki Finger of Death: 4,8x15mm, hylslös, räckvidd: 2-5-15-30, Pris: 700 Ecu.

Tarno DigitPistol™: 5,4x15mm, räckvidd: 2-5-20-35, Pris: 800 Ecu.

Noroto Finger Pistol SX22, 5,56x17, räckvidd: 2-5-20-30, Pris: 800 Ecu.

TV: Fingerkamera (1500 Ecu, Tid: 1h)

Denna kamera tar upp ett helt pekfinger och är ett perfekt spionageredskap. Kameran går även att placera i andra fingrar men det är dyrare eftersom det inte är standard, räkna med minst 2000 Ecu i det fallet. Kameran gör upptagningen genom en lins som ser precis ut som nageln. Den har även ett primitivt system för upptagning av ljud som fungerar men inte mycket mer.

Videosignalen skickas på en DNC-länk och kan användas av andra cybernetiska tillbehör (t.ex. till ett artificiellt öga med HUD, radio-länk eller till ett minne för lagring). I princip fungerar fingerkameran som en videoenhet till ett artificiellt öga, men det finns ingen intern projektor som

gör att man kan se vad man filmar. För detta krävs antingen att man är utrustad med en HUD eller en videoenhet.

Det finns ännu inga holomodeller av fingerkameran på marknaden. Det beräknas komma inom de närmaste åren.

Standardmodeller: *Panasonic Finger Video NC-170, Sony Finger Visual-9, Tyrell Record-It-With-Your-Finger™, Vulture ACX, Hitachi Digit Video FF-36, Grundig Fingerfunken™, Nikon FingerCam, Scheffka Security FingerSnoop™*

Tillval: Klor (200 Ecu, Tid: 2h)

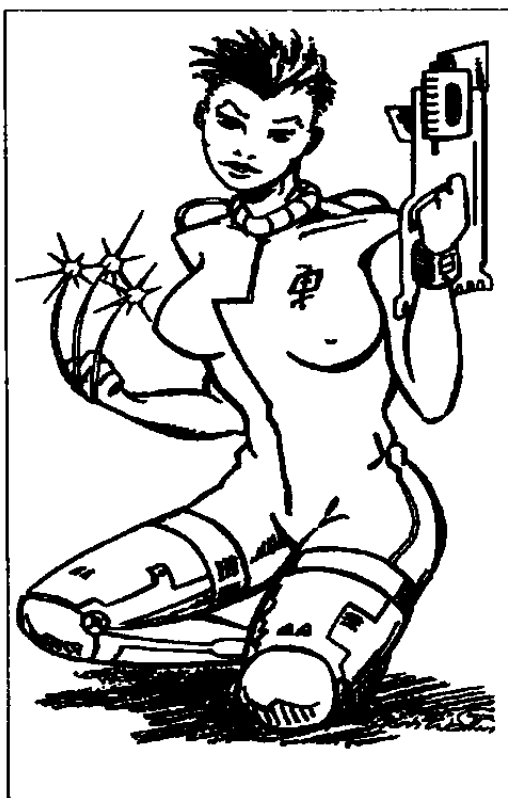
Dessa klor ersätter de vanliga naglarna. De ser ut som långa naglar och kan med fördel färgas med nagellack, men är i själva verket sylvassa. Färdigheten för att använda dem är en ny färdigheten för obehäpnad strid, nämligen Obehäpnad Strid (klor). De gör ObH1T4+1 i skada.

Standardmodeller: *Vultures Inc Talons, Tyrell Claw-It™, TepesCorp VampireClaws™, UNEASY Hand Claws.*

Tillval: Rippers (200 Ecu, Tid: 2h)

Rippers är fyra centimeter långa sylvassa klor med egg som går att falla ut. Klorna är monterade under artificiella naglarna, vilket gör dem svåra att upptäcka. Tyvärr kan man inte böja fingrets yttersta led. Färdigheten för att använda dem är en ny färdigheten för obehäpnad strid, nämligen Obehäpnad Strid (klor). De gör ObH1T6 i skada. Klorna drivs med en microcell som räcker ett år.

Standardmodeller: *Tarot Rippers™, TepesCorp SwitchClaws™, UNEASY Extending Hand Claws, AfroCorp CatClaws, Collorage Official Night Rippers™, Franklin Cybernetics Rip'n'Tear.*



Olagligt tillval till klor: Kemikalieenhet (500 Ecu, Tid: 1 h)

Detta tillägg är en liten behållare som innehåller valfri kemikalie (ingen sådan följer med vid inköp) som genom enheten kan spridas jämnt på klorna så fort de fälls ut. En behållare innehåller ungefär fyra doser. Det krävs en behållare för varje klo. Det enda problemet med denna enhet är att man kan råka skada sig själv och därmed bli förgiftad. Det är tillrådligt att ha med sig serum mot giftet man använder på klorna.

Standardmodeller: *Tarot Poison Unit, TepesCorp DeathClaws™, Chang-Hwa MegaPoison P34-A, Vulture Inc Lethal Rip Unit.*

Tillval: Förstärkta knogar (100 Ecu, Tid: 1 h)

Med förstärkta knogar gör rollpersonen +1 i skada med knytnäven. Dessutom kan rollpersonen slå på hårda objekt, exempelvis av metall, utan att riskera att handen tar skada.

Standardmodeller: *PPFY Strong Knuckles, Cyberdyne Systems Reinforced Knuckles, Barrow International MegaBlow™, General Arms Armor Punch, Mi-oTech PanzerFaust, Franklin Cybernetics Hit'n'Run*

Olagligt: Fingeravtrycksenhet (2000 Ecu, Tid: 1h)

Detta är inte bara olagligt utan mycket olagligt. Med hjälp av denna enhet som monteras på fingertopparna kan man ändra mönstren på fingerspetsarna. Man behöver inte ha någon cyberhand för att operera in detta tillbehör. Det angivna priset är för två händer.

Varje komplett mönster tar upp 1 MB minnesutrymme. Den interna datorn som monteras i en av händerna har 40 MB minnesutrymme. Det går givetvis att lagra mönster i andra minnen som man kan vara utrustad med. Alla modeller kan skapa slumpmässiga fingeravtryck. Med hjälp av en normal dator och en vanlig bildläsare kan man läsa in mönster från verkliga personer. Dessa mönster kan sedan laddas in i Fingeravtrycksenheten. Enheten drivs med en microcell som räcker tre år.

Standardmodeller: *CyberLab™ FPU, Scheffka Security Artificial Fingerprint Unit, Tarot Dead Mans Hand.*

Specialmodeller: *CyberLab™ XFP (12000 Ecu, man kan lagra ny mönster genom att hålla fingerspetsarna mot den person vars mönster man vill kunna härma).*

FÖTTER & BEN

Observera att varje ben måste modifieras för sig.

Artificiellt ben (6000 Ecu, Tid: 4 h)

Ett artificiellt ben är gjord av metall och plast och fungerar som ett vanligt ben. Benet är anpassat till övriga muskler i kroppen och fungerar alltså precis som ett vanligt ben.

För att lämna plats åt olika cybernetiska tillbehör placerar man på normala ben-

modeller ofta ledningar och servo strax under huden. Belastningarna på ett artificiellt ben är dock så höga att det inte blir så mycket plats över. Man kan därför sätta in högst ett tillval i varje ben.

Varje ben drivs med en minicell som räcker ett år.

Om man vill förstärka sin FYS med hydrauliska muskler kräver detta mer utrymme, vilket innebär att det inte går att montera in några tillbehör i benet.

I benet ingår en artificiell fot. Denna artificiella fots funktion är likvärdig med en

normal fot. I foten kan man installera en del tillbehör oberoende av om man har något tillbehör i benet.

Standardmodeller: *Tyrell Your-New-Leg™, IBM-Fuji Artificial Leg & Foot Module, Collorage Cyberleg Z-7, Cyberdyne Systems PowerLeg™, Vulture Systems CXL Cybernetic Leg.*

Tillval: Hoppben (4000 Ecu, Tid: 3 h)

Hoppbenet är en fjäderförstärkning av det artificiella benet. Med denna kan rollpersonen hoppa längre och högre än tidigare.

Spelmässigt symboliseras det med att rollpersonens färdighetsnivå i hoppa fördubblas för alla praktiska användningar. Detta förutsätter dock två hoppben. Har rollpersonen bara ett hoppben måste rollpersonen lyckas med ett svårt KOR-slag varje gång han hoppar för att kunna utnyttja hoppbenets finesser. Hoppbenen kräver en extra minicell för varje ben. De räcker i ett år.

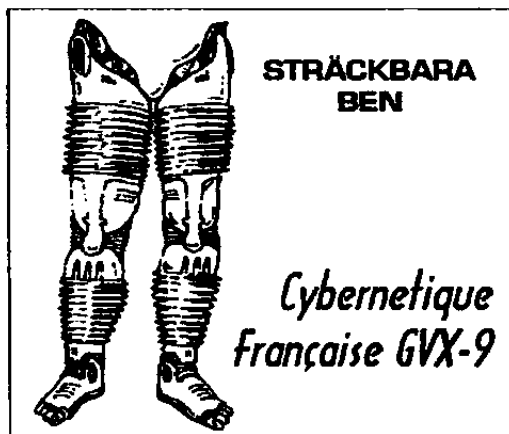
Standardmodeller: IBM-Fuji Jumping Leg Module, Collorage Cyberleg Z-7b, Cybernetique Française GVX 19, Springfield Springy-Legs™.

Tillval: Sträckbart ben
(18.000 Ecu/par, Tid: 3 h)

Detta tillval är en ombyggnadssats för i princip alla artificiella ben. Priset är för två ben. Låret och vaden kan med hjälp av ett specialkonstruerat maskineri förlängas till två meters längd. Utsträckningen går inte särskilt fort och kan inte i sig själv användas som vapen. Benets styrka är inte lika hög när det är utsträckt. Räkna med att FYS i styrkeavseende halveras när benet är utsträckt. Man kan inte gå eller springa lika snabbt med benen utsträckta (förflyttningen halveras).

Foten längst ned på benet är en helt vanlig artificiell fot. Inga ytterligare modifieringar kan göras på ett sträckbart ben. Foten är inte sträckbar på något sätt, men kan modifieras som vanligt.

Standardmodeller: Collorage Offical Warrior™ Legs, Cyberdyne/Neosoft Flexleg, Cybernetique Française GVX-9.



Tillval: Ökad förflyttning
(23.000 Ecu/par, Tid: 6 h)

Med hjälp av servomotorer och förstärkta höftleder kan artificiella ben göras mycket lämpliga för löpning och andra idrotter. Tyvärr är uthålligheten fortfarande den

samma om inget görs för att förbättra den. Detta medför att den ökade förflyttningen bara kan användas under en begränsad tid. Det är jobbigt att springa fortare än olympiska löpare gör, även om benet tar hand om en del av bördan. Grundtillsatsen på benen gör att förflyttning (FF) ökas med 10 poäng. Detta gäller dock inte krypande förflyttning. Enheten drivs med en minicell som räcker ett år.

Standardmodeller: Cybernetique Française GVX 12, Tyrell Run-With-It™, IBM-Fuji artificial leg running module.

Lyxmodeller: Cybernetique Française GVX 12-c (Ökar förflyttning med 12)

Tillval: Dolda utrymmen
(600 Ecu, Tid: 2 h)

Ett dolt utrymme kan lätt installeras i ett artificiellt ben. Hålligheten är inramad av hållbar metall och kollapsar inte före resten av kroppen gör det. I hålligheten kan vad som helst förvaras. Insidan är täckt av något mjukt material som gör att det som ligger i hålligheten inte skramlar (såvida man inte lägger in två objekt förstås). Storleken på hålligheten är naturligtvis begränsad och det största som är möjligt är ungefär stor nog att rymma två handgranater eller en pistol.

Standardmodeller: Många olika. Varje cybernetiker utför olika typer av hålligheter.

Tillval: Greppfot (1500 Ecu, Tid: 4 h)

Greppfoten är en speciell artificiell fot där tårna är förlängda och har förmågan att greppa saker. Greppet är lika starkt som för en artificiell hand, men koordinationen (KOR) halveras. Greppfoten är givetvis användbar för att hålla sig fast i något och för att klättra hängande. Enheten drivs med en microcell som räcker ett år.

Standardmodeller: Cyberdome Grip-Foot™, Collorage CyberFoot DZ-8, Vulture Systems DXL Cybernetic Foot, GenCorp Grippy Foot.

Tillval: Klätterfötter
(900 Ecu/par, Tid: 2 h)

Detta system består av sugkoppar, elektromagneter och små klor som är fästa på tårna och på fotsulorna. Hela systemet aktiveras genom att man belastar tårna. När belastningen tas bort från tårna så deaktiveras systemet. Enheten drivs med en minicell som räcker ett år.

Klätterfötterna gör det mycket enklare att klättra på ett flertal ytor. Svårigheten minskas med Ob2T6 på trä och släta ut metalltytor. På ogädda metalltytor och på släta ickemetalliska ytor blir det bara Ob1T6 enklare. Svårigheten blir aldrig lägre än Ob1T6. Om man har grepphänder så blir svårighetsminskningen ytterligare Ob1T6.

Standardmodeller: Geanardo Climb-Foot™, Barrow International Ultra-Mountaineer™ Foot Unit, Collorage Cyberclimber CCF-2.

Tillval: Klor (200 Ecu/par, Tid: 2h)

Dessa två centimeter långa klor ersätter de vanliga naglarna. De ser ut som långa naglar och kan med fördel färgas med nagellack, men är i själva verket sylvassa. Vill man använda skor måste dessa vara specialgjorda. Färdigheten för att använda dem är en ny färdigheten för obeväpnad strid, nämligen Obeväpnad Strid (klor). De gör ObH1T4+1 i skada. En vanlig spark gör ett poäng extra i skada.

Standardmodeller: Vultures Inc Talons, Tyrell Claw-It™, UNEASY Foot Claws, TepesCorp Transylvanian Foot Claws.

Tillval: Tarantula-klo
(1300 Ecu/par, Tid: 3h)

Denna klo kan installeras i en naturlig eller artificiell fot. Tarantulaklon är ett 15 centimeter långt svart dolk som sticker ut ovanför stortån. Den fälls ut genom att man viker ner tårna kraftigt. Inuti kniven finns en kanal för gift och det är meningen att man ska fylla giftbehållaren med något otrevligt. Klorna drivs med en microcell som räcker till hundratals in och utfällningar. Färdigheten som används är Obeväpnad strid (klor). De gör ObP1T6 skada.

Standardmodeller: Vulture Inc Dagger Claws, Collorage Tarantula Foot Claws, Tarot FootRippers™, Franklin Cybernetics Cut'n' Stomp.

Tillval: Förstärkta fötter
(100 Ecu, Tid: 1h)

Med förstärkta knogar gör rollpersonen +1 i skada med sparkar. Dessutom kan rollpersonen sparka på hårda objekt, exempelvis av metall, utan att riskera att foten skadas.

Standardmodeller: Barrow International MegaKick™, General Arms Armor Kick, MioTech PanzerFuß.

KONTROLLSYSTEM

Vissa cybernetiska system kräver att man har någon typ av styrenhet för att kontrollera dem. Detta gäller i första hand system som inte kan kontrolleras på ett naturligt sätt genom ägarens befintliga nervbanor. Som exempel så behöver en artificiell arm inte någon kontrollenhet, eftersom det finns nervbanor som kan sköta detta. Däremot behöver pigmentsenhet en styrenhet eftersom kroppen inte på naturligt sätt kan växla färg.

Subdermal styrenhet (500 Ecu, Tid: 1h)

Detta är det enklaste och i de flesta fall mest praktiska typen av styrenhet. Den består av en film med tryckknappar och signallampor som opereras in strax under huden. Vanliga ställen att operera in styrenheten är på handen översida eller på underarmen. Enheten kopplas ihop in med en DNC-länk och eftersom styrenheten är flexibel, så kan man kontrollera många olika typer av cybernetiska tillbehör. På en HUD kan man dessutom få upp menyer. Enheten drivs med en microcell som räcker tre år.

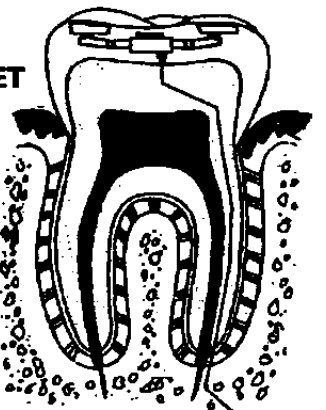
Standardmodeller: Tyrell *Your-Skin-As-A-Keyboard™*, Cyberdyne Systems *DermaSwitch™*, IBM-Fuji *Personal Skin Control Unit*, DataTech *SC-II CyberKeyboard*, Franklin Cybernetics *Press'n'Use*, Falcon Systems *SDC (Subdermal Control)*, Vulture Systems *Skin Control GSX-5*.

Dental styrenhet (500 Ecu, Tid: 1h)

Detta är variant av den subdermala styrenheten där tryckkontaktarna är monterade i artificiella tänder. Genom att tryck på med tungan kan man sända olika signaler genom en DNC-länk. Fördelen med enheten är att det inte syns när man använder den. Nackdelen är att man bara kan styra ett cybernetiskt implantat. Det går dock att installera flera dentala styrenheter för oli-

DENTAL STYRENHET

VDCM
Vulture
Dental
Control
Module



ka funktioner. Enheten drivs med en microcell som räcker tre år.

Standardmodeller: Tyrell *Your-Teeth-As-A-Keyboard™*, Cyberdyne Systems *DentaSwitch™*, IBM-Fuji *Personal Tooth Control Unit*, DataTech *DC-IV CyberKeyboard*, Franklin Cybernetics *Lick'n'Use*, Wanglow *Dental Control Module*, Vulture *Dental Control DSX-2*.

Virtuellt interface NVX (3000 Ecu, Tid: 3h)

Detta interface används i huvudsak för att koppla in sig i cyberrymden och kan inte användas för att kontrollera cybernetiska kroppsdelar. Med interfacet kan man dock röra sig och manipulera objekt i en virtuell verklighet. Observera att DNC-jack eller liknande måste köpas separat om man vill använda ett cyberdäck. Enheten drivs med två microceller som räcker tre år.

Genom att göra en komplett nervsplitsning på sinnesnerverna och de motoriska nervbanorna, kan man få en total upplevelse av en virtuell verklighet. Skillnaden från vanlig nervsplitsning är att de normala nervsignalerna blockeras och bara de artificiella sinnesintryck upplevs. På liknande sätt så utförs inte några rörelser som nervsignalerna skulle gett upphov till, utan de omvandlas istället till artificiella signaler som skickas ut från interfacet.

Detta ingrepp är komplicerat, eftersom det kräver att opererar på flera ställen i kroppen. De viktigaste punkterna är syn, lukt och hörselnerven, samt ett ingrepp i ryggraden. För att kordinera funktionen av det virtuella interfacet så ansluts flera Neuralprocessorer (NP) och en liten dator. Interfacet kan lätt slås av och på, vilket innebär att man kan växla mellan den virtuella verkligheten och de äkta sinnesintrycken. Omställningen leder till en kortvarig förvirring, men den går över på två stridsrundor (8 sek).

Standardmodeller: IBM-Fuji *ALPHA-UNIT*, Sony *DNC/Neural Interface*, Tyrell *Get-It-Simulated™*, GenCorp *VX-Connection™*, Biologic *SuperVX™*, Cyberdyne Systems *XAV-1 MegaMux*, DataTech *TurboInterface*, NeuroTech *Neural Interface™*, Takamura *CyberDecker/4A*, MosCorp *DNC-Interface™*.

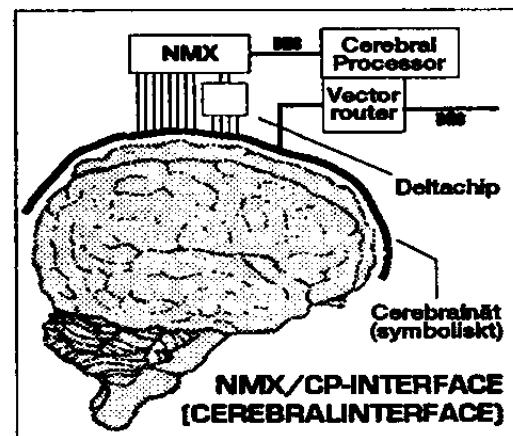
Dermatrod (300 Ecu, Tid: 20 sek)

En billigare variant av det virtuella interfacet är en Dermatrod, som består av ett nätverk av mycket känsliga elektroder som

placeras utanpå skallens båda sidor. Denna typ av anslutning går att ta bort när den inte används, men har tyvärr ganska lång reaktionstid. Dermatrodnät är effektivast för att generera sensoriska upplevelser och kan inte användas för läsa av motoriska nervsignaler.

Dermatrodnät kan alltså inte användas för att styra någonting, men kan användas för att ta emot artificiella sinnesintryck, ibland kallat ESP (Extrasensorisk perception). Detta användningsområdet har lett till den explosionsartade utvecklingen av Simstim™-underhållning.

Standardmodeller: Tyrell *Simstim-For-You™*, Cyberdyne Systems *SimulaTrod™*, IBM-Fuji *Personal SimElectrodes*, Panasonic *UltraReal Simstim™*, Biologic *SuperStim™*, NeuroTech *SimTrod™*, Takamura *PopTrod™*, Daison *MegaSim™*.



Cerebralinterface NMX/CP (10.000 Ecu, Tid: 12h)

Ett cerebralinterface har alla de funktioner som en virtuellt interface har. Utöver viljemässig kontroll, kan det dessutom användas för att utöka hjärnans minneskapacitet om man köper extraminne. Mycket avancerade neurala jack ansluts ofta på detta sättet. Enheten är ett måste för att kunna använda biosoft-chip. Observera att DNC-jack eller liknande måste köpas separat om man skall använda ett cyberdäck.

Interfacet är mycket tekniskt komplicerat. Det består dels av en avancerad neuromatris (NMX) som opereras in inuti hjärnan och dels av en mycket avancerad cerebral processor (CP) som tolkar och kodar signaler från och till NMX-enheten. Enheten drivs med två microcell som räcker tre år.

Ingreppets komplexitet gör att det krävs intensivt efterarbete för att trimma in cerebralmatrisens olika funktioner. Även om

det bara tar tolv timmar att operera in nätet i hjärnan så krävs dessutom en tillvänjningstid på två veckor innan systemet fungerar perfekt.

Standardmodeller: IBM-Fuji DeltaVEC-TOR Unit, Tyrell Connect-Your-Brain™, GenCorp Cerebral-Connection™, Biologic SuperNMX/CP™, Cyberdyne Systems XN/CP3A2 BrainFriend, NeuroTech Cerebral Interface™, Takamura CyberJock, MosCorp "Texas" Cowboy Unit™.

Biosoftanslutning (25.000 Ecu, Tid: 8h)

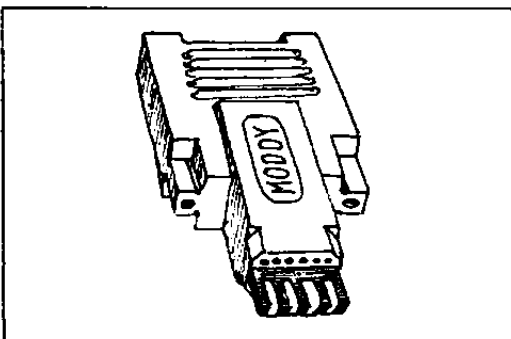
Biosoft är en benämning på en ny sort chip som används ihop med ett NMX/CP-system. Biosoft-chip kan programmeras med artificiell kunskaper, färdigheter eller beteendemönster. Tekniken är ännu i sin vagg, men den har visat sig vara mycket användbar. Priserna är mycket höga för biosoft-chip, trots att deras funktion inte alltid är helt pålitlig.

Själva biosoftanslutningen består dels av ett jack där man kan plugga in biosofts och dels av en bioprocessor som "modulerar" informationen på biosoften. För att få bioprocessorn att fungera perfekt så krävs en veckas tillvänjning. Enheten drivs med en microcell som räcker tre år.

Varje biochip som köps, kräver ett dygn för att det skall börja fungera ihop med ägarens övriga kunskaper eller färdigheter. Observera att förmågorna som ett biochip ger bara fungerar så länge chippet sitter i biosoftanslutningen. Standardmodellerna har plats för fyra chip.

Standardmodeller: IBM-Fuji GammaLOGIC Unit, Tyrell Don't-Use-Your-Brain™, GenCorp BioSocket™, Biologic SuperB-SCC™, Cyberdyne Systems XC/BP2A4 BioSoft Unit, NeuroTech Bio Interface™.

Specialmodeller: IBM-Fuji DeltaLogic Unit (plats för sex chip, 39.000 Ecu), IBM-Fuji EpsilonLogic Unit (plats för åtta chip, 62.000 Ecu), NeuroTech Advanced Bio Interface (ABI) (plats för sex chip, 37.000 Ecu).



Biosoft-chip (Pris: varierar, Tid: 8 sek.)

Biosoft-chip finns i många olika utförande. De kallas ibland för 'Moddies'. Priset varierar med hur mycket man vill höja sin färdighet och hur avancerad färdigheten är. Det spelar ingen roll hur mycket man har i färdigheten innan man stoppar i ett biochip, eftersom chippet nivå blir det avgörande. Det finns inga biochipp med en färdighet på mindre än fem. Kostnaden för ett normalt chip med färdighetsnivå fem är 500 Ecu. För varje nivå upp till tio kostar chippet 100 Ecu. För varje nivå upp till nivå femton kostar chippet 500 Ecu. Vissa chip är dyrare enligt tabellen nedan:

Standardchip (Pris x 1): turistchip, dans, fritt fall, matlagning, simma.

Kunskapschip (Pris x 1): antropologi, astronomi, biologi, datateknik, elektronik, etikett, fysik, första hjälpen, genteknik, geografi, hantverk, historia, juridik, kemi, lingvistik, medicin, mekanik, musik, navigering, psykologi, religion, värdering, överlevnad.

Specialchip (Pris x 2): språk, matematik, hantverk, sprängteknik.

Färdighetschip (Pris x 3): dykning, dyrka, pilot, kasta, köra bil, smyga, spaning, jakt

illegala stridschip (Pris x 3): armborst, dra vapen, ducka, gevär, granatpistol, kasta kniv, pistol, rekylfria vapen, tunga vapen, två vapen.

Avancerade och illegala chip (Pris x 4): obebäpnad närstrid, beväpnad närstrid, strategi, taktik, nätorientering.

Budochip (Pris x 8): Dessa är illegala, dyra och mycket svåra att få tag på.

Smärtblockerare (6000 Ecu, Tid: 10 h)

Smärtblockeraren är en liten dator som fästs vid ryggraden. Den har till uppgift att stoppa smärtsignaler i nervbanorna. Samtidigt låter den vanliga signaler passera. Smärtblockeraren är inte i funktion alltid, eftersom det kan vara en fördel att känna smärta vid vissa tillfällen. Man startar alltså blockeraren med någon slags kontrollenhet. Enheten drivs med en microcell som räcker ett år.

Blockerarens effekt är att modifikationerna för smärta minskar till en tredjedel. Rollpersonen behöver bara minska sina slag med (tagen skada)/3 poäng. Chockslaget blir också Ob2T6 högre. Han blir fortfarande medvetlös när han har tagit FYS poäng i skada, precis som vanligt.

Standardmodeller: Tyrell Ignore-Your-Pain™, GenCorp Pain Blocker DDX-13, MosCorp Chujna 97, Cyberdome Pain-block-Z™.

Specialmodell: Tyrell Ignore-All-Your-Pain™ (Kostar 15'000 Ecu. Modifikationerna minskar till en femtedel).

Intern dator (Varierar. Tid: 6 h)

Till vissa cybernetiska funktioner kan man ha användning för en intern dator. En intern dator är en dator som har placerats någonstans inne ägarens kropp. Datorn är i princip en normal dator som ansluts med en DNC-länk. För att kunna använda datorn måste den anslutas så att den kan ta emot och sända data.

Datorerna kan ta sin information från en cerebralinterface, virtuellt interface, olika sensorer eller från en vokal kommando-enhet. Med någon form av kommunikationsutrustning (typ DNC-jack) kan man förbinda datorn med omvärlden och ladda in eller skicka iväg program eller data. Information kan sändas från datorn till olika cybernetiska kroppsdelar, till en HUD eller till en audiomonitor. Det finns många andra sätt att ansluta en intern dator. De som angivits här är bara typexempel.

Datorerna är programmerbara som vanligt och kommer med ett standardiserat användarinterface som kallas DIM. Genom detta är det en enkel sak att behandla data, skicka/ta emot program eller göra beräkningar. För att kunna ordbehandla med en intern dator måste datorn utrustas med vokal kommando-enhet, men man kan givetvis ansluta ett tangentbord till ett DNC-jack. Med en videoenhet i ett artificiellt öga kan man ta upp bilder och omvandla text som man läser till datalagrad text. Enheten drivs med en microcell som räcker ett år.

Standardmodeller: De flesta mindre datorer som beskrivs i denna regelbok kan användas. Priserna är det tredubbla.

Tillval: Vokal kommando-enhet (2000 Ecu, Tid: 2h)

Enheten används för att omvandla tal till text. För att använda en vokal kommando-enhet måste man antingen ha en larynxmikrofon eller ett artificiellt öra. Det finns en intern dator som sköter konverteringen. Varje språk som kan översättas till text kräver 1 GB minnesutrymme. Enheten är utrustad med 10 GB minne som standard. Enheten drivs med en microcell som räcker ett år.

Standardmodeller: IBM-Fuji VCU Vocal Command Unit, Cyberdyne Cyber-AAD, SciCorp Digitron, DataTech VocalLink, Philips ST-converter.

Extraminne (400 Ecu, Tid 1 h)

Extraminne kan opereras in och kopplas direkt till en DNC-länk. Extra minne kan användas till många olika cybernetiska delar, som exempel intern dator, pigmentsenheter, videoenheter och så vidare. Varje enhet som man opererar in är på 50 GB. Det finns minneskapslar på 200 GB till ett pris av 1200 Ecu.

Standardmodeller: Philips, Intel, Motorola, Fujitsu, Biologic, Toshiba, Mitsubishi, Tyrell, Cyberdyne, DataTech, Takamura, Cyberdome/Sony.

Kortplats (100 Ecu, Tid: 1 h)

Denna enhet gör att man kan ansluta minichip (MMC) där man kan lagra data, ljud eller videoinspelningar. Kortplatsen kan opereras in nästan överallt på kroppen. I standardmodellen så sticker kortet ut något utanför huden.

Standardmodeller: DataTech CompSlot, Motorola Decadeck, Cyberdyne Expansion Unit-2.

Simstimkamera (8000 Ecu, Tid: 2 h)

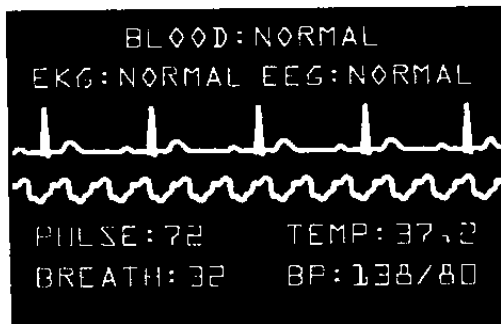
Simstim som inte tillverkas med maskiner måste "filmas" direkt ur hjärnans sinnescentrum. Det görs med en simstimkamera. Det krävs en kortplats för att kunna lagra det som spelas in med kameran. Kameran drivs med en microcell som räcker 30 dagar.

Standardmodeller: Panasonic SimStim Recorder NSR 670, Tyrell Feel-It-Recorder™, Canon SimStim Unit, Philips SimStimmer-In-My-Head™.

Simstimspelare (3000 Ecu, Tid: 2 h)

Simstim spelas i vanliga fall upp av maskiner som kopplas till rollpersonen endast tillfälligt. Den riktiga simstim-entusiasten kan dock skaffa sig sin egen spelare. Det krävs en kortplats för att kunna spela upp ett simstimprogram. Det är relativt ovanligt med personliga simstimspelare. Enheten drivs med en microcell som räcker ett år.

Standardmodeller: Panasonic Personal SimStim Player NSP 570, Tyrell Play-It-Feel-It™.



Medicinsk status (6000 Ecu, Tid: 10 h)

Denna enhet består av diverse småenheter som håller konstant koll på individens hälsa. De viktigaste funktionerna är puls, blodtryck, andning, kroppstemperatur, EKG, och EEG. Dessutom analyseras blodets och lymfens sammansättning med jämna mellanrum. Den upptäcker de flesta virus, farliga bakterier och gifter.

Den medicinska statusen sänds kontinuerligt ut via en DNC-länk och kan kopplas till en mängd system som t.ex. kommunikationsutrustning, HUD och minnesenheter. Om enheten anser att den medicinska statusen allvarligt rubbas så kommer den att avge en varningsrapport och föreslå åtgärder. Enheten används också ofta ihop med stridsledningsenhet så att man kan se vem som är skadad och död. Enheten drivs med en microcell som räcker ett år.

Standardmodeller: Nano Technology Medical Scanner, Torogawa MedScan ZO12, DataTech/Upjohn Max-12 MedScanner, Progenex Loro-2 Life Monitor Unit, Yaneena MediScan™, MediTech M-Scanner, MediStrike/Katshuishi Medical Diagnostics Unit.

Tillval: Intern injektor (2000 Ecu, Tid: 5 h)

En intern injektor kan åtgärda många tillstånd som en medicinsk statusenhet upptäcker. I enheten finns tio olika behållare där olika droger eller läkemedel kan lagras. Fem doser får plats i varje behållare, men det går bra att att lagra samma drog i mer än en behållare. När injektorn får en varningsrapport från statusenheten, så utsöndras en dos av en förutbestämd drog. Enheten fylls på med hjälp av tio små hål på buken där man kan sticka in en nål och spruta in drogen.

Användningarna för injektorenhet är väldigt många. Injektorenheten används ofta för att injicera motgift mot C-stridsmedel eller läkemedel mot infektioner. Ibland används enheten för att injicera

beroendeframkallande droger så fort fysiska abstinenssymptom sätter in. Soldater och Solos använder enheten för att utsöndra endorfinanalog så fort en förhöjd halt av adrenalin upptäcks. Upptäcks sänkt blodtryck och förhöjd puls kan UltraCoag injiceras för att stoppa en eventuell blödning.

Standardmodeller: Nano Technology/Yamanouchi Medical Injector, Torogawa MedScan ZO12, DataTech/Upjohn Max-12/PDEM, Progenex Internal Drug Dispenser, Yamanouchi/MediTech MPD-Emitter, DermaTech X-Injector.

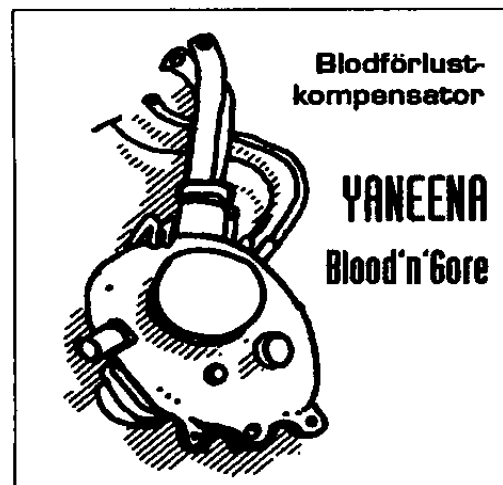
Tillval: Blodförlustkompensator (5000 Ecu, Tid: 2 h)

Denna enhet kopplas till statuskännaren. När mängden blod blir farligt låg släpps blodplasma från en hålighet ut i blodet. Innan blodplasma släpps får den reagera med luften och ta upp syre samt vatten. Detta gör att blodplasman (som ökar personens vikt med 0,5 kg) får mycket större effekt än vad dessa ringa vikt skulle kunna föranleda. Enheten för Medicinsk Status styr Blodförlustkompensatorn så att den inte överkompenserar. Blodförlustkompensatorer brukar kombineras med en intern injektor för UltraCoag.

Effekten av kompensatorn blir att rollpersonen kan ta 15 poäng i blödningsskada utan att känna av det alls. Sen är kompensatorns kapacitet slut och rollpersonen tar blödningsskada som vanligt.

Standardmodeller: DataTech Fluid Equalizer, Yaneena Blood'n'Gore™, Progenex Blood Loss Compensator™, Nano Technology GR2 Blood Reserve™, MediTech BC-18.

Specialmodeller: NanoTech BloodBank™ (6000 Ecu, denna enhet har en liter blod vilket kompenserar 30 poäng blödning).



SPINAL-ACCELERATOR

Cyberdyne Systems SPN3A2 ReflexBooster

Vi på Cyberdyne har tagit fram en accelerator - just för dig.

- hög hastighet
- låg felfrekvens
- ganska smärtfritt

Finna hos din återförsäljare



EFFEKTER AV HÖJD KOR

Även om man höjer sina attribut (till exempel KOR) så kommer inte grundchanserna för de olika färdigheterna att förändras.

Ökning av KOR påverkar i första hand initiativ när det gäller att vara snabb. De flesta svårighetsslag mot KOR blir också enklare på detta sätt.

SUPERKOORDINATION

Det har forskats mycket i att förbättra koordinationen och reflexerna mer än vad som normalt är möjligt. Man har lyckats delvist, men implantaten har en tendens att orsaka hjärnskador och försämra muskelkontrollen. I extrema fall kan det leda till döden. Trots farorna används dessa implantat av en del cybernetiska själv-mordssoldater med rika sponsorer.

Vad det gäller artificiella nervbanor, så kan man operera mer än de tillåtna fyra gångerna. Tyvärr så orsakar varje extra operation en sänkning av FYS med Ob1T6. Om FYS sänks till noll så dör rollpersonen under operationen.

Ett annat alternativ är att operera in artificiella nervbanor direkt in i hjärnan. Denna operation kostar 10'000 Ecu och höjer KOR med 1T6. Bieffekterna är allvarlig. För varje operation så sänks PSY med Ob1T6. Om PSY sänks till noll så dör rollpersonen under operationen.

KOORDINATIONSSYSTEM

Olika system har utvecklats för att förbättra människans nervbanor, reflexer och handlingsberedskap. Operationerna som krävs är ganska komplicerade, eftersom det krävs att man modifierar stora delar av kroppens nervbanor. De på många håll är dessutom dessa operationer olagliga

Spinalaccelerator (10000Ecu, Tid:18h)

Genom att operera in en neurala mottagare och sändare längs upp vid nackkotorna och ett antal mindre mottagare och sändare längs ryggraden, i benen och i armarna, så kan man få nervsignalerna att gå betydligt snabbare. Det tar knappt en hundradels sekund för en normal nervsignal att gå igenom ryggraden. Med en reflexaccelerator tar det mindre än miljonets sekund. Eftersom ens liv ibland hänger på reflexerna så kan denna modifikation rädda ens liv.

För att simulera ens förbättrade reflexer så höjs rollpersonens KOR med 1T4+2 steg när en spinalaccelerator av standardmodell installeras. Enheten drivs med en microcell som räcker ett år.

Standardmodeller: IBM-Fuji Spinal Accelerator Module, Tyrell ZS React-Instantly™, GenCorp Spinal-Bypass™, Cyberdyne Systems SPN3A2 ReflexBooster, NeuroTech Spinal Enhancement™.

Specialmodeller (20.000 Ecu, KOR höjs med 1T6+2): GenCorp ASB Advanced Spinal-Bypass™, Biologic SuperSNXA™, NeuroTech F1 Spinal Enhancement™.

Artificiella nervbanor (5000 Ecu, Tid: 24 h)

Genom att byta ut de viktigaste motoriska nervbanorna i kroppen, så kan man öka hastigheten på de nervimpulser som går ut till kroppens viktigaste muskler. Man tar inte bort de gamla nerverna utan kompletterar helt enkelt med parallella nervbanor. Hastighetshöjningen är nästan lika hög som för en spinalaccelerator.

För att simulera ens förbättrade reflexer så höjs rollpersonens KOR med 1T4 steg när artificiella nervbanor installeras. Eftersom man bara byter ut en bråkdel av alla nervbanor vid varje operation så kan man göra upp till fyra operationer på en och samma person. Priset på operationerna fördubblas efter den första. En bieffekt är att FYS sänks med ett för varje operation man gör. Nervbanorna drivs med glukosceller på flera ställen i kroppen. Dessa glukosceller behöver inte bytas ut.

Standardmodeller: IBM-Fuji Neural Accelerator Module, Tyrell ZN React-Instantly™, GenCorp Cybernerves™, Cyberdyne Systems PN9 Boosterware, NeuroTech Neural Enhancement™.

Reflexmultiplexor (50000 Ecu, Tid 8h)

Med reflexmultiplexor går det att träna upp automatiska reaktioner från olika stimuli vilket i ett vältränat stadiet leder till kompletta handlingar som sker mycket snabbt. Effekten av en reflexmultiplexor (RMX) är att KOR ökas med 1T4 vad det gäller initiativ och handlingsfaser. Övriga användningar av KOR påverkas inte. Observera att rollpersonen måste öva in de olika rörelser som denna höjning skall gälla för. Detta tar minst en vecka per manöver. Enheten drivs med en microcell som räcker ett år.

Standardmodeller: Tyrell RMX-Z, NeuroTech Neural Response Control & Actuator Unit.

Specialchip: Det finns chip med förprogrammerade manövrar. Dessa kostar 1000 Ecu styck eftersom de måste specialkonstrueras individuellt. Spelledaren bestämmer vad som utgör manövrar.

Olagligt: Autonom iterator (10000 Ecu, Tid: 8 h)

Om hjärnan slås ut men kroppen förblir fungerande fortsätter denna enhet att svara på retningar på samma sätt som hjärnan gjorde innan. En person som blir medvetslös när han springer kommer exempelvis att fortsätta att springa och en person som skjuter kommer fortsätta göra detta. Inte förrän kroppen förstörs eller de sensoriska och motoriska retningarna förändras radikalt kommer repetitionen av den sista handlingen sluta. Det är inte alls säkert att rörelserna som personen gör fyller någon funktion, men det kan vara skräckigvande för en motståndare.

När kroppen inte längre fungerar slutar även den autonoma iteratorn att fungera, iteratorn fortsätter i och för sig att sända nervimpulser med samma mönster, men det finns inget som svarar på retningen. Detta sker bland annat då individen har fått mer än FYS x 2 skador kroppen eller mer än FYS x 3 skadepoäng i armar, ben eller huvud. Enheten drivs med en microcell som räcker fem minuter.

Specialmodeller: Takamura Banzai-X, NeuroTech DeathCharge, Wanglow W-Booster Module, Tarot Life-after-Death™.

HUD

Det finns många olika varianter på hud. De angivna priserna och tiderna avser en yta motsvarande en arm eller ett huvud. För dubbla kostnaden (och tiden) kan det täcka ett ben och för tredubbla kostnaden täcker det bålen (bröst, mage, rygg). För att täcka exakt hela kroppen krävs det alltså $1+1+2+2+3+1=10$ gånger grundkostnaden.

KROPPSDEL	KOSTNAD
Huvud	x1
En arm	x1
Bål (Bröst & Buk)	x3
Ett ben	x2

Vanliga cybernetiska kroppsdelar kommer vanligen otäckta (alltså med synlig metall) eller täckta med billigt plastskinn (se nedan). Ägaren får själv välja. Plastskinn ingår alltså som standard.

Skadade hudpartier (som inte kan läka) kostar 10% av det angivna priset för den täckta ytan, förutsatt att skadan är mindre än 5% av ytan. Är den mer bör hela skinnet ersättas. En bra riktlinje är penetrerande skada och skottskador över halva FYS eller kross eller huggskada över en femtedel av FYS kräver hudbyte.

Hud kan fås i valfri färg. Även exotiska färger finns tillgängligt, vilket är populärt bland vissa gatugång. Kamouflagefärgad hud är en storsäljare till militären.

Pansar (1000 Ecu, Tid: 2 h)

Pansarhud kan bara täcka stora områden av huden, som magen eller oversidan av benet. Pansar huden kan alltså inte användas för att skydda leder och andra känsliga områden. Pansarhud kan täckas av någon annan typ av hud. Det går exempelvis bra att ha C-säker hud ovanpå pansarhud.

Pansarhud görs i förbättrad kevlar och kan göras så tjockt att det absorberar 1T6+10 poäng skada i skottskada och 1T4+5 poäng i övrig skada.

Grund huden ser normalt ut, ungefär som plastskinn. Den skyddar 1T6 poäng mot skottskada och 1T4 poäng mot övrig skada. Direkt när man lägger på extrapoäng börjar det se konstigt ut. Tio extrapoäng ser mycket underligt ut.

Varje extrapoäng ger +1 skydd mot skottskada och vartannat ger +1 skydd mot övriga skadetyper. Det kostar 100 för första extrapoäng, 200 för andra, o.s.v. Alltså $100 \times$ poäng och det är kumulativt. Ett

steg åt gången måste köpas in. Det går inte att förbättra det efter första operationen. Helt ny hud måste skaffas in om man vill ha bättre pansarvärde. Värde 10 kostar alltså 1000 (grundkostnaden) + $5500 = 6500$. Kom ihåg att huden bara täcker en kroppsdel och att det kostar ännu mer för ben och bål.

Tentonhud kan göras starkare än vanligt pansarhud. Det kan ha upp till 20 extrapoäng. Det blir dock enormt dyrt. Tenton är fem gånger dyrare än annat material och den ökade kostnaden för värde 20 ger en total kostnad för tentonhud med 20 extrapoäng på hela 110000 Ecu.

Tänk på att huden måste bytas ut om det tar mer skada än 5%. Fram till att den är bytt skyddar huden endast hälften av sitt vanliga värde.

Standardmodeller: Tyrell/DuPont Cover-It-With-Armor™, National Armor Plate-Skin™, MioTech PanzerHaut-V/137, Noroto Super-DFX ArmorSkin™.

C-Skyddad hud (900 Ecu, Tid: 1 h)

C-skyddad hud skyddar mot direktkontakt med gaser och vätskor. C-skyddad hud fungerar egentligen bara om det täcker hela kroppen vilket ger en kostnad på 9000 Ecu. Hudens perspiration och andning byts ut mot ett speciellt lager under den artificiella huden. Urineringen fördubblas hos den som ett heltäckande C-skyddad hud, men detta kan skötas genom en speciell ventil.

Den heltäckande varianten täcker även öronens innanmäte, ögonen och andra slemhinnor. Den ger totalt skydd mot alla direktkontaktsverkande C-stridsmedel. Huden ger inget skydd alls mot inandningsmedel. För det behövs en skyddsmask eller ett gasfilter i strupen.

Tänk på att det kostar dubbelt att sätta artificiellt skinn över vanlig vävnad för de delar av ägaren som inte är cybernetiska implantat.

Det går bra att täcka C-huden med någon annan hud, med undantag för pansarhud. Huden ovanför kommer antagligen att skadas svårt vid C-anfall, men är ändå att föredra, eftersom den C-skyddade huden ser gummiartad ut och svagt blåaktigt.

Standardmodeller: Tyrell Cover-It-With-C-wear™, DuPont/Noroto Chemical Protection Skin, MosCorp ABC-Skin™ (Trots namnet ger skinnet inget skydd mot atomvapen), MADE-3M Poison Gas Proof Skin.

Specialmodeller (2000 Ecu, hel dräkt 20000 Ecu, C-skydd som skyddar mot typ-X stridsmedel): MADE-X-GPS Poison Gas Proof Skin, Asahi Chemical Type-X Cyber Skin, Madagascar Nervegas Corporation HGXS-II.

Plastskinn (50 Ecu, Tid: 1 h)

Detta skinn ser ut som riktig hud om man låter blicken glida över det. Tittar man noga så ser det fel ut, även om färgen är rätt. Denna sorts skinn är standard på cybernetiska kroppsdelar och ingår som regel. Det har inga skyddande egenskaper alls och har ingen läkförmåga. Det används därför bara för att täcka rent mekaniska kroppsdelar och inte över vanligt kött.

Standardmodeller: Tyrell Cover-It-With-Plastic™, Noroto Plastic-Skin™, Cyberdyne Systems S11, Cyberdome Skin-1, MosCorp Basic CDIC, MosCorp Super-Derma™, SkinJob International QS-PlastiSkin.

Hårdplastskinn (100 Ecu, Tid: 1h)

Hårdplastskinnet ser ut ungefär som plastskinn. Fördelen med det är att det är tåligare än det vanliga plastskinnet. Hårdplastskinn ger faktiskt en poäng pansar mot hugg och penetrerande skada. Detta skydd erhålls inte om det kombineras med pansarskinn.

Fördelen med hårdplastskinn är att det är enklare att reparera och att det tål mer skada (10%) innan det behöver lagas. Det kostar fortfarande lika mycket som vanligt att laga det.

Standardmodeller: Tyrell Cover-It-With-Hard-Plastic™, Noroto Rigid Plastic-Skin™, Cyberdyne Systems S12, Cyberdome Skin-2B, MosCorp UltraDerma, SkinJob International QLS-II Plastiskinn.

Specialhud (120 Ecu, Tid: 1 h)

Denna hud är specialdesignat för att se ut och kännas som äkta människohud. Enda skillnaden är att den inte läker utan måste bytas ut vid skada. I övrigt så fungerar det som plastskinn. Special huden är dock lätt att 'plåstra ihop' tillfälligt om man blir skadad. Slag för att stoppa blödning blir Ob1T6 lättare.

Standardmodeller: Tyrell Cover-It-With-Pseudo-Skin™, Noroto Replacement Skin, Cyberdyne Systems S15, Cyberdome Skin4U, MosCorp PseudoDerma™.

Artificiell hud (300 Ecu, Tid: 5 h)

Detta är äkta hud som odlas fram från ägarens egen hud. Det tar 20 timmar för huden att växa fram. Odlingen sker i speciella hudodlingsmaskiner som kostar uppemot en miljon Ecu vilket gör att denna variant av hud endast finns att få tag på i de större cyberklinikerna.

När den väl har applicerats på sin ägare fungerar den precis som vanlig hud. Den täcker även metalldelar, vilket vanlig hud inte klarar av. Det allra bästa med huden är att den läker vid skador och inte behöver ersättas. Läkthastigheten är högre än vanlig hud, men detta har ingen inverkan på läkning av skador eftersom det bara är huden som läker snabbare.

Finns det inget kött under den artificiella huden måste den ha läkhjälp av speciella läkbandage. Dessa är engångsvaror som beskrivs nedan.

Standardmodeller: Tyrell Cover-It-With-Real-Skin™, Noroto Artificial Skin, Cyberdyne Systems S13, Cyberdome Skin-3R, MosCorp RealDerma, SkinJob International RS-MitoSkin.

TV: Läkbandage (30 Ecu, Tid: 24 h)

Ett läkbandage läggs över hålet i huden och verkar för att huden snabbt ska regenerera. Efter 24 h är huden hel igen. För att läkbandage ska kunna fungera krävs det att åtminstone 2/3 av huden är kvar. Annars krävs ny hud. Läkbandage fungerar bara på artificiell hud, inte på äkta.

Standardmodeller: Noroto SkinHealer™, Cyberdyne Systems SX Regrow Pad, MosCorp RegenPad™, SkinJob International TR3 MitoSkin Cover.

Underhudsvävnad (150 Ecu, Tid: 2 h)

Detta är ett lager av äkta vävnad och blodkärl (levande sådant) som läggs mellan den artificiella kroppsdelen och huden. Det är helt vanlig vävnad som odlas fram ur personens celler som används. Framodlingen tar 30 timmar. Odlingen sker i speciella vävnadstankar som kostar uppemot en miljon Ecu, vilket gör att denna variant av vävnad endast finns att få tag på i de större cyberklinikerna.

Underhudsvävnaden har ingen annan effekt än att det vid skada inte blir uppenbart att rollpersonen har en artificiell kroppsdelen eftersom det blöder och det finns skadat kött under. Någon som undersöker skadan upptäcker dock snabbt hur det ligger till.

Denna vävnaden har förmågan att läka sig igen efter skador som inte är allvarliga (mer än FYS). Inga nerver går igenom vävnaden, vilket innebär att rollpersonen inte tar någon skada då den cybernetiska kroppsdelen skadas.

Standardmodeller: Tyrell Cover-It-With-Real-Flesh™, Noroto Artificial Tissue, Cyberdyne Systems TD13, Cyberdome PseudoFlesh, MosCorp RealTissue.

Pigmentväv (900 Ecu, Tid: 3 h)

Pigmentväv kan läggas ovanpå eller under olika konstgjorda hudsorter så att huden kan ändra färg allt efter behag. Pigmentväven är vanligen uppdelad i olika segment (ungefär fyra per kroppsdelen) som gör att man kan skapa mönster eller olika färger på olika kroppsdelen.

Hudfärgen kan ändras på 20 sekunder med hjälp av en liten intern dator som följer med. Alla slags pigmentsförändringar är möjliga. Sammanlagt finns en halv miljon färger, nyanser och mönster lagrade i enhetens dator. Kort sagt, huden kan anta vilken färg som helst. Pigmentet styrs med ett NMX/CP-interface eller med någon styrenhet. Alternativ kan det styras med medföljande fjärrkontroll. En microcell driver systemet i minst tre år.

Standardmodeller: Progenex SDCM Subdermal Color Matrix, Cyberdyne Systems RGX/4A ColorUnit, MosCorp DermaColor, AfroCorp ColorSkin Series 2060, Queentine Fashion Skin, Bruce Color Changing Skin, Noroto NeoSkin™.

Displayhud (4000 Ecu, Tid: 3 h)

Displayväv kan läggas ovanpå eller under olika konstgjorda hudsorter så att huden kan visa bilder, mönster och text.

Displayhuden reagerar inte ögonblickligen utan kräver cirka 10 sekunder för att ändras. Den minsta läsbara storleken på bokstäver är 2 centimeter. Texter och bilder lagras i en liten intern dator som följer med. I datorns minne (1 GB) kan man lagra ungefär tusen bilder. Varje bild tar en megabyte. Displayen styrs med ett NMX/CP-interface eller med någon annan styrenhet. Alternativ kan det styras med medföljande fjärrkontroll. En microcell driver systemet i minst tre år.

Standardmodeller: Progenex SDD-X2 Subdermal Display Unit, Cyberdyne Systems RTXQ4 DermaShow™, AfroCorp Graphix Skin Series 2060, Queentine Fashion Skin Deluxe, Noroto GraphicSkin™.

Tillval till Pigmentsenhet: Kameleonhud (3000 Ecu, 4h)

Denna modul består av fyra mycket små sensorer på kroppens fram och baksida. Sensorerna registrerar omgivningens färg och mönstertyp. Denna information används sedan för att ändra den motstående sidans hudfärg och mönster till ett lämpligt kamouflage. Vitsen med att ha flera sensorer är att färgen och mönstret kan vara olika på personens framsida och baksida, liksom överdel och underdel.

Sensorena opereras in under huden och själva linsen kräver bara en knappnålsstor öppning i huden. Systemet drivs med en microcell som räcker minst tre år.

Standardmodeller: Cyberdyne Systems RGX/4A Cameleon Unit, MosCorp Blend-In™, Cyberdyne UltraCamouflage™, National Armor/Noroto See-that-Cameleon.



IR-Osynlig hud (3000 Ecu, Tid: 1 h)

Detta är en tunn hinna som kan läggas under konstgjord hud som helst. Den ger huden en plastig känsla men det går inte att se någon skillnad. Hinnan består av små värmeledande plastplattor som är förbundna med mikroskopiska supraledande fibrer. Supraledarna leder värme till en kylvätska som gör att det blir mycket svårare att upptäcka någon med passiv IR. Systemet skyddar inte alls mot aktiv IR.

Svårighetsökningen är Ob2T6 om systemet går på full effekt och Ob1T6 på halv effekt. Eftersom man kan råka ut för kylskador så kan man bara ha igång systemet i en minut på full effekt och fem minuter på halv effekt.

Standardmodeller: Cyberdyne Systems RCU/2 Cooling Unit, MosCorp Heat-Sink™, Tarot IR-NEUTRAL, National Armor / Noroto BlackWidow-3.

FYSIK

Det är inte så lätt som det kanske verkar att öka FYS hos en cyborg. För det första så måste en ökning ske över hela kroppen, annars får man omedelbart problem med att de delar av kroppen som inte är förbättrade utsätts för ett kraftigt slitage av de starkare delarna. Visst kan man strunta i en arm eller någon annan perifer del av kroppen men i stort sett måste hela kroppen förbättras eller ingen del alls. Att bara förbättra t.ex. en arm är helt meningslöst. När man sen försöker lyfta något tungt med sin superstarka cyberarm så slits axeln sönder, eftersom den inte var superstark.

Styrkan sitter i armarna och dess fästen och till viss del även i benen och dess fästen. Man kan höja FYS till max 1,5 gånger den ursprungliga FYS. Därefter håller inte rollpersonens kropp för mer FYS-höjning. Nästa steg är därför att operera in artificiella armar, ben och bål. Ett annat alternativ är att installera ett exo- eller endoskelett. Det viktiga är att kroppen förstärks på ett avgörande sätt.

Muskelympningar (1000 Ecu, Tid: 6h)

Muskelympningar påverkar rollpersonens naturliga FYS. Det är helt enkelt en operation där muskelfiberna förstärks med metall och konstgjord muskelvävnad. Ympningarna ger en effekt som är betydligt mer synbar än den ökning av FYS som

gjordes ovan. Muskelympningen ökar FYS med 1T2+1 poäng. Samtidigt orsakar den en förlust av 1T3-1 poäng KOR. Dessutom orsakar den ofta psykos. Det går att göra upprepade muskelympningar. Den högsta FYS som kan uppnås är 1,5 x rollpersonens ursprungliga FYS. Högre FYS kan endast uppnås med hydrauliska muskler enligt nedan, men detta kräver exo eller endoskelett. Musklerna drivs med hjälp av glukosceller utvinna energi ur blodet.

Standardmodeller: TechnoTendon Inc Reinforcement Kit™, Cyberdyne Systems MZA MyoBooster, MosCorp PowerMuscles, Biologic Super MSCX Sigma Units, Mr Magic Inc Advanced ZRS Sigmas (tillverkad under licens från Biologic). BoosterTech International BioEnhancement Kit - Muscles, NeuroTech NFS NeuronFiring System, InterBionic Muscle Enhancement Kit.

Hydrauliska muskler (Pris: Var, Tid: 2h)

Denna implantation förutsätter att man har exoskelett eller endoskelett och helt artificiella ben, armar och bål. Med hydrauliska servon kan man i höja FYS upp till 36. Varje installation tar två timmar att utföra och höjer FYS med 1T4. Tyvärr sänks KOR med ett samtidigt. Varje installation av hydraulservon drivs med en minicell som räcker ett år.

Priset på installationen beror på hur hög FYS är innan man installerar hydraulser-

vorna. Vid upprepade installation beräknas priset med den FYS rollpersonen har uppnått direkt innan installationen genomförs. Tabellen visar vad varje installationen kostar:

FYS	INSTALLATION
1-18	4.000 Ecu
19-24	8.000 Ecu
22-30	12.000 Ecu
24-36	20.000 Ecu

Standardmodeller: Tyrell Push-It-Real-Good™, TechnoTendon Inc Hydraulic Actuator™, IBM-Fuji Physique Module, Vulture Systems MegaMech Power Unit, Black&Decker Power Loader, Cyberdyne Systems Power Servo, SciCorp IPG Dyna-Lift, Mazetti Motor Amplifier.

HYDRAULISKA MUSKLER

Hydraulmuskler kräver något av följande typ av förstärkningar för att inte skada kroppen:

- Exoskelett
- Endoskelett
- Artificiellt skelett
- Artificiell bål, artificiella armar och artificiella ben.

EFFEKTER AV HÖJD FYS

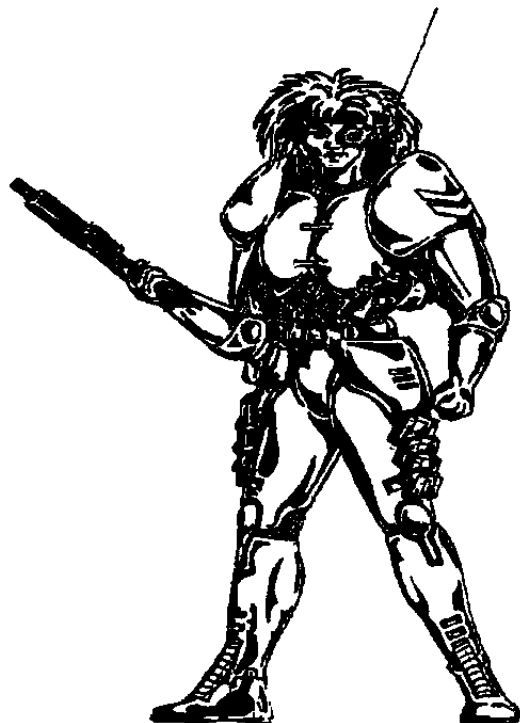
Även om man höjer sina attribut (i detta fall FYS) så kommer inte grundchanserna för de olika färdigheterna att förändras.

Ökning av FYS påverkar i första hand chansen att lyfta och ha sönder saker, det kan även vara användbart i obeväpnad närstrid.

MAX HÖJNING AV FYS

Med Muskelympningar kan man höja sin FYS till högst en och en halv gånger den ursprungliga.

Med Hydrauliska muskler kan man höja FYS till högst 36, men detta förutsätter att man har en förstärkt kropp.



PAKETERBJUDANDEN

Cybertech-branschen är tuff och många företag konkurrerar om kunderna. För att underlätta för sina kunder och för att öka försäljningsvolymen har många företag gått ut med paketerbjudanden. Ett paketerbjudande innehåller ofta en mängd olika cybernetiska implantat som fungerar ihop utan att något annat måste köpas till. Tiden för operationen blir mindre då man kan utföra många saker samtidigt. Även priset blir något sänkt. Listan nedan ger ett smakprov av de allra mest sålda paketen:

CANON NEWYES

5000 Ecu, 6h, Psykos: 2T4+2
2 x Ögonoperation
2 x Canon ICE-4-U

MEDIAMAN

7995 Ecu, 12h, Psykos: 1T4+6
1 x Ögonoperation
1 x Sendai Electronics WTEL-2
1 x Tillval: Canon EyeVideo
Takamura 200GB extraminne
1 x Ytteröraoperation
1 x Daison X-Ear
1 x Tillval: Tyrell Play-It-To-Your-Self
1 x Tillval: Falcon Internal Microphone
GenCorp Radio Ga-Ga™

STREETKID 2050

4195 Ecu, 8h, Psykos: 1T6+1T4+2
1 x Ögonoperation
1 x Canon ICE-4-U
MosCorp HUD
Tillval: CWS DRX-2B Weapon Link
MosCorp N-link (DNC-Jack)

TEXAS COWBOY

2995 Ecu, 3h, Psykos: 1T4+1
DNC-jack: DataTech Turboplug
VX-interface: DataTech TurboInterface™

PRO NETRUNNER

9695 Ecu, 12h, Psykos: 1T6+1
DNC-jack: Tyrell Get-It-Connected™
NMX/CP-Interface: Tyrell Connect-Your-Brain™

MODDIE-SET

27995 Ecu, 14h, Psykos: 1T6+Ob1T6
NeuroTech Cerebral Interface™
NeuroTech Bio Interface™

VAMPIRE KIT

14590 Ecu, 14h, Psykos: 1T6+4T4+6
2 x Ögonoperation
2 x Vulture System SE-10 (ögon)
2 x Vulture System P-10 (pigment)
Artificiella tänder + TepesCorp Vamp-II
Vulture XH Cybernetic Hand
TepesCorp Vampire Claws™

NINJA WARRIOR

39995 Ecu, 30h, Psykos: 1T6+5T4+4
2 x Barrow International UltraHand™
2 x Barrow UltraMountaineer™
Kameleonthud: MosCorp BlendIn™
2 x Ögon operation
2 x IBM-Fuji Personal-Eyes™
2 x IBM-Fuji Passive IR-Expansion

COMMOKIT-II

2995 Ecu, 6h, Psykos: 4
1 x Ytteröraoperation
1 x Vulture Systems SE-20 (Öron)
1 x Tillval: Tyrell Play-It-To-Your-Self
Falcon Systems Internal Microphone
DOH Rosenberg Radio Reciever

NEOSAMURAI

19995 Ecu, 30h, Psykos: 3T6+2T4
Noroto Super-DFX ArmorSkin™
2 x Collorage Cyberarm Z-3
1 x Franklin Cybernetics Slash'n'Dice
1 x Tarno ArmPistol™ (9x19mm)

CYBERCOP

15995 Ecu, 15h, Psykos: 1T6+2T4+8
2 x Ögonoperation
2 x Canon ICE-4-U
Takamura MultiView™ (HUD)
Tillval: CWS DRX-2B Weapon Link
Tillval: IraCorp XEZ Target Recognition
MosCorp N-link (DNC-Jack)
1 x Ytteröraoperation
1 x Vulture Systems SE-20 (öron)
1 x Tillval: Tyrell Play-It-To-Your-Self
Falcon Systems Internal Microphone
DOH Rosenberg Radio Reciever

FULL BODY CONVERSION

75000 Ecu, 50h, Psykos: 6T6+3T4
2 x Ögonoperation
2 x Canon ICE-4-U
2 x Öronoperation
2 x SciCorp FoxEars-II™
Wanglow Artificial Jaw Unit
Cyberdyne Nasal Replacement
Tillval: GenCorp SmogBloc™
MeziTech New-Man™ (Artificell bål)
2 x Cyberdyne PowerArm™
2 x Cyberdyne PowerLeg™
SkinJob QS-PlastiSkin

Följande paket kräver att man har installerat 'Full Body Conversion' eller motsvarande.

DREADNOUGHT

33000 Ecu, 40h, Psykos: 6T6+1T4
1 x MosCorp InfraRed (passiv IR)
DataTech TR-2 FrontVision™ (HUD)
MosCorp Look'n'Fire (Cyberlänk vapen)
MosCorp N-link™ (DNC-plugg)
Tarno Systems AGL-ZD (granatpistol)
General Arms TACO-12 (hagelgevär)
National Armor Plateskin™
2 x Vulture MegaMech Power Unit (FYS+2T4, KOR-2)

TOTALT PRIS

När man köper ett cybernetiskt implantat måste man betala för både 'Hårdvaran' och för operationen. Priser för operationer står angivna i stycket om Cyberkliniker.

ANPASSNING

Viss cybertech kräver anpassning och tillvänjning. Detta kostar inget, men man måste ta det lugnt och gör man inte detta så tar man Ob1T6 i skada per dag. Under anpassningstiden är det svårare att använda cybertechutrustningen.

FJÄRRKONTROLLER

Om man inte har något annat att styra sin cybertech med, så får man i nödfall använda fjärrkontrollen som följer med vid leverans. Denna är egentligen till för att användas när man installerar och trimmar in inplantat på cyberkliniken, men den går även att använda till att styra cybertechutrustningen i dagligt bruk.

Om man samlar på sig många fjärrkontroller så går det att köpa en fjärrkontroll som kan styra all cybertech. En universiell fjärrkontroll kostar 100 Ecu.

MILITÄR CYBERTECH

En del militär cybertech använder inte DNC-standard. Detta kan vara ett stort problem för ägaren till denna typ av inplantat. Antingen får han försöka få tag i mer cybertech från samma tillverkare eller så får han nöja sig med att inplantatet inte går att koppla ihop.

TA BORT CYBERTECH

Borttagning kan göras på alla cyberkliniker. Borttagningen tar halva den tid det tog att installera cybertechutrustningen.

NEOTECH 12

LIVET ÅR 2051

ÅRET ÅR 2051. MÅNGA MÄNNISKOR HAR FÅTT ERFARA ATT DET TJUGOFÖRSTA ÅRHUNDRADET INTE HAR UTVECKLATS I DEN RIKTNING SOM MAN HADE TÄNKT SIG. DET ÅR TILL OCH MED TVEKSAMT ATT SÅGA ATT UTVECKLINGEN GÅTT I EN RIKTNING. LIKA MYCKET SOM TEKNOLOGIN HAR UTVECKLATS HAR CIVILISATIONEN GÅTT TILLBAKA.

Världen år 2051 är en till synes brutal, ondskefull och högteknologisk värld, som endast delvis kan kallas civiliserad. Klyftorna mellan rik och fattig har ökat, likaså skillnaden mellan de styrande och de styrda. Det är en värld i ständig konflikt där människor kämpar om makt, välstånd och överlevnad på samhällets alla nivåer. Multinationella företag kämpar om marknadsandelar genom inflytande över stater och naturresurser. Staterna kämpar för överlevnad i en värld där nästan alla länder har tillgång till kärnvapen. Stora brottsyndikat kämpar om inkomster från alla delar av samhället. Gatorna i de flesta större städer behärras av gäng, som kämpar mot varandra och mot en korrupt polis-makt.

Det är en mångfacetterad och varierad värld. Människor i olika världsdelar har ofta helt olika livssituation, samtidigt som avstånden har krympt. Ett fåtal länder har lyckats uppnå en mycket god situation, medan de flesta andra stater står på randen till bankrutt. Den ökande urbaniseringen har lett till mycket stora skillnader mellan de rika och de fattiga. För vissa har framsteg inom teknik, sjukvård, kommunikation och informationsteknik lett till en kraftigt ökad levnadsstandard. För många andra är livet ett enda stort lidande. För dessa handlar det ofta om att överleva för dagen, få tag i något att äta, utan att bli mördad på stadernas laglösa gator.

Människorna tolererar förhållanden som skulle vara oacceptabla under 1900-talet. Problem som världen brottas med är i princip oräknliga. Miljöförstöring, över-

befolkning, brottslighet, korruption, våld, förtryck, svält, epidemier och narkotika är bara exempel på några av de största problemen. Många människor har gett upp hoppet om en bättre framtid och anser att deras egen livsförhållanden aldrig kommer att förbättras.

URBANISERING

En andra stor urbaniseringsvåg inträffade under 2000-talets första hälft. I de flesta världsdelar flyttade stora delar av befolkningen in till de stora städerna, när det inte längre gick att försörja sig på landsbygden och i småstäder.

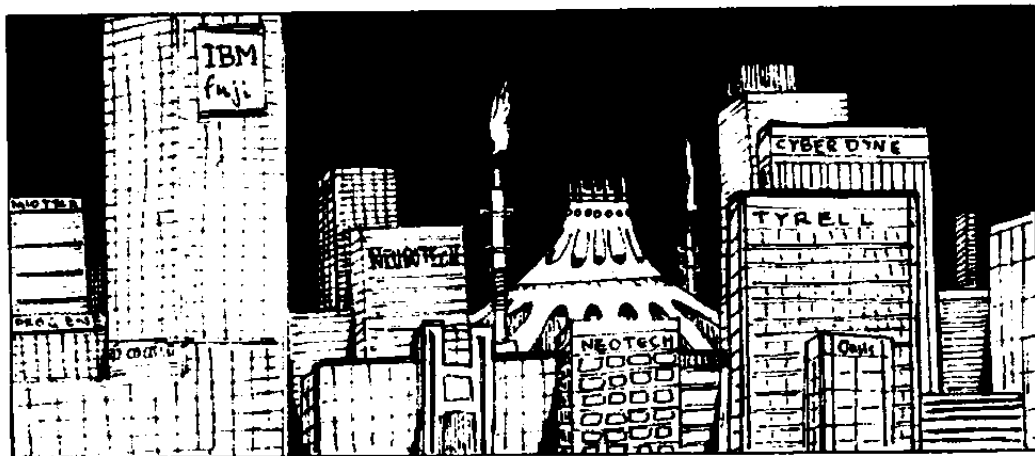
Medan små städer och samhällen övergavs så växte befolkningscentra ihop till gigantiska komplex av bostäder, industrier och kontor. Vissa stadsdelar i städerna är mycket moderna och levnadsstandarden har nått tidigare uppnådda höjder. Det är dock bara en liten del av befolkningen som

kan åtnjuta denna lyx, det stora flertalet måste anstränga sig för att klara sig för dagen.

I samma takt som de största städernas befolkning ökade, breddade slum och misär ut sig. Många blev hemlösa och mycket fattiga. Brottsligheten växte lavinartat och det var i många områden rent livsfarligt att ge sig ut på gatorna. Fattiga och hemlösa från städerna begav sig då och då iväg från landsbygden, men de hade inte längre förmågan att överleva utanför de stora städerna. Dessa sporadiska folkvandringar ödelade landsbygden ytterligare och storstädernas tillväxttrend accelererade.

MARDRÖMMARNA

Saker som inte får hända är ofta de som inträffar först. Många vetenskapliga och sociala utvecklingar som till en början verkade lovande, spårade ur totalt och



gjorde livet för människorna än mer bisarrt.

Datatekniken som till en början såg mycket lovande ut har de sista decennierna blivit ett medel för makthavare, företag och brottslingar att kunna roffa åt sig och kontrollera mer och mer av jordens resurser.

Den stora befolkningsexplosionen som alla väntade under det förra århundradet uteblev, eller möjligen kvävde sig själv. Hungerkatastrofer, epidemier och krig i den tredje världen ledde till att befolkningstillväxten stabiliserades. Arbetslösheten, en av befolkningsökningens bieffekter, har istället blivit ett av de största problemen. Den till en början stabila, om än något höga arbetslösheten, har ökat

lavinartat och blivit ett av världens största problem. I arbetslöshetens spår följer fattigdom, kriminalitet och socialt missnöje.

De arbetslösa skarorna har blivit ett lätt offer för nya och exotiska droger, som är både enkla och framförallt billiga att framställa. Vinsterna som finns att göra på dessa droger har ytterligare ökat de stora brottssyndikatens makt. Brottsyndikaten är nu så stora att statsmakter och företag inte längre har någon möjlighet att besegra dem. Utöver denna brottslighet leder även den direkta droganvändningen till att de fattiga är tvungna att begå brott för att kunna införskaffa sin dagliga dos av drogen de är beroende av.

En annan utveckling som skenat iväg är

atomvapenspridningen. Nu för tiden har nästan alla medelstora länder i tredje världen kärnvapen. De rika västländerna har visserligen kapacitet att försvara sig mot detta hot, men mindre länder har flera gånger drabbats av kärnvapenattacker om än i liten skala.

Dessa kärnvapenkrig har drabbat stora områden. I kombination med miljöförstöringen och det nu mycket tunna ozonskiktet, har gjort stora områden i princip obeboeliga. Det har blivit allt mer komplicerat att odla jordbruksmarken, vilket har lett till att en stor del av livsmedlen som säljs är konstgjorda. Tekniken för att effektivt kunna framställa födoämnen har helt enkelt varit tvungen att förbättras drastiskt.

LIVET

Det dagliga livet varierar från samhällsklass till samhällsklass. Klyftorna mellan samhällsklasserna är enorma och rörlighet från en klass till en annan är begränsad. Viktigt att tänka på är att det går knappt generalisera levnadsstilen. Allt som skrivs här är en generalisering.

DE ARBETSLÖSA

Livet för arbetslösa är inte lätt, men det är inte omöjligt. I flera länder garanteras folket en bostad och mat för dagen. Att bostaden är tjugo kvadrat (per familj) och maten är ett mål om dagen bekymrar normalt inte. Ofta ingår också statligt sponsrad fri television som spyr ut sig massor med underhållning, subliminala meddelanden och propaganda. Staten har helt enkelt tagit fasta på på romarnas gamla talesätt "bröd och skådespel åt folket".

Det absolut hemskaste är att det i nittionio procent av fallen fungerar. De som inte går på det är de som har råd med utbildning och friare medier och de har ingen anledning att klaga.

De stater som framförallt sysslar med "bröd och skådespel" är Storbritannien, Nya Amerika, Kina och Japan, som alla har problem med överbefolkning och hög arbetslöshet. Gatubrottsligheten i dessa länder är lägre, men å andra sidan är förtrycket ofta högre liksom organiserad brottslighet och korrumpation.

Den höga arbetslösheten leder till stor sysslolöshet. Trots alla tendenser från 1990-talet innebär det inte att brottsligheten ökar – den är hög nog ändå – utan den håller sig relativt stabil, mest på grund av att folk har

vant sig. Vanliga sysselsättningar är att köa för ransoneringskuponger eller för jobb.

GATUGÄNG

Främst ungdomar sluter sig samman i gäng för att skydda sig själva, sina revir, familjer och tillhörigheter. Vissa (läs: de flesta) gäng inser att gängets stora manstyrka ger en ganska stor makt och börjar på den brottsliga banan. Ofta snappas detta upp och gänget får stöd av en större brottsorganisation i utbyte mot fullständig lojalitet. Detta leder till en bättre levnadsstandard för gängmedlemmarna och mycket högre standard för ledarna.

Sådana 'sponsrade' gäng assimileras snabbt med maffian i övrigt. Interna stridigheter mellan olika gäng tolereras av maffian förutsatt att det inte hotar organisationen i övrigt. 'Sponsrade' gäng måste iakttä samma regler som resten av maffian. För till exempel den italienska maffian och dess anhängare är omertà och spietezza en lag; om någon i ett gäng bryter mot dessa innebär det ofta att hela gänget raderas ut.

Motsättningar mellan gäng leder till krig om revir, resurser eller bara krig utan någon annan orsak än paranoia, hat och rädsla. Stora gängkrig kan ofta skaka hela stadsdelar i veckor i sträck innan militära eller polisiära styrkor sätts in för att stoppa det hela.

Gäng har ofta ett särskilt kännetecken för att skilja sig från omgivningen och för att stärka gruppkänslan och grupptillhörigheten. Detta kännetecken har olika namn i olika delar av världen. I Amerika kallas det 'färg', i Japan 'mon' (vapensköld), i Eng-

land 'flagga' och i resten av Europa 'badge'. Detta gruppärke kan ta olika uttryck, en del föredrar en viss mössa, andra ett visst märke på kläderna, en del vill ha en enhetlig uniform, åter andra ska ha en viss cybertech, och så vidare.

MILITÄRER

Militära och paramilitära organisationer har stor betydelse i världen. Förutom nationella arméer finns också privatarméer, legoarméer samt paramilitära arméer. Privatarméer är knutna till en person eller ett företag, legoarméer kan hyras när som helst för vad som helst, och paramilitära arméer slåss ofta för en sak, exempelvis de palestinska folkens befrielse.

Man kan dela in soldater i två sorter: frivilliga soldater och ofrivilliga soldater. Frivilliga soldater brukar ha en överutvecklad pliktökänsla eller en allt för hög äventyrlust. Fortfarande är "bli allt du kan bli" och "förverkliga dig själv" vanliga paroller för att värva frivilliga till diverse väpnade styrkor. Andra vanliga skäl att gå med i en annan stats armé är att man vill undkomma sitt förflutna i hemlandet. Franska Främlingslegionen har till exempel återigen blivit en tillflyktsort för brottslingar.

Ofrivilliga soldater är mer eller mindre kommenderade till armén, oftast som straff. Amerikanska federala marinkåren tar ofta in livstidsdömda mördare i sina väpnade styrkor – "ni går i tåten för truppen, och om ni överlever i tio år blir ni benådade". Sådana 'lifers' används ofta som steadygunoperatörer; de har den nödvändiga aggressiviteten och är oftare än man tror

snabba i huvudet, i alla fall i stridssituationer. Lifers lojalitet brukar säkras antingen med en hjärnbarksbomb eller genom lagom beroende av någon stridsdrog.

MAFFIA

Maffian har i alla tider haft stort inflytande. Ända sedan den korsikanska maffians motståndsrörelse har en stor del av den undre världen kontrollerats av maffia. I vissa fall har den börjat som en motståndsrörelse mot någon främmande makt, i andra fall har brottsligheten alltid funnits.

Maffian tar hand om de sina. Maffian är därför en utmärkt tillflyktsort för arbetslösa. Till och med vanliga fotsoldater har det bättre som maffia än som arbetslösa. Detta, tillsammans med den absoluta tystnadsplikt som följer med maffian, leder till att maffian är oerhört svår att bekämpa. Skatte- och företagsparadis som Schweiz, Bahamas och Madagaskar gör kampen mot maffian ytterligare lite svårare.

ARBETARE

De som har ett arbete lever på ungefär samma nivå som arbetslösa men de har också tillgång till Företagets utbildning, sjuk- och hälsovård och bostäder, och kan ganska ofta äta flera gånger om dagen. Dessutom har de något att göra.

Det finns fortfarande fackliga organisationer, men dessa agerar oftast som informationskanal mellan arbetsgivare och arbetare. Ibland kan de ha den tidigare rollen att värna om arbetare, framförallt i England och Skandinavien. Fackrepresentanter i dessa länder utsätts dock ofta för trakasserier från arbetsgivare och staten.

STILAR & SUBKULTURER

Stilen är individens sätt att uttrycka sin gruppstillhörighet.

CORPORATE Denna stil är nästan obligatorisk för anställda tjänstemän i megaföretagen. Kostym, skjorta och slip i traditionella färger. Kvinnor klär sig en aning friare, men alltid prydligt. I vissa företag kan det finnas direktiv om hur man bör klä sig på arbetsplatsen. De flesta personer som ansluter sig till denna stilen klär sig på liknande sätt på fritiden. 'Corp-stilen' innebär att man beter sig respektabelt, samtalstonen är lugn och korrekt. Chefen bör ålydas, men ibland kan man chans för att kunna klättra på karriärstegen.

STREJKER

Strejker förekommer fortfarande, mest inom den offentliga sektorn. I den privata sektorn förekommer strejker, men de är högst ovanliga eftersom det knappt finns något legalt arbetarskydd. Det är fullt möjligt om än knappt lagligt att sparka någon som strejkar.

Den offentliga sektorn har något bättre villkor, av den anledningen att man har en rätt stor makt. Antag till exempel att sophämtningen upphör eller att teleservicen stängs av. Sådana situationer kan i ett instabilt samhälle räcka för att starta en revolution.

När den japanska arbetarkåren strejkar sker det på ett rätt lustigt sätt; före och efter arbetstiden samt under lunchen samlas arbetarna utanför Företagets huvudkontor med plakat och röda pannband för att visa sitt missnöje. Så fort arbetssignalen går rusar alla in och börjar jobba igen, men med pannbanden på så att det tydligt syns vilka det är som strejkar. Detta är förmedlande för arbetsgivaren, så dessa brukar snabba sig till förhandlingsbordet för att få en lösning på problemet. På grund av stora skillnader i samhälle och kultur har den japanska modellen inte spridit sig utanför Japan. Den fungerar inte heller på japanska företag i Västerlandet, eftersom det ultra-patriotiska Japan inte anser att västerlänningar är något att bry sig om.

TJÄNSTEMÄN

Gruppen av tjänstemän har framförallt bättre arbetsförhållande än arbetarna. Deras löner och levnadsstandard i övrigt behöver inte alltid vara högre. Tjänstemän finns dels inom de stora multinationella

företagen och dels inom statsförvaltningen. De företagsanställda tjänstemännen har ofta något bättre villkor, men saknar ofta den 'frihet' som de statsanställda tjänstemännen har. Korruptionen florerar inom den offentliga sektorn och många mer eller mindre oärliga tjänstemän kan tjäna pengar på mutor och andra så kallade förmåner.

Fackliga organisationer har i princip inget att säga till om när det gäller tjänstemän och deras arbetssituation. Däremot kan en viss trygghet erhållas genom att tjänstemännen är relativt viktiga för att ett företag skall fungera smidigt. Maffian har ibland en roll som mycket liknar den som facket har för arbetarna.

SOCIALA ELITEN

Ett mycket litet antal personer är mycket rika och besitter stor makt. Även om många länder officiellt är demokratier så ligger nästan all makt hos detta toppskikt i samhället. Många företagsledare, finanshajar och politiska makthavare har samlat på sig ofantliga förmögenheter. De har hus på landsbygden, stora lägenheter i stadernas centrala delar, privata limosiner och flygplan.

Även om livet för den sociala eliten fyllt med livet alla bekvämligheter, så är det ofta en svår balansgång. Man brukar säga att ju högre man klättrat desto längre faller man om man tappar greppet. Det finns alltid personer som är beredda att ta över din maktposition. För att skydda sin position måste man leva ett skyddat liv, med livvakter och strikt schemalagda dagar. På det stora hela måste man nog säga att de riktigt rika lever ett gott liv – om de får leva...

CYBERPUNK Detta är i huvudsak amerikansk stil som har växt fram och blivit populär över hela världen. Den startade som en protest mot samhället bland mindre lyckligt lottade ungdomar. Stilens ytringar är ett snabbt accepterande av ny teknik, överdriven individualism och problemlösning med våld. Många hackers och drogmissbrukare har influeras av cyberpunkstilen. Brottsligheten bland cyberpunkare är betydligt högre än för det övriga samhället. En cyberpunkare anser ofta att medel och handlingar är viktigare än mål och resultat. Det gäller att göra saker med stil, även om resultatet inte alltid blir perfekt. Detta innebär att det är viktigt hur man klär sig och var man fördriver sin tid. En äkta

cyberpunkare klär sig mycket utstuderat och så uppseendeväckande som möjligt. Frisyren är nästan alltid "intressant". Cybertech är populärt bland cyberpunkens anhängare. Modifikationerna bör dock inte vara för extrema eftersom det är individen bakom tekniken som räknas.

EUROSTYLE Denna stilen återfinns man i huvudsak i Europas storstäder. Den förekommer även i Australien, Skandinavien och Kanada. Stilen tar sig uttryck i sofistikerat liv, världsvant uppträdande, snygg lägenhet och snygg (eurpeisk) sportbil. Kostym och långrock är givet. Vapnet bärs alltid i axelhölster. Man inser lätt att stilen bara är uppnåelig för det övre

samhällsskiktet som har råd med stilens alla extravaganta yttringar. Trots detta är stilen utbredd och eftertraktad i de lägre samhällsklasserna. Man försöker uppnå idealen så gott det går. Det finns billiga kopior av kostymer, klockor och annan utrustning som anses nödvändig för att leva ett stilfullt liv.

HITEC Personer som är intresserade av nya tekniska landvinningar brukar ofta kallas Hitecs. Stilen som detta intresse har gett upphov till är ganska varierad. I de flesta fall så är Hitec-freaks bara intresserade av ny högteknologi-utrustning som går att bära på sig - fickdatorer, mindre cybertech-modifikationer, nya klädmaterial och allsköns mer eller mindre nödvändig utrustning. Det viktigaste är inte att prylarna skall vara användbara - de måste bara vara tekniskt avancerade. Hitec-stilen finns i alla samhällsgrupper. Ju rikare en person är desto mer avancerad brukar prylarna vara. En typiskt attityd är att prylarna är viktigare än andra saker som kanske är mer nödvändiga. Beteendet gör ofta att individen får svårt att bibehålla sina sociala kontakter.

JET-SET Jet-set-stilen är en mycket gammal stil som egentligen bara kräver mycket pengar. Det gäller i huvudsak att vara rik, ramgångsrik, snobbig, välklädd, och möjligtvis att göra snabba affärer. Anhängarna till stilen är ofta nyrika och tror därför att deras nya levnadssätt är det bästa tänkbara. Internationella kontakter och resor till alla jordens viktigaste städer är ett måste för att kunna kalla sig en riktig jet-settare.

JUNKIE När dekadens och personligt förfall blir till en livstil brukar man vanligen kalla detta för Junkie-stilen. Stilen eller kanske snarare subkulturen innebär en medveten strävan hos individen eller gruppen att klä sig i trasiga kläder och missbruka droger. I de allra flesta fall livnär sig en Junkie på knarklangning, rån och inbrott. Junkies finns i alla stora städer och är ett vanligt offer för polisens razzior. Attityden är i allra bästa fall likgiltig och mycket kortsiktig. En Junkie planerar ALDRIG mer än en dag i framtiden.

MUTIE En variant av Junkiestilen är Mutie-stilen, som blev populär under 30-talet. Den förekommer bara i de stora amerikanska och europeiska städerna. Många anhängare till denna subkultur har från början varit Junkies. För att ytterligare 'utveckla' Junkie-stilen, så har man plas-

tikererat sin ansikten och ibland även sina kroppar så att de ser vanställda och hemska ut. Målsättningen tycks vara att se ut som en muterat monster - eller kanske snarare som ett missfoster. Det finns vissa grupper av denna subkultur som ytterligare 'förhöjer' stilen genom cybernetika, men det är inte speciellt vanligt eftersom det cybertech är dyrt. Mutieoperationer är mycket billiga - man kan ibland utföra dem själv med en vass kniv! Många antropologer hävdar att subkulturer är ett resultat av individens besvikelse på världen.

NIPPONSTYLE De flesta japaner, men även västerlänningar, lever i ett nära förhållande till sitt företag. Detta innebär att individen ofta är lojal, artig, använder grupptänkande och fixerad vid resultat. Stilen eller kanske snarare kulturen som utvecklats har kommit att kallas Nipponstyle efter dess japanska ursprung. Nyckelorden är ära, plikt och lojalitet. Klädseln är kostym, kimono eller klänning - något annat är inte tänkbart. Fördelen med kulturen är att det är möjligt för nästan alla att klättra uppåt på karriärstegen - under förutsättning att man arbetar hårt och aldrig glömmer av nyckelorden ära, plikt och lojalitet.

ORBITSTYLE Kulter som växt fram i begränsad och isolerade ställen, som i rymden, på Månen, på Mars eller oceankolonier blir ofta mycket speciella. De brukar vanligen kallas Orbitstyle. Miljön är ofta klaustrofobisk och det ställs stora krav på individens samarbetsförmåga. Attityden och beteendet hos personer som lever under dessa förhållanden präglas av fredlighet, uppriktighet och inte sällan en tillit som gränsar till naivitet. Klädseln är nästan uteslutande overall, gummiskor och velcroströmpor. Vad det gäller vapen - glöm det - vapen är livsfarliga för alla när man befinner sig i rymden eller under vattnet.

RETROTECH För många människor har den tekniska utvecklingen och sociala förändringen helt enkelt skenat iväg alldeles för fort. Många människor har drabbats av vad man förr i tiden kallade 'framtidsschock' eller 'Teknoschock'. Numera brukar man bara använda namnet på subkulturen som dessa människor ansluter sig till för att klara sin situation. Subkulturens namn är Retrotech. Den yttrar sig i allmänt teknikmotstånd och ett enkelt leverne. Många retrotechare vägrar att använda något mer avancerat än en enkelt dator eller ett kre-

ditkort. För att uttrycka sitt missnöje så har man på många håll anordnat demonstrationer och protestaktioner - till föga hjälp. Retrotech har på de sista tio åren lanserats av en rad stora företag som en stil. Allt från brödrostar till teve-apparater skall se ut som de gjorde innan sekelskiftet. Många seriösa retrotech-anhängare har blivit mycket upprörda över företagens ochalans att utnyttja subkulturen för sin egen ekonomiska vinning. Denna motreaktion har tagit uttryck i en hel del våldsamheter. Till råga på eländet så finns det numera gäng som klär ut sig i Retrotech, utan att ställa sig bakom några av subkulturens åsikter och principer.

SPORTS En liten stil men en vanlig är sportstilen. Den finns över hela världen och kan kombineras med de flesta andra stilar och subkulturer. På fritiden kan även den mest inbitne företagsledaren byta om till träningsoverall och ta sig en joggingrunda. Stilen utmärks av en fixering till motion, häftiga träningskläder och högteknologiska gymnastikskor. Stilen har en del gemensamt med superskin-stilen.

STREETSMART Denna stil är nära besläktad med cyberpunkstilen, men är mer inriktad på gatugång och brottslighet. Stilen förekommer enbart i storstäderna. Den är vanligast i Amerika, men förekommer även i Europa och Japan till viss utsträckning. Individualismen är inte lika stark som hos cyberpunkstilen. Gängledaren har mycket att säga till om. Individens som bekänner sig till Streetsmart-stilen försörjer sig nästan alltid på organiserad brottslighet eller så kallade gäng-aktiviteter. Häftig utrustning, som till exempel cybertech, handeldvapen och annan illegal utrustning. Klädseln består i huvudsak av jeans, läder och nitar. Till vardagen hör också våld, trubbel med polisen och i enstaka fall cyberpsykos.

SUPERSKIN Denna stil är snarast att betrakta som en modetrend. Genom att klä sig i tätt åtsmitande stretch-overaller och liknande plagg får man en känsla av samhörighet med övriga likasinnade. Stilen är vanlig i Japan, men även i Europa och Amerika. Det finns inte några övriga utmärkande drag än klädseln och möjligtvis en tendens till att hålla kroppen vid god fysisk hälsa. Workout och bodybuilding är vanligt förekommande bland personer som tycker om denna stil. Trenden är av naturliga skäl i första hand något för unga och aktiva människor.

NEOTECH 13

HISTORIA 1995-2051

POLITISKA, MILITÄRA OCH EKONOMISKA KRAFTER GÖR ATT VÄRLDEN STÄNDIGT FÖRÄNDRAS. 2000-TALET HISTORIA ÄR EN AV DE MEST HÄNDELSERIKA OCH SAMTIDIGT TRAGISKA. SOM TIDIGARE I HISTORIEN HAR FLERA BLODIGA KRIG UTKÄMPATS, KATASTROFER INTRÄFFAT OCH MÄNNISKOR DRABBATS. DENNA HISTORISKA TIDSLINJE SOM PRESENTERAS HÄR ÄR GIVETVIS BARA ETT URVAL AV VAD VI ANSER VARA DET VIKTIGASTE SOM HÄNT UNDER 2000-TALET. VI HAR STRÄVAT EFTER ATT GÖRA FRAMSTÄLLNINGEN SÅ OBJEKTIV SOM MÖJLIG.

1995

Oroligheter i Sydamerika mellan knarkbaroner och militären. Hundratals människor mördas i vad som kommer att kallas det tysta kriget.

På grund av den instabila politiska läget och den dåliga ekonomin bryter Ukraina sig ut ur OSS. Detta följs upp med inbördesstrider i Ryssland mellan fraktioner som vill frigöra sig och de som vill behålla OSS.

Den amerikanska presidenten och vicepresidenten blir skjutna på olika platser. Presidenten dör en vecka senare. Mördaren gripes i Colombia efter viss skottlossning. Som resultat döms två knarkbaroner och ett tjugotal andra undersåtar till döden, men bara tre personer avrättas.

Ett nytt rashat börjar märkas hos den lokala vita befolkningen i USA. Ku Klux Klan börjar växa sig starka i sydstaterna, speciellt i Texas.

1996

En ny president i USA väljs. Den nya presidenten blev Dennis O'Penn, en total högerextremist.

Sverige blir fullvärdig medlem i EG. Internt käbbel inom EG gör dock att många undrar om Sverige verkligen är medlem.

I Sydafrika har den vita regeringen infört

röst rätt även för de svarta. Nelson Mandela dör av hjärtproblem. ANC splittras på grund av att ingen samlande ledare finns.

1997

Kraftiga handelsrestriktioner tillsätts av EG.

Mycket hårda strider rasar mellan siher och hinduer i Indien. Den indiska regeringen blir tvungen att avgå, och en ny tillsätts. Den nya regeringen insåg dock att det enda som skulle kunna hindra Indien från att gå under var att dela upp Indien i en mängd mindre provinser med fristående regeringar som skulle styra sin egen lilla provins. Försvars- och utrikespolitik beslutas fortfarande av centralregeringen i Dehli. Denna totala omorganisering blev en lösning som skulle visa sig mycket lyckosam.

Engelsmännen blir nu tvungna att släppa Hong Kong ifrån sig, men som Kina lovar så får Hong Kong behålla sitt Kapitalistiska system i 50 år.

1998

Jordanien, Syrien, Oman, Förenade Arabemiraten, Kuwait, Saudiarabien och Egypten bildar ett "arabisk EG". Eftersom EG:s handelsregler slår emot arabstaterna så gör arabstaterna ett liknande system,

men detta handlar mer om hur mycket olja de får exportera och till vilka. Förbundet kallas Arabiska förbundet.

1999

När årtusendet närmar sig sitt slut började allt fler länder få ekonomiska problem. Detta utlöser en kraftig lågkonjunktur.

Kraftiga protester med strejker och demonstrationer skakar Kina, men slås ner brutalt.

2000

Ett nytt årtusende inleds olycksbådande med flera stora katastrofer. Motsättningar, krig och svält drabbar världen detta år. Detta är bara en försmak av vad det nya århundradet har att bjuda på.

FN upplöses eftersom allt fler länder vägrar att stötta organisationen. USA, EG, Asiens Handelsunion och den Arabiska Handels Gemenskapen övertar till stora delar FN:s gamla uppgifter.

Rashatet fortsätter att växa i USA, vilket leder till våldsamma upplöpp, där flera svarta och vita blir dödade. Hämdaktioner blir bara vanligare och vanligare. Varje dag sker det sporadiska skottlossningar mellan de olika raserna. Polisen som länge kunnat kontrollera händelserna börjar mista kontrollen.

2001

Hungersnöden i Afrika når nya rekord i omfattning.

Israel anfaller mål i Syrien av "mycket högt strategiskt värde". Spänningen förblir mycket hög i mellersta östern.

2002

Östersund har vinter-OS.

Kanada splittras i tre olika självständiga stater, vilket går mycket fredligt till. De nya staterna är Västkanada, Kanada och Quebec.

Förslaget om en total militär union kommer upp i EG för första gången, men förslaget röstas ned.

Kubas ledare avlider. USA tar detta tillfälle i akt och invaderar landet. Avsikten med attacken var att ena det egna landet. Problemet med attacken var att Kuba i hemlighet hade gamla ryska kärnvapenrobotar. Bara en av dessa robotar når fram till USA och detonerar någon mil utanför Miami. Ödeläggelsen är omfattande. USA drar tillbaka sina trupper från Kuba efter hot om ytterligare kärnvapenattacker.

Dennis O'Penn tvingas avgå efter det tragiska nederlaget i Kuba. Ny president blir Theodore Johnson.

2003

Lågkonjunkturen når sitt bottenläge. Ekonomin börjar sakta återhämta sig. Många bedömare tor dock att detta kommer att ta lång tid.

Berlin, Köpenhamn, Göteborg och Stockholm härjas av upplopp, plundring och anlagda bränder. Under den mycket heta sommaren dödas över femtio personer och tre hundra skadas. Det tar polis och militär flera veckor att återfå fullständig kontroll.

2004

Den 8 april inträffar det som inte fick hända, en härdsmläta i en av Frankrikes brikreaktorer. Förödelsen blev total när ytterligare en närliggande reaktor jämnades till marken. Ett tvåhundra kvadratkilometer stort område blir i princip obeboeligt. En arabisk terroristorganisation påstår att de är ansvariga för olyckan.

Man har äntligen förstått att man inte kan

leva utan regnskogarna. Avverkningsförbud införs i Brasilien, men detta efterlevs mycket dåligt.

Maurauder, det första militära vektorjetfordonet introduceras av McDonnell-Douglas.

2005

Nya oroligheter i Asien. De asiatiska före detta sovjetstaterna har det betydligt svårare än vad de hade väntat sig.

Tre amerikansk passagerarplan sprängs på väg över Atlanten under en och samma dag. USA misstänker att Libyens äldrande överste Muammar Kaddaffi ligger bakom.

Levnadsstandarden i hela världen har sjunkit dramatiskt.

NASA:s rymdstation står färdig. En månbas börjar konstrueras av Japanska storföretag.

2006

Kina drabbas av ytterligare oroligheter, som blossar upp regelrätta strider. Folket gör uppror mot den kommunistiska ledningen, men slås tillbaka med förödande effektivitet. Detta är början på ett regelrätt inbördeskrig som utkämpades i mer än ett år. Detta krig kommer att skörda tusentals liv.

Förslaget om en politisk union kommer upp i EG, men detta röstas klart och enhälligt ner.

Libyen utsätts för en samlad attack från USA som anser sig ha bevis om flygplansbombningarna året innan. Kriget håller på i sju månader. USA vinner, men till ett mycket högt pris. En proteststorm gentemot USA och dess regering sprider sig över världen.

President Johnson chockhöjer skatterna för att klara av USA:s vacklande finanser efter det kostsamma kriget.

2007

En ny ledare i Syrien tillträder. Hans namn är Abu Ededbab. På ett möte i Bagdad föreslår han att man inte bara skulle ha en gemensam handelsorganisation, utan också ett gemensamt, politiskt och militärt samarbetsorgan. Förslaget antogs men måste först godkännas av länderna i Arabiska förbundet.

Stora delar av södra Australien nu obeboelig p.g.a. ozon-hålen. Freon totalförbjuds i samtliga länder. Hudcancer är nu vanligaste dödsorsaken i Australien. Många invånare på Nya Zeeland och Tasmanien emigrerar.

I Europa diskuteras ingående hur ett militärt samarbete skulle kunna realiseras.

NASA och ESA landsätter för första gången människor på Mars. Resan fram och tillbaka tar närmare ett och ett halvt år.

Boeings nya Semiballistiska flygplan tas i reguljär trafik mellan London, Tokyo, Los Angeles och New York. Flyglinjen går runt jorden. En flygning mellan London och Tokyo (ungefär 10000 km) tar cirka 2,5 timmar.

Bilar börjar nu mer och mer drivas av ett nytt bränsle som tagits fram av Exxon Treibstoff. Bränslet kallas Dezine™ och är mer än tre gånger effektivare än normala bränslen.

2008

Frågan om äganderätten till Antarktis skulle avgöras detta år. I Bryssel lyckas man komma överens om helt nya gränser. USA fick lämna ifrån sig stora landområden, medan Frankrike och Australien blev de stora vinnarna. Norge fick behålla sin del. Ozon-hålen över Antarktis gör att skyddsdräkter blir nödvändiga vid allt arbete på kontinenten.

Indien anfaller Pakistan som svarar med en kärnvapenattack. Indien använder kemiska vapen och mindre kärnvapen för att slå tillbaka den Pakistanska motanfallet. Eldupphöravtal sluts efter två veckors krig, men situationen förblir mycket hotfull.

2009

Sedan det nya årtusendet börjat, har det pågått en mindre rad små inbördeskrig i Afrikas centralländer. Några av dessa länder börjar nu få svårt att hålla ihop sina områden. Samtliga länders ledare i detta närområde tillkallas till ett krismöte i Nairobi.

De svarta i USA inleder i september en storstrejk, som skulle komma att hålla på i tre månader. Landets ny tillsatte president Nicholas Jackson försöker med alla medel att få slut på strejken, men han misslyckas till en början.

I Sydafrika har de vitas inflytande tilltagit

enormt både ekonomiskt och militärt. En oro bland de svarta i Sydafrika börjar sprida sig.

Den Europeiska rymdstationen Inter-Orbit öppnas för trafik. Rymdstationen befinner sig i geosynkron omloppsbana ovanför Kenya.

2010

Efter beslut i Nairobi delas Etiopien i två nationer. De nya nationerna bär namnet Etiopien och Ashmera.

Europa-parlamentet deklarerar att alla länder i Europa, utom Vitryssland, Ukraina och Ryssland, från och med den 1/1 år 2010 är medlemmar i EG. Europas alla länder fick en gemensam valuta, den var sedan ett bra tag tillbaka mer känd som Ecu.

Mycket häftiga diskussioner mellan Europa och arabländerna utspelar sig i början av året. Detta får till följd att arabländernas tilltänkta enande skjuts upp ett år, vilket är precis vad Europa vill.

På månen står nu den första månbasen färdig, Tycho I. Månbasen bedrivs till en början mest forskning, men även viss gruvdrift.

2011

Den tjugioandra Maj, träffades alla ledande män i mellanöstern, på en hemlig ort i Jordanien för att besluta om ett eventuellt arabiskt enande. De länder som förenades var Jordanien, Syrien, Oman, Förenade Arabemiraten, Kuwait, Saudiarabien och Egypten.

Detta samgående gjorde att de andra länderna i detta närområde blev oroliga. Bara några månader efter det att beslutet hade tagits, gick Jemen och Sydjemen ihop till en fristående nation. Iran bytte ungefär vid samma tidpunkt namn till Persien.

NASA:s rymdflygplan Orient Express gör sin första färd till omloppsbana. Rymdflygplanet startar och landar som ett vanligt flygplan.

2012

Effektiva skyddsåtgärder mot den livsfarliga solstrålningen arbetas fram i Australien. Andra drabbade områden är Norra Sibirien, Svalbard, Norra Grönland, An-

tarktis och Arktis. Detta uppmärksammas dock knappast alls, eftersom så lite människor bor där. Trots skyddsåtgärderna flyr befolkningen södra Australien. Områdena söder om 30:e breddgraden förklaras vara katastrofområden. Ozon-hålen fortsätter växa. Eftersom Freonanvändningen nästan helt har försvunnit måste något annat orsaka detta. Forskarna är oense om vad som är orsaken.

De små inbördeskrigen i Centralafrika börjar bli allt större och större. I Sydafrika blossar oroligheter upp. Ett inbördeskrig börjar ta form.

USA och Europa protesterar vilt mot ett arabiskt samgående, men till ingen nytta. Den nya nationens namn blir Förenade Arab Republiken. USA, Europa och ett flertal andra länder vägrade erkänna den nya staten som suverän. USA och Europa skickade militära styrkor till Israel för att bevaka sina egna intressen i detta område.

De militära styrkorna i Mellersta Östern ökade hela tiden. USA, Israel och Europa hade närmare tre miljoner män i området, medan den Förenade Arab Republiken, med stöd från övriga arabvärlden, hade över fyra miljoner män.

Läget i det centrala Afrika började nu stabilisera sig så smält.

Kinesiska forskarteam utvecklar tekniken att splitsa ihop nerver med elektriska signalledningar. Tekniken gör det möjligt att med stor precision styra konstgjorda proteser. Företaget Chang-Hwa Bionetics säljer licens till flera stora företag i väst och i Japan.

2013

Turkiet som inte riktigt vetat vad någonsans de skulle ställa sig, gick i början på detta år med på USA:s, Europas och Israels sida. De fick kraftig kritik från de övriga muslimska länderna.

Den 5:e augusti bröt det stora kriget ut mellan Europa och Förenade Arab Republiken. stora förluster på båda sidor. Europa och USA kontrollerade ganska snart luften och började styra allt mer även på marken. När man trodde att kriget var vunnit skickade arabländerna i väg flera missiler med stridsgas och kärnvapenspetsar. Flertalet sköts som förra gången framgångsrikt ned, men några nådde sina mål och orsakade stora förödelse. En kärnvapenmissil slog ned i Tel Avivs centrala delar. De allierade utfärdade ett kraftfullt

motangrepp. Det första "riktiga" kärnvapenkriget var ett faktum. De flesta missilerna hamnade över Jordanien, och orsakade där stora förödelse.

2014

Det var ett fruktansvärt krig ur alla synvinklar. Miljön förstördes, människor blev sjuka av alla stridsmedel och dog. Det kom som en lättnad för alla när USA:s president och de ledande i Europa kom överens om att man skulle försöka få ett vapenstillestånd till stånd. Man lyckades med detta. Och efter nio månader var kriget över, men ingen kunde anses ha vunnit.

Man såg nu att ett FN kanske ändå inte var så dumt. Det man tidigare hade sagt om att de handels och militära förbund som fanns nog skulle kunna hålla sams, framstod som mycket svaga argument.

Progenex finner ett botemedel mot AIDS, som de kommer att göra mycket stora pengar på. Promethiac™ kommer att ge företaget ofantligt stora intäkter.

Södra Sydamerika börjar känna av ozonproblemet. Chile och Argentina utarbetar diverse krisprogram som alla visar sig verkninglösa.

2015

FN återupprättas. Det nya högkvarteret förläggs till Paris.

Trots freden erkände inte USA och Europa den Förenade Arab Republiken som självständig och suverän stat.

Pakistan och Indiska unionen sluter officiellt fred, efter sju års krigstillstånd.

De första stridsvagnsbaserade laserkanonerna lanseras. De är i huvudsak avsedda som högeffektiva luftvärnspjäser.

2016

I Sydafrika som länge haft inre stridigheter, startar ett inbördeskrig. De svarta driver ut så många vita de kan ur landet. När de vita inte längre kan kontrollera situationen, tog de svarta kontrollen över hela landet. Inbördeskriget tog bara fyra månader. Omfattande plundring och förstörelse följer i inbördeskrigets spår. De flyende vita finner en fristad i Texas, vars guvernör har anor från Sydafrika.

Fusionsreaktorer har nu för första gången

2020

kunnat användas för energiproduktion. Forskningen fortsätter med oförminskad kraft.

Man lyckas för första gången framställa Artificiella Intelligenser med hjälp av mycket dyrbara biologiska datorer.

2017

USA och Europa erkänner den Förenade Arab Republiken som självständig och som en suverän stat.

Efter hårda ansträngningar i FN lyckas man få lugn även i Centralamerika. Världsfreden är ett faktum. Man firar detta med stor glädje över hela världen.

En ny mycket smittsam virussjukdom kommer att inom två år att ha utrotat i princip alla hästar. Försök att göra hästarna resistent på genetisk väg, misslyckas konsekvens, med makabra resultat.

Träningsläger för en armé av vita exil-Sydafrikaner upprättas i Texas. Det omöjliga företaget gör att verksamheten läggs ner efter några månader.

2018

Man börjar återuppbygga områden som skadades under kriget år 2013 i mellersta Östern. Tel Aviv och flera mindre städer i Jordanien saneras och återuppbyggs delvis, med hjälp av massiv hjälp från FN:s medlemsländer.

Tycho 2 blir färdig. I denna månads bedrivs gruvdrift i full skala och en viss turism för de mycket rika finns.

Världens första arkologi är färdig i Stockholm. Den är helt självförsörjande för två tusen personer.

2019

Skandinaviska Unionen bildas av Danmark, Finland, Norge och Sverige. Medlemskapet i Europa blir samtidigt mindre intensivt.

Skandinavien börjar känna av de växande ozon-hålen. Problemet diskuteras flitigt i Unionsrådet men ingen lösning nås. Svalbard evakueras.

FN är helt återuppbyggt.

USA:s regering börjar få det svårt att hålla de olika delstaterna. Ett inbördeskrig visar sig komma allt närmare.

Efter politiska påtryckningar och vapenskrummel går Namibia och Angola i union med det forna Sydafrika. Den nya svarta nationen får namnet Sydafrikanska Unionen. Vita tillåts fly från Namibia och Angola innan länderna går samman.

Under världsfreden ökar företagens makt, inte minst i Europa och Japan.

Efter påtryckningar från Norge ändras Skandinaviska Unionens namn till Skandinaviska Förenta Staterna (SFS).

Nya gängkrig utbryter i Stockholm. Utegångsförbud införs under hela Augusti. Polisen har svårt att stoppa våldsamheterna eftersom gängen är ovanligt välbeväpnade.

Man upptäcker stora fyndigheter av olja och naturgas på Antarktis.

2021

Ett inbördeskrig utbryter i USA. Det är inget reguljärt krig mellan stater, utan snarare ett krig mellan raser och klasser. Sidorna är oklara och alla drabbas lika hårt. Våldsamma rasupplopp skakar hela landet samt får återverkningar i flera av Europas länder. Speciellt London drabbas av upplopp och raskrig.

Flera viktiga beslut stoppas i Europa av mäktiga företag. Ett förbud mot alla bilar som förbrukade mer än 1,15 liter bensin per mil, stoppades effektivt av bilföretagen.

På månen börjar vissa amerikanska intressen att bygga en månstad som kommer att få namnet Luna City. Månstaden beräknas vara klar omkring år 2034. Samtidigt börjar man bygga på Kristallpalatset som skall bli ett rymdhabitat vid Lagrangepunkt 1, mellan Jorden och Månen.

2022

Stridigheterna i USA fortsätter. Det står nu klart att flera stater vill frigöra sig från den federala regeringen och bilda egna stater med större frihet. Några stater i norr bildar Federationen och försöker bli självständiga. Texas hinner före och förklarar sig helt självständiga. Ledare för den nya nationen är Dough McMortimer, f.d. Ku Klux Klan ledare. De svarta i Texas får det svårt och de flesta flyr till andra stater.

Tidernas största knarkbeslag görs i New

York. Närmare tjugo ton kokain och en ny drog, Spin, beslagtogs.

En fruktansvärd olycka inträffar i Mexico City den 16 februari. Omkring en miljon människor omkommer direkt då en jordbävning, med en magnitud av 9,7 på Richterskalan, får marken att kollapsa i stora delar av staden. Mycket stora hjälpinsatser görs. Det hade sedan ett bra tag tillbaka varit känt att Mexico City hade en mycket dålig grund att vila på.

Det Tysta Kriget fortsätter att bli allt värre. Hundratals polismän i Colombia mördas varje år. Polismyndigheterna tystade ned alla dessa händelser. Något som de senare blev starkt kritiserade för.

Den ryska ekonomin visar detta året ett mycket gott resultat. Flera multinationella ryska företag har vuxit fram.

Förslaget om en militär union kommer åter upp i EG. Ett beslut planeras inom 5 år.

Nya miljölagar i Europa-rådet, föranleder kraftiga protester från många företag. Lagarna drivs dock igenom, men många stora företag vägrar helt enkelt att åtfölja dem.

2024

Stridigheterna i USA ebbar ut, mest p.g.a. utmattning hos de stridande parterna. Övriga stater erkänner Texas självständighet men Federationen, som inte framfört sina krav så våldsamt, nekas den rätten.

Återuppbyggnad av Mexico City går sakta framåt. Den totala dödssiffran, med efterföljande epidemier och svält, slutar på 1,3 miljoner människoliv.

Afghanistan delas mellan Persien och Pakistan. Folket satte sig inte emot och det hela gick mycket fredligt till.

Företagen i Europa är missnöjda. Oron sprider sig till USA och Japan. Det talades om att företagen hade hemliga soldatstyrkor som nu började husera fritt. Flera attentat mot stora företag. Ett av de mest utsatta företagen är Shell Oil, på grund av sina prisdumpningar på bensin och olja. Detta resulterar i att ett flertal oljeraffinerier sätts i brand.

Nya oroligheter lamslår Kina. Folket går efter många år av vanstyre till attack mot den sittande kommunistiska regeringen. Världsfreden upphör när ett mycket blodigt inbördeskrig bryter ut.

Ett stort företagskonsortium påbörjar byggandet av Armstrong Down på månen.

Det är meningen att månstaden skall kontrolleras helt av företagen i konsortiet.

2025

USA splittras i tio olika grupperingar av stater. De är New England, Nya America, Utah, Texas, Arizona, New Mexico, Kaliforniska Fristaten, Västamerika och Federationen. Det hela sker efter beslut i senaten och kongressen, vilket gör att det hela går ganska oblodigt till. Texas och Kaliforniska Fristaten blir helt självständiga, medan de övriga fortfarande säger sig tillhöra en union som fortfarande kallas USA. De två självständiga staterna utmärker sig i och med att Kaliforniska Fristaten har en ovanligt anti-rasistisk prägel medan Texas i stort sett återgår till slaveriet.

Det utvecklar sig till mycket hårda strider i Kina. Regeringens brutala åtgärder bara ökar folkets hat.

Interna oroligheter i Indien.

De första praktiskt användbara neurala interfacen tas fram. Det är nu möjligt att artificiellt stimulera alla de mänskliga sinnena direkt från en dator.

Allt land norr om polcirkeln förklaras nu ozon-drabbat område. Solskydd blir obligatorisk undervisning i de Skandinaviska länderna. Orsaken till ozon-hålens växande är fortfarande okänd.

2026

Kinas sittande regering tvingas att ta till flykten. Den segrande sidan, tillsätter en ny regering, som dock inte har folkets fulla stöd. Efter ett par månader är striderna i full gång igen.

Den första Maglev järnvägen invigs mellan Berlin, Bryssel och Paris. Restiden mellan Berlin och Paris blir strax över en timme med stopp i Bryssel. Maglev linjen fortsätts att byggas ut mot London och mot Madrid.

Dödsfallen i hudcancer i Argentina och Chile når rekordhöjder. Befolkningen flyr norrut men stoppas vid Brasiliens gräns. Hungersnöd och sjukdomar bryter ut till följd av de stora försämringarna i de båda länderna.

Företagskriget som startades år 2024 har nu vuxit till sig. Kriget, som håller på än idag, nådde sin höjdpunkt i slutet av året. Japanska legosoldater utför sabotageuppdrag i USA och Kalifornien.

I USA (unionen), blir de svarta utsatta för de mest avskyvärda hemskheter. Man inför rasåtskillnadslagar i de flesta stater, officiellt för att få stopp på oroligheterna. Många svarta flyr till Kaliforniska Fristaten. Ett kort fyra-dagars krig utbryter vid Arizonas gräns. Läget stabiliserar sig snabbt men enskilda incidenter fortsätter inträffa.

2027

Företagskrigen i Europa, Japan och USA fortsätter. Eftersom de styrande i de berörda länderna inte tar så stor notis, så börjar allt fler företag göra liknande aktioner mot sina konkurrenter. Det var under de här följande åren företagens makt blev större än de regeringar som fortfarande styrde länderna. Regeringarna var nu mer eller mindre tvingade att fråga företagen vad de tyckte om vissa sakfrågor som det skulle beslutas om.

Ett år efter den europeiska maglevlinjen invigs en japansk linje mellan Osaka och Tokyo. Restiden blir under en timme.

Europa ombildas till en militär union, där medlemsländerna får allt mindre att säga till om. Skandinaviska Förenta Staterna beslutar sig för att dra sig ur Europa.

En kupol som skall täcka hela det centrala Atlanta påbörjas. Kupolen beräknas ta fem år att bygga.

I Japan byggs två kommersiella fusionskraftverk till en ofantlig kostnad. Det största kraftverket levererar 2500 MW när det inte är avstängt för underhåll.

De tre kanadensiska staterna utvisar alla svarta, med motiveringen att de "inte vill ha problem". De flesta länder i världen, inklusive flera av USA nya stater, fördömer detta beslut, men kanadensarna låter sig inte rubbas. De utvandrande svarta försvinner till största delen till Kaliforniska Fristaten.

2028

Inbördeskriget i Kina pågår fortfarande fullt. Det har ännu inte funnits några möjligheter till fred.

Mexicos Regeringschef mördas i Atlanta.

Kristallpalatset, ett cylindriskt rymdhabitat mellan Jorden och Månen, invigs. Kristallpalatset blir en frihamn för företag som vill slippa beskattning, men även för diverse annan mer eller mindre ljusskygg verksamhet.

2029

Kina är nu för första gången på ett par år nära att samsas. En tillfällig ledare tillträder. Han lyckas få det kinesiska folket att tro på en uppdelning av landet.

En statskupp sker i Mexico. Juntan som tagit makten bildar en tillfällig militärregering.

OSS, som länge inte haft någon verklig makt, upplöses. Samtidigt blir Sibiriska ryssland självständigt och bryter med de kapitalistiska Ryssland. Namnet på den nya staten blir Socialistiska Sovjet Republiken.

Det tragiska O3-kriget inträffar när två olika företag lyckas finna lösningen på ozon-problemet nästan samtidigt. De två företagen är Progenex och Litardi Chemistry. Båda företagen inser vilka enorma summor pengar de kan tjäna på att rädda världen och satsar allt på att bli de enda som känner till hemligheten. Striderna leder till att lösningen går tillintet i de många bombattentaten, där även de som kände till lösningen dödas. Litardi Chemistry tillintetgörs och resterna av företaget absorberas till slut helt av Progenex.

2030

Militärregeringen i Mexico bildar det Mexikanska Revolutionära Kungadömet. Kungadömet styrs av en kung, vars ideologi är en säregen blandning av kapitalism och kommunism. Många människor förvinner spårlöst då de kritiserat kung och regering offentligt.

Maglev-linjen mellan New York och Atlanta invigs. Restiden blir omkring två timmar, med stopp i Washington.

Oasis påbörjar världshistoriens största konstbevarningsprojekt i Tchad.

Indien splittras i tolv självständiga stater.

Det globala nätverket av datorer utvecklas detta år snabbt mot vad som senare kommer att kallas cyberrymden. Redan de första åren kan man njuta frukterna av nätets förhöjda kapacitet och förbättrade funktionalitet.

2031

Krig mellan Texas och Federationen. Även övriga stater i USA dras in mot Texas. Kriget slutar efter två veckor med att Texas ger upp anspråken på landområden i

Louisiana. Kaliforniska Fristaten fördömer Texas.

Tycho I sprängs av terrorister. Samtliga invånare dör. De japanska ägarna misstänker att konkurrerande företag ligger bakom. Konstruktionen av Luna City avbryts tillfälligt medan man utreder terrordådet.

Nu när det Mexikanska Revolutionära Kungadömet fått kontroll över Mexiko börjar de genast föra en aggressiv utrikespolitik. I December anfaller Mexikanska styrkor flera nationer i Centralamerika.

Toyota lanserar komersiella vektorfordon för person- och nyttotrafik. De första serien kallas Aircar™.

Diktatorn Disangani tar makten på Madagaskar i en av historiens blodigaste statskupper. Disangani, ledare för en mindre rebellgrupp, har helt plötsligt massor av agenter överallt och förstklassig utrustning. Fyratusen människor avrättas under statskuppen. Omvärlden reagerar med förskräckelse men är för upptagen med sina egna problem för att agera i tid.

2032

Afrika som nästan alltid har varit Europas skötebarn bildar nu ett samarbetsorgan tillsammans med just Europa.

Staterna i Centralamerika går samman och slår tillbaks Mexiko med hjälp av styrkor från Federationen. Det framgångsrika samarbetet leder till att en försvarsallians bildas. Endast El Salvador står utanför alliansen på egen begäran.

Ockupationstrupper från Madagaskar luftlandsätts på Seychellerna, Réunion och Mauritius.

Armstrong Down står färdigt efter stora problem med konstruktionen. Månstaden har detta år en befolkning av 600 personer.

2033

Ett kort krig utbryter mellan Brasilien och det desperata Argentina. Argentina kräver stora landområden i södra Brasilien för att överhuvudtaget ha någon chans att hårbärga sin befolkning. Taktiska kärnvapen används. Kriget slutar lika hastigt som det började när Europa och USA hotar att intervensera. Efterverkningarna i form av svält och folkdöd i hudcancer och sekundära sjukdomar förintar nästan två miljoner människor under bara några månader i Argentina. Den allra sydligaste delen av

sydamerika är nu helt obeboelig. Sao Paulo blir en självständig stat.

Förhandlingar mellan Sydafrikanska Unionen och Botswana om Botswanas anslutning till unionen leder inte till något avtal.

Världsbefolkningen är nu uppe i åtta och en halv miljard människor.

Estland, Lettland och Litaunien följer SFS exempel och utträder ur Europa. Samma år sluts även samarbetsavtal mellan SFS och de baltiska staterna.

2034

Bonns centrala delar totalförstörs av en kärnexplosion. Jonathan Mahler gör sitt namn "odödligt" genom att vara den första person som detonerar en atomladdning mitt inne i en stad.

Orson Research Base står klar vid Lagrange punkt 2, bortanför Månen.

Kupolen över Atlanta i Federationen färdigbyggd. Byggnationen visade sig bli mycket dyrare och mer problemfylld än man väntat sig.

Den nya regimen på Madagaskar utför omfattande "utrensningar". Folkmordet är ett faktum, då uppskattningsvist tre miljoner människor avrättas i förintelsläger. Parallellt dras mellan Disangani och Adolf Hitler. Diktatorn försvarar sitt handlande med att han "är den ende som gör något åt befolkningsexplosionen". Vissa företags inblandning i Madagaskar är nu uppenbar. Rykten säger att vissa av de som rapporteras avrättade i själva verket har sålts som försöksdjur till företag. Madagaskars krigsmakt och teknologiska kunnande växer i snabb takt.

2035

Luna City öppnas efter vissa förseningar. Månstaden visar sig vara en populär semesterort för de riktiga rika.

Efter flera års förhandlingar går Guatemala, Honduras, Nicaragua, Costa Rica och Panama ihop i vad som kommer att kallas den Centralamerikanska republiken. El Salvador ställer sig utanför.

Bygget av kupolerna över Manhattan påbörjas. Man räknar med att spara stora mängder energi på detta sätt.

En blodig statskupp inträffar i Singapore. Flera skyskrapor helt utbrända under striderna i stadens centrum.

2036

Marstown börjar byggas på Mars av NASA och ESA. Projektet beräknas ta fem år.

Ett otal stater på Afrikas västkust går samman och bildar Västafrika.

Drogsyndikaten vinner till slut det tysta kriget i Colombia och en marionettregering tillsätts. Den nya regeringen påstår att den fortfarande för krig mot knarket. Knarkförsäljningen och produktionen slår alla rekord.

Ny teknik för litiumkapslade fusionsreaktorer presenteras av General Electric. Mindre fusionskraftverk uppförs med denna teknik både i USA och Europa.

2037

Med pengar från okända sponsorer utför Madagaskar, under den galne Disangani, en blixttattack mot grannlandet Moçambique. Omvärlden reagerar bara med protester och segern är vunnin innan någon har hunnit ingripa. Det står nu klart att Madagaskars krigsmakt är mycket stark.

Kinesiska terrorister kapar en av JAL:s semiballistiska skyttlar, som sprängs efter den landat på Charles de Gaulle utanför Paris.

Los Angeles och San Diego området drabbas av ett kraftigt jordskalv orsakar mycket omfattande skador.

Maglev-linjen mellan Washington och Chicago via Detroit öppnas för passagerartrafik.

Ett nytt interplanetärt framdrivningssystem lanseras. Det bygger på att man pumpar in flytande väte i en atomreaktor. ESA:s rymdskepp IPT (Interplanetary Transport) gör färden till Mars på under månad.

2038

Ryssland och Socialistiska Sovjet Republiken drabbas samman på flera håll. Kampen gäller äganderätten till Uralbergen, där viktiga naturtillgångar finns.

Utanför Japans östkust byggs flera undervattenskolonier som förbinds med fastlandet med maglevtunnlar.

Mjukvarubaserade AI-program framställs av IBM-Fuji. Flera konkurrerande företag ligger IBM-Fuji tätt i hälsarna.

Allt område norr om 60:e breddgraden är ozon-drabbat. Områdena norr om polcir-

keln börjar evakueras på civilbefolkning när situationen blir ohållbar. Solen börjar i konsten framställas som en ond kraft. Liknande problem vidtar i Alaska som också till stor del evakueras. Staten Västamerika tar över det som är kvar av staten Alaska.

2039

FN försöker ingripa i Ural-konflikten, men misslyckas i sitt uppsåt. Kriget utvidgas och regelrätta pansarslag utspelas längs fronten. Båda de stridande parterna har tillgång till högteknologiska vapen, kärnvapen och biologiska vapen. Konflikten hålls dock på en låg nivå och man försöker från båda sidor bedriva lågintensitetskrig.

Sydafrika annekterar Botswana. Det lilla landet har ingenting att sätta emot. Eftersom det hela sker så fredlig orkar inte omvärlden reagera.

Under hårda vinterstormar i Antarktis förlorar man kontakten med en av de mindre norska gruvstäderna. När undsättningsexpeditionen når fram så är komplexen övergivna och sönderskjutna. Skulden läggs på Chilenska nationalisterna, men det framkommer senare att det hela var ett stort försäkringsbedrägeri.

ChemieTech GmbH lanserar Monomol™, en monofilament som består av en enda mycket kraftig moleky. Fibern kan vävas till mycket stark väv eller användas som skärtråd.

Madagaskar drar sig ur Moçambique efter att ha plundrat landet på allt av värde. Åtta miljoner människor beräknas ha dött i förintelseläger och av andra anledningar. Efter Disanganis trupper har dragit sig ur landet bombas de större städerna sönder med kärnvapen. Denna rena ondska växer återigen protester från omvärlden men inget land ingriper.

2040

Nya rasupplöpp i USA slås skoningslöst ner. De svartas situation är nu mycket svår, förutom i Kaliforniska Fristaten. Ku Klux Klan vinner nya anhängare och blir laglig i många stater. Västamerika går ur unionen och förklarar sig helt självständigt.

Två år efter Ural-konfliktens start, drabbar de stridande samman med både kärnvapen och kemiska stridsmedel. Legosoldater kämpar på båda sidor. Kärnvapenkriget slutar med att SSR tar tillbaka sina anspråk på Ural.

Efter tio års konstbevattningsprojekt har megaföretaget Oasis lyckats med miraklet att förvandla ökenlandet Tchad till en blommande oas.

Biologic lyckas operera in Neutrix™, en neural matris i hjärnan på en försöksperson. De närmaste året leder denna upptäckt till utvecklingen av Biosoft som ökar hjärnans minneskapacitet och analysförmåga.

2041

Missväxt i flera asiatiska länder orsakade av radioaktivt nedfall från Ural-kriget.

Japanska trupper ockuperar Korea och Filippinerna. Protesterna bland befolkningen i de besatta områdena blir kraftig.

Den amerikanske miljonären Geoffrey Farrings köper ögruppen Tristan Da Cunha av Europa för en ofattbar summa. Farrings utropar därefter ögruppens självständighet och sätter upp sin fru som president.

Världens befolkning är nu över tio miljarder människor. Befolkningsökningen har nu börjat avta. Det är i huvudsak i de rika länderna befolkningen fortsätter att öka, eftersom man där kan producera livsmedel på konstgjord väg.

I Berlin går en cyberförstärkt galning bär-särkargång och dödar 321 civila och poliser. Minst lika många blir skadade.

2042

Västamerikas president, Lester Harris, utfärdar ett Jämlikhetsdekret som används flitigt av våldets motståndare. I Västamerika, säger Harris, har alla lika rättigheter och rasism blir ett av de värsta brotten i statens lagar. Detta medför att övriga stater tar avstånd från Västamerika. Harris förklarar även sin stat vara "den sista rättvisa staten i Nordamerika".

Rymdstationen Freeport öppnas. Rymdstationen är privatägd och tänkt att användas av oberoende företag i rymden. Det framkommer senare under året att de flesta företag som äger Freeport helt eller delvist kontrolleras av Yakuzan.

Japanerna stöter på kraftigt motstånd i Korea som framgångsrikt bedriver ett gerilla krig. Regeringen i Japan skakas samtidigt av en mutskandal som gör hela situationen ännu besvärligare.

Orsaken till ozon-problemet uppdagas. Det mycket frekvent använda bränslet Dezi-

ne™ visar sig vara boven. Superbensinen förbjuds och de nya vätedrivna fordonen vinner mer och mer gehör. Problemet är att Dezinet är effektivare än vätedriften och många mindre nogräknade länder, långt ifrån polerna, fortsätter använda det i varierande omfattningar.

2043

I norra Mexico registreras flera mindre kärnexplosioner. Det framkommer aldrig vad som orsakade dem.

Oasis upptar förhandlingar med Libyens regering angående konstbevattningsprojektet rullar igång tre år senare och beräknas vara klart 2056.

Alla japanska trupper dras tillbaka från det Koreanska fastlandet. Filippinerna är nu hårt styrda av en japansk militärregering.

Tanzanias underrättelsetjänst lyckas upptäcka Madagaskars planer på att invadera landet och begär hjälp från Europa. Disanganis attack genomförs som planerat men hans styrkor möter oväntat motstånd från sammanlagt 42 länder. När Disangani upptäcker att hans plan inte är genomförbar reagerar han som ett sårat barn och utför världshistoriens grymmaste kärnvapenattack mot Tanzania. Detta är helt oväntat, eftersom man inte visste att Madagaskars kärnvapenkapacitet var så omfattande. Hela Tanzania ödeläggs, när kärnvapenladdningar på över 600 megaton detonerar. En mindre vedergällning genomförs men alla robotar utom en stoppas av Madagaskars hypermoderna robotförsvar.

Seychellerna befrias av truppen från Europa. Ögruppen återfår sin självständighet kort därefter. Rapporter från Madagaskar berättar om hur öns diktator hämnades på sin egen civilbefolkning!

Ett genombrott i gentekniken gör det möjligt att till viss del skraddarsy människor och däggdjur från födseln. Tekniken är dock kostsam och svår att kontrollera.

Neurala interface som inte kräver kirurgiska ingrepp lanseras. Dessa kallas för dermatroder eller bara troder. Utveckling av dermatroder öppnar vägen för massproducerad Simstim™-underhållning för den breda allmänheten.

Orbital News avslöjar att AIDS-läkemedlet Promethiac™ visat sig ha mycket allvarliga biverkningar Patienterna blir visserligen botade, men drabbas senare i livet av permanenta hjärnskador.

2044

En stridssatellit med kärnvapenspetsar exploderar över Afrika. Den elektromagnetiska pulsen lamslår stora delar av kommunikationsnätet i Afrika.

Turingpolisen grundas för att kontrollera spridningen och användandet av Artificiella Intelligenser.

Orbital News huvudkontor på Freeport utsätts för en terroristattack och totalförstörs. Man mistänker att Progenex ligger bakom som hämd för den dåliga image företaget fått genom Orbital News nyhetsbulletiner.

Misstankar framförs mot flera stora megaföretag om att de försett Disangani med robotförsvar och avancerade vapensystem. Några länder vill ha ett konventionellt krig mot Madagaskar men de flesta backar ur när de sett vad som hände med Tanzania. En osäker fred vidtar.

Sommaren försvinner i stora delar av världen på grund av den partiella atomvintern som råder efter kärnvapenkriget året innan. Hudcancerfallen i världen minskar med 50% under året, vilket Disangani tar åt sig äran för.

2045

Marstown står färdigt fyra år senare än beräknat. Projektet har nu helt övertagits av Europeiska Rymdstyrelsen (ESA) efter kraftiga kostnadsökningar.

Japanska bombplan anfaller Seoul i Korea.

Den minskade användningen av Dezine™ och allt damm från kärnvapenkriget gör att ozon-hålen börjar återhämta sig och krympta i storlek. Australiens regering framför ett officiellt tack till Madagaskar, vilket fördöms av de flesta länder. Australiens utrikesminister får avgå efter detta utspel.

2046

Rasupplopp drabbar London efter en TV-sänd incident där två hotade poliser öppnar automateld mot en svart folkmassa. 22 personer skotts-kadas och 4 dör. Efter de påföljande upploppen tiodubblas dessa siffror.

Torka drabbar östra Europa, Ukraina och Ryssland. Två miljoner svälter ihjäl eller dör i brutalt nedslagna hungeruppror.

Kupolerna över Manhattan är klara. Vädret och energiförbrukningen kan nu kon-

trolleras till fullo. Den högsta kupolen är över sexhundra meter hög. "The Big Bubble" blir det nya smeknamnet på Manhattan.

De första androiderna, framställs av Progenex i samarbete med Cyberdyne. Dessa konstgjorda varelser benämns AP, en förkortning för Artificiell Person. De första AP:na är mycket ömtåliga och har vanligen en instabil personlighet.

I Hong Kong utförs en oblodig kupp av en allians av företag som vill se att Hong Kong förblir kapitalistiskt. Kinas regering erkänner strax efter Hong Kongs självständighet. Det faktum att Kina inte startade ett krig för att behålla ön förvånade många. Hong Kong blir en fristad för företagens verksamhet.

2047

En svårartad virusepidemi härjar i det svältdrabbade Östeuropa. Europa stänger sina gränser mot Ryssland och Ukraina.

Kryogenisk suspension uppfins av forskare vid teknologiföretaget Tyrell. Man kan nu "frysa" ner människor med hjälp av CryoSleep™ och väcka upp dem senare.

Rykten om ett oheligt råd bestående av viktiga aktieägare i alla de största företagen börjar cirkulera. Rådet kallas "De som styr världen" eller bara "De". Samtliga företag dementerar ryktena och de dör så småningom ut. Experter anser att ett sådant råd skulle vara omöjligt att genomföra eftersom vissa av företagen är dödliga fiender med varandra.

2048

Red Sands, en privatägd stad på Mars invigs under högtidliga ceremonier. Red Sands är avsedd att bli en semester- och nöjesort för de rika.

En förrymd AI orsakar över femhundra människors död i Luna City genom att öppna luftslussarna så att trycket i flera kupoler försvinner.

En ny svart ledare som utvisats från England, Jesse Irving, träder till i Kaliforniska Fristaten. Han vinner omedelbart popularitet i sina tal om att "den svarta mannen måste få det som är hans" och hans uppmaningar till motstånd mot "de vita tyranner" leder till nya rasupplopp i Amerika. Övriga amerikanska stater fördömer Irving.

Progenex lanserar efter fem års forskning Promethiac II. Detta nya läkemedel mot AIDS ska inte orsaka några hjärnskador enligt företaget.

2049

London drabbas av upplopp och plundring. Stora delar av staden ödeläggs. För att lösa problemet med att kontrollera staden bygger man murar runt de olika stadsdelarna.

Senaten i Kaliforniska Fristaten tvingar Irving att avgå, eftersom de andra Amerikanska staterna hotar med krig. Irving avslutar sin tjänst med nya eggande tal som leder till ännu mer upplopp.

Teknofetishister plundrar och förstör delar av Berlin centrala delar. Polis och paramilitära styrkor lyckas efter flera timmars stridigheter att besegra de välbeväpnade gängen.

På Mars påbörjar en rad europeiska och japanska företag byggandet av en ny marsstad som skall kallas Eldorado.

Det framstår klart att Disanganis Madagaskar har växt till en stor militärmakt, sponsrad av olika företag. Tavanarive, Madagaskars huvudstad, har nu växt till en megastad där levnadsstandarden för ett litet fåtal är oerhört hög.

2050

Nya upplopp i alla stater i Nordamerika, utom i de kanadensiska och i Västamerika.

Stridigheter bryter ut på Mars mellan Red Sands och Marstown. Undantagslagar införs direkt och den civila trafiken till Mars minskar drastiskt.

Förenade Arab Republiken (FAR) anfaller Persien, men drar tillbaka det mesta av sina styrkor när FN hotar att intervensera. Persien rekryterar legosoldater för att utföra sabotage i FAR som hämnd.

Spionsatelliter upptäcker att två mycket stora objekt håller på att konstrueras i Lagrangepunkt 3, som företaget Shipstone använt den sista tiden.

Forskare konstaterar uppgivet att ozonhålen har börjat växa igen. Orsaken är okänd men tros vara olaglig användning av Dezine™.

Världsbefolkningen går över tio miljarder. Ökningstakten har dock dämpats.

KRIG & KONFLIKTER

KRIG ÄR, SOM DET ALLTID VARIT, MYCKET KOSTSAMT FÖR DE INBLANDADE OCH DESSUTOM MYCKET PÅFRESTANDE FÖR DEN DRABBADE CIVILBEFOLKNINGEN. TRADITIONELLT VAR DET STADSMAKTERNA SOM FÖRDE KRIG MOT VARANDRA. UNDER DET TJUGOFÖRSTA ÅRHUNDRADET HAR DE MULTINATIONELLA FÖRETAGEN TILL STOR DEL TAGIT ÖVER MAKTEN I VÄRLDEN. DETTA HAR LETT TILL ANDRA SORTERS KRIG MED ANDRA MOTIV.

DET MODERNA KRIGET

Medlen att utkämpa krigen har förändrats, men de har inte på något sätt revolutionerats de senaste hundra åren. Vad som har förändrats är att man nu för tiden i betydligt högre grad förlitar sig på precision och kvalitet i stället för kvantitet.

Atomvapenkrig är fortfarande ett av mänsklighetens stora hot. Det enda positiva är att atomvapenhotet har medfört att något världsomspännande krig inte brutit ut. Även om krigen förs på en mindre skala, så har dock krigens antal och intensitet ökat kraftigt. Taktiska och i vissa fall strategiska kärnvapen har använts flera gånger, huvudsakligen i tredje världen. De stora supermakterna USA, Europa, Ryssland och Japan har utvecklat rymdbaserade försvar mot denna typ av mindre kärnvapenattacker och har därför skonats.

KÄRNVAPEN

Kärnvapen har mycket kraftig verkan. Detta kombinerat med missilsystem med mycket hög precision, har lett till att detta är ett mycket effektivt vapen. Kärnvapenspridningen har fått en mycket stor omfattning. Utöver de välutvecklade länderna i USA, Europa och Asien, har dessutom nästan alla medelstora länder i tredje världen kärnvapen. Den ökade tillgången till kärnvapen har lett till att mindre krig flera gånger eskalerat till kärnvapenkrig. Det är i huvudsak i tredje världen dessa katastrofer inträffat.

Resultatet av dessa begränsade kärnvapenkrig benämns ofta 'slagfält'. Större slagfält finns i Tanzania, Jordanien, Pakistan, södra Brasilien och i Uralbergen. Förutom dessa större områden har många mindre områden drabbats som till exempel

delar av Florida, Moçambique, norra Mexiko, Bonn och Tel Aviv. De stora supermakterna USA, Europa, Ryssland och Japan har utvecklat rymdbaserade försvar mot denna typ av mindre kärnvapenattacker och därför till stor del skonats. Hotet kvarstår dock från atomvapenterrorister.

TERRORBALANS

Det enda som effektivt kan stoppa ett förödande, totalt kärnvapenkrig är fruktan för de konsekvenser som kan komma att drabba den egna nationen. Frukten för att själv förintas är det som håller uppe terrorbalansen. Det rymdbaserade missilförsvaret rubbade denna balans i början på 2000-talet. Relationerna mellan de största kärnvapennationerna USA och Europa var dock mycket goda. Kina utgjorde dock ett hot i två decennier.



Utveckling drevs dock mycket snabbt i riktning mot avancerade kärnvapenbestyckade attack- och bombplan. Även rymdbaserade kärnvapen introducerades för att kringgå fiendernas försvarssatelliter. Det var i huvudsak de största länderna som hade råd att investera i dessa vapen, men eftersom de bedrev en mycket aggressiv politik gentemot de övriga mindre kärnvapenländerna, lyckades man behålla övertaget och kontrollen över världsfreden. Terrorbalansen anses numera vara återupprättad, men i en annan skepnad.

RYMDEN

Ett nytt område för krigföring är i rymden och på andra himlakroppar. I rymden används i huvudsak missilförsvarssatelliter, stridssatelliter och deltaplan. Alla dessa vapen brukar populärt kallas för stjärnornas krig-vapen och har som mål att skydda de mer utvecklade länderna mot kärnvapenattack. Kapprustningen har dessutom förflyttats ut i rymden, med satelliter och deltaplan vars uppgift är att förstöra motståndarens försvarssatelliter.

Megaföretag och nationer med rymdintressen har de senaste tio åren sänt reguljära militärstyrkor till både Månen och Mars. Speciellt på Mars har det varit problem med rebeller och uppror. På Månen är det de många olika företagen och nationerna som tävlar om makten som lett till de flesta oroligheterna.

KONVENTIONELLA KRIG

Utvecklingen av konventionella vapen har lett till mycket avancerade vapensystem. Det är i huvudsak elektronik, stridsfordon och stridsflygplan som blivit mycket kraft-

fullare, men även handeldvapen och tunga vapen har utvecklats mot större precision och verkan. Den stora utvecklingen, som påverkat de flesta typer av vapensystem, är elektroniken. Spaningssystem, datorer, riktmedel och kommunikationsutrustning har fått en otrolig precision och tillförlitlighet. I princip alla militära vapen innehåller nu för tiden någon form av avancerad elektronik.

Taktik och strategi är områden som till vissa delar oförändrade, men utvecklingen av bättre spanings- och kommunikationsutrustning har lett till att det konventionella kriget har blivit mycket intensivare och betydligt snabbare. En befälhavare är tvungen att till stor del lita på datorers beslut för att kunna koordinera förbandens rörlighet och eld.

LÅGINTENSITETSKRIG

Denna sorts krig har fått mycket stor spridning de senaste femtio åren. Ett lågintensitetskrig är en nytt mycket effektivt sätt att bekämpa både nationer och stora företags intressen. I stället för att sätta upp stora styrkor och göra regelrätta anfall på målen, går denna nya doktrin ut på att föra krig sakta men på alla tänkbara fronter. Man utnyttjar militära, ekonomiska och sociala medel för att knäcka sin motståndare. Idén är att stödja de krafter som redan motarbetar fienden och kombinera detta ihop med överraskande åtgärder.

Det är svårt att vinna ett lågintensitetskrig. Syftet är i huvudsak att försvaga motståndaren så mycket att motståndaren kan besegras med till exempel ett ordinärt gerillakrig, direkt anfall eller ekonomiska åtgärder.

LEGOSOLDATER

Legosoldater används i huvudsak i gerillakrig och i specialoperationer på fientligt territorium. Traditionellt har legosoldaterna levt ett mycket osäkert liv, men den nationella staternas tillbakagång har gett utrymme för nya möjligheter.

De riktigt stora företagens önskan att kunna ställa upp små militära enheter på olika ställen där företaget agerar, har lett till ett kraftigt uppsving i användningen av legosoldater. Ett företag har inte samma förmåga att värva eller inkalla medborgare till militärmakten och är därför hänvisade till att köpa dessa tjänst på längre eller kortare tid av yrkesmilitärer.

Det finns två olika typer av legosoldater. Den första och kanske mest använda är den permanent anställda soldaten eller säkerhetsmannen. Denna typ av soldat sätts ofta in i viktiga, men rutinmässiga bevakningsuppdrag. Den andra typen är den traditionella legosoldaten som tar värvning för korta uppdrag. Denna typ av soldat används vanligen i svårare uppdrag och då företaget inte officiellt vill visa sin inblandning. Det är ofta smutsiga och otrevliga operationer som måste utföras.

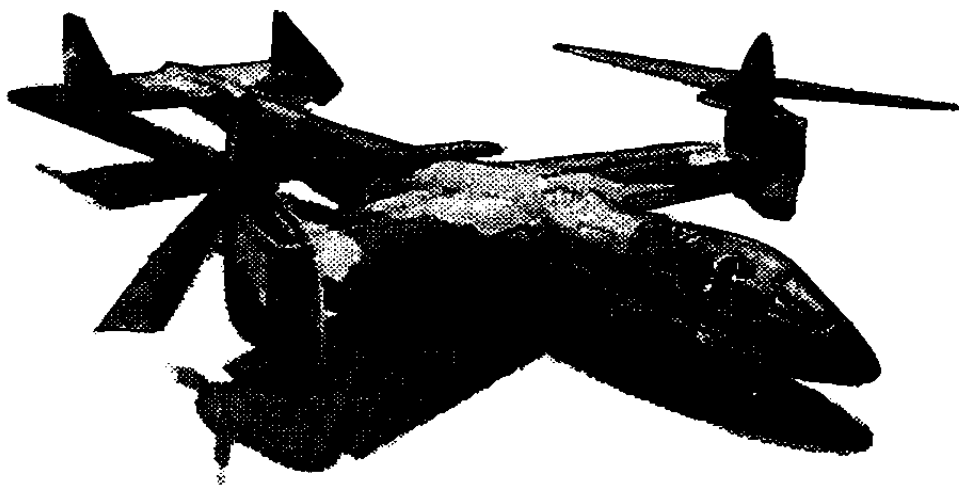
GERILLAKRIG

Motståndskamp och inbördeskrig har i princip alltid pågått i åtminstone några länder på jorden. Gerillakrig har snarare blivit vanligare eftersom skillnaden mellan de rika och fattiga i världen har ökat. Det finns alltid främmande stater och företag som har något att vinna på att makten skiftar i de drabbade länderna.

FÖRETAGSKRIG

Företagen har allt sedan nationalstaternas makt minskat bedrivit mindre krig i syfte att kapa åt sig marknadsandelar och att hindra andra företag från att konkurrera. Företagskrig skiljer sig från vanliga krig genom att målsättningen med kriget är rent ekonomiska. Detta leder till att medlen som kriget bedrivs med är av en annan karaktär. Företag är mycket sällan intresserade av stora operationer, utan försöker ofta föra kriget med låg intensitet.

Företag brukar ofta utnyttja befintliga konflikter för att skada sina motståndare. Det är mycket vanligt att företag ekonomisk stödjer länder, motståndsrörelser och organisationer som direkt eller indirekt motarbetar företagets motståndare.



NEOTECH 15

VÄRLDEN ÅR 2051

VÄRLDEN ÄR INGET TREVLIGT STÄLLE, MEN DEN ÄR TYVÄRR DET ENDA STÄLLET MAN KAN LEVA PÅ. DE TRADITIONELLA NATIONERNA HAR FÖRLORAT KONTROLLEN TILL MAKT- OCH PENNINGHUNGRANDE MEGAFÖRETAG. MED SIN ROVDRIFT EFTER NATURRESURSER HAR MEGAFÖRETAGEN LYCKATS FÖRSÄMRA LEVNADSVILLKOREN FÖR MILJONER OCH ÅTER MILJONER MÄNNISKOR. RESURSERNA SOM FÖRETAGEN EXPLOATERAT HAR DE RIKA ANVÄNT FÖR ATT SKAPA MYCKET GODA LEVNADSFÖRHÅLLANDEN FÖR SIG SJÄLVA OCH EN LITE KLICK UTVALDA INDIVIDER.

LANDSBYGDEN

Urbaniseringsvågen som åter satte fart i början av 2000-talet har lett till att många mindre befolkade delar har blivit ännu glesare. Många mindre städer har till och med övergivits. Landsbygdens minskande betydelse och problem för landsortsbefolkningen har ytterligare accelererat urbaniseringsspiralen.

Givetvis finns det landsbygdsområden som fortfarande är välmående. Dessa förekommer i huvudsak i Europa och i Nya Amerika. Det har med moderna kommu-

nikationsteknik och billiga transporter blivit ganska lönsamt att bedriva sin rörelse på landsbygden. Folk som bor på landsbygden är antingen ganska rika och välmående eller så är de fattiga och kämpar för att överleva - mellanlägena är ovanliga.

Ett stort problem som landsortsbor ofta får stå ut med är brottsligheten som sprider sig från storstäderna. Fattiga och hemlösa beger sig ibland ut för att söka mat och plundra. Dessa fenomen leder ofta till regelrätta strider. Makthavarna har varit oförmögna att göra någonting åt saken och har därför blivit tvugna att se hur fiendska-

pen mellan invånarna i städerna och landsortsbefolkningen stigit till absurda proportioner.

ÖDEMARKER

Landsortsområden som övergivits bildar vad vi nu för tiden kallar för ödemarker. Ett bättre namn kanske vore 'laglösa' områden, för det finns en hel del invånare som försörjer sig på plundring, råder, mord, utpressning och all annan tänkbar brottslighet. I ödemarkerna härjar fordonsgång, banditer och nomadiserande grupper som lever på vad naturen och vad värlösa rånoffer kan erbjuda.

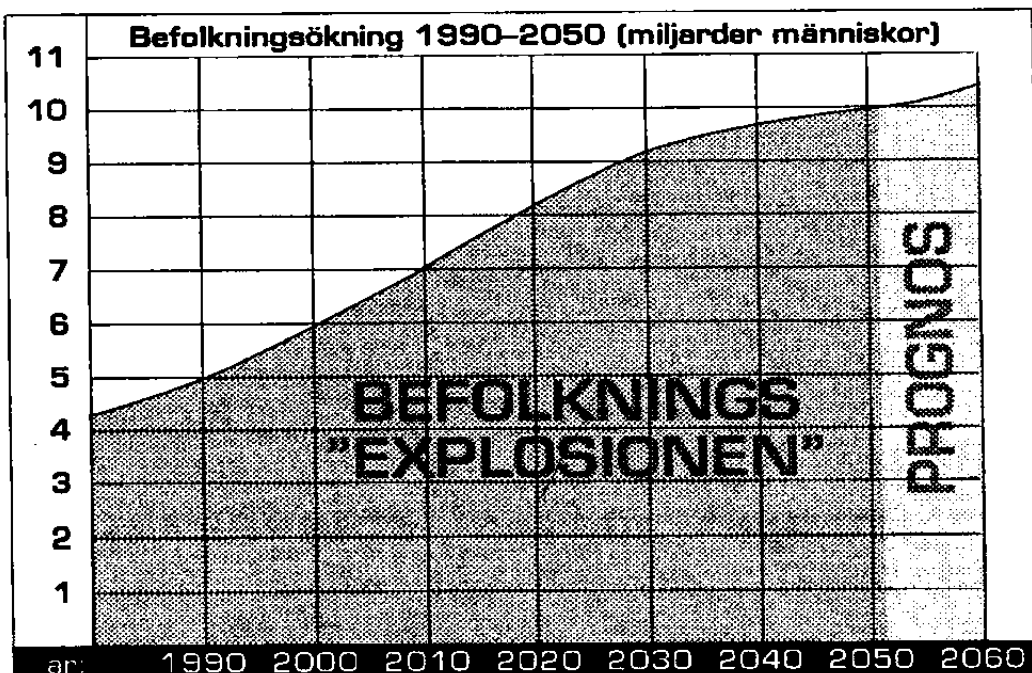
Ödemarker förekommer inte i alla länder. Det är i huvudsak i Nordamerika, Sydamerika och i Afrika som landsbyggden är övergiven och kontrollerad av laglösa element.

LISTA MED STATER

För en komplett lista över alla stater som finns så hänvisas till sidan 6 i kapitlet om rollpersoner.

"Den totala mängden intelligens är konstant — det är bara folkmängden som ökar."

— Ofuda Akiko,
Japansk Netrunner



Öknarnas utbredning uppenbarades redan i slutet av 1900-talet. Sahara-ökenen var den mest framstående vad gällde sin expansion. Slutet för all bördig mark i norra Afrika förutspåddes till år 2100. Detta var innan Oasis genomförde sin fantastiska transformation av ökenlandet Tchad. Vad Oasis banbrytande metoder innebär för öknarnas fortsatta existens är inte helt klart än men hoppet är högt i de länder som hotas av expanderande öknar.

Dessa har uppstått vid reaktorolyckor och kärnvapenangrepp. De två mest framstående strålningsområdena är de i Tanzania och Moçambique, båda orsakade av Madagaskars galne diktator, Disangani. I dessa strålningsområden har tidigare oväsentliga former av flora och fauna blivit dominant. Det finns inga fantasimonster i dem men de vanligaste formerna av liv har fördrivits. Speciellt råttor, kackerlackor och skorpioner har haft chansen att växa och frodas mer än i något annat område på jorden.

Försurningen kunde inte stoppas i tid och 96% av jordens insjöar är nu nästan helt tomma på liv. Vissa typer av alger är det enda som har överlevt. Fiskar finns bara kvar i haven och i artificiella fiskdammar. De tomma, livlösa sjöarna är skrämmande monument över miljöförstöringen och människans dårskap.

Jordens lunga, regnskogen, har överlevt fram tills nu, trots många dystra förutsägelser. Flera strider har rasat i bland annat Amazonas mellan regeringsstyrkor och internationella förband som försökt skydda regnskogen från giriga företag som velat komma åt det attraktiva virket.

Miljöförstöringen under slutet av 1900-talet och början av 2000-talet gjorde att många stora skogar försvann. Situationen har stabiliserats något men i en vanlig skog är ett träd av fem dött. Döda kvistar och buskar täcker marken i skogen. De orörda skogar som man fortfarande kunde hitta på norra halvklotet vid sekelskiftet är nu bara ett minne blott.



Mekaniseringen av jordbruket gjorde att allt arbete på åkrarna kunde utföras av maskiner på 2030-talet. Detta effektiviserade verksamheten och idag är allt brukbar mark uppodlad. Människorna har försvunnit från landsbygden till stor del och ingen bryr sig om de dundrande maskinerna. Effektivare gödselämnen och jordbruksmetoder har gjort att allt mer mark, som tidigare ansetts obrukbar, har använts till jordbruk. Kritikerna har kallat de allt större jordbruksbältena för den "växande döden". Visst kan fler och fler av jordens invånare få mat för dagen men till vilket pris? I Nordamerika finns ingen naturlig natur kvar, med undantag för de mer bergiga områdena och de obördiga öknarna.

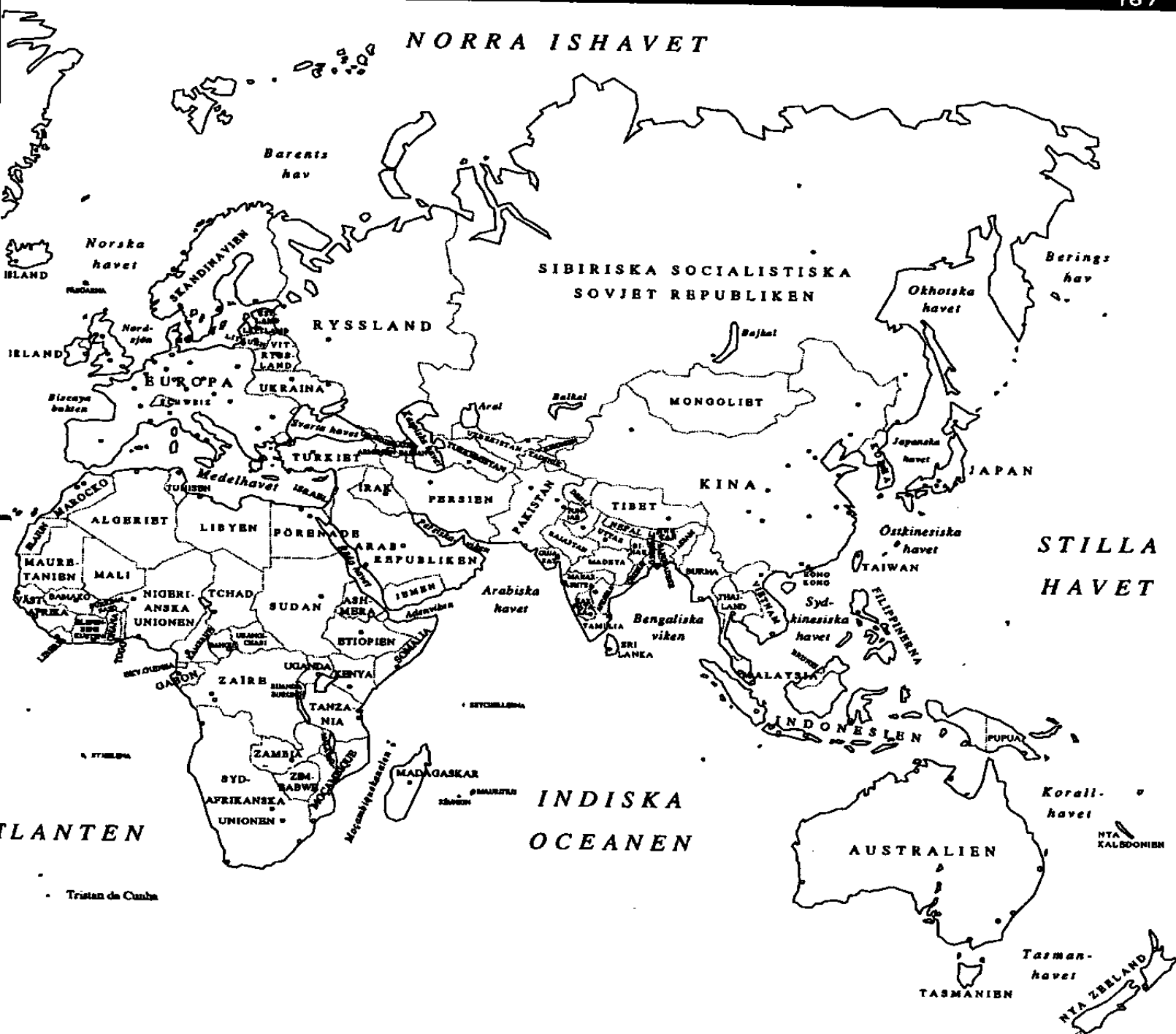
Under följande rubriker kommer världens olika länder att beskrivas i korthet. Alla länder beskrivs inte, utan bara de som är viktigast eller på något annat sätt intressanta. I parentes efter varje lands namn står landets invånarantal. Vad som presenteras är den officiella versionen.

Madagaskar (28 millioner)

Denna nation styrs av en galen diktator, Disangani, som gjort upprepade attacker på sina grannländer. Han är uppbackad av 19 multinationella företag som har fria händer på den stora ön. Madagaskar är på stark expansion på det södra halvklotet.

Moçambique (2 miljoner)

Detta är ett land i ruiner efter Madagaskars utplundring under 2030-talet. Landet har ingen klar ledning utan är i totalt kaos. Strålzoner finns överallt.



Sydafrika (76 miljoner)

Efter att ha befriat sig från Apartheid tog en annan rasism vid. Idag är vitt skinn totalt förbjudet bland medborgare i Unionen. Företagens vita representanter får speciella pass, men måste ändå räkna med att bli trakasserade och förföljda. De flesta företag som handlar med Sydafrika använder färgad personal.

Regeringen i Sydafrika för en aggressiv utrikespolitik och gränsstrider är vanliga. Det verkar dock som om Unionen inte har några planer på att försöka annektera fler länder.

Sydafrika lider av problem med ozonhålen. Landet är dock fortfarande beboeligt,

om man undantar de allra sydligaste delarna som drabbats hårt. Huvudstaden har därför flyttats från den drabbade Kapstaden till Luanda i det forna Angola.

Tchad (25 miljoner)

Tchad var en svältande öken när Oasis 2030 gick in och började sitt konstbevattningsprojekt. Idag är hela landet en grönskande oas. Exakt hur Oasis lyckades med detta projekt är ett mysterium. Företaget kontrollerar landet totalt och har den mycket lyckliga befolkningen totalt sysselsatt med skrattretande låga löner.

Invånarantalet i Tchad ökar varje dag. Oasis försöker dock restriktiva invandringen.

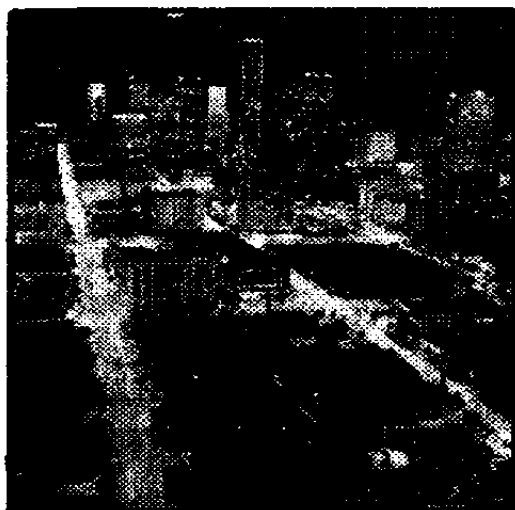
ASIEN

Andhra, Assam, Bihar, Dehli, Gujarat, Karnataka, Madhya, Maharashtra, Orissa, Punjab, Rajasthan, Tamilia och Uttar (921 miljoner sammanlagt)

Indien splittrades efter mycket oroligheter i dessa tolv nationer. De indiska staterna har ofantliga problem med epidemier, fattigdom, svält och brottslighet. Landsbygden är överbefolkad och kan knappt försörja städerna. Vissa storstäders centrum blomstrar och ser mycket välmående ut, trots att de alltid är omgivna av mycket stora slumområden.

"Vilken vacker dag! Titta på himlen, den är som ett konstverk! Ha Ha! Såna färger fanns inte förr i tiden!"

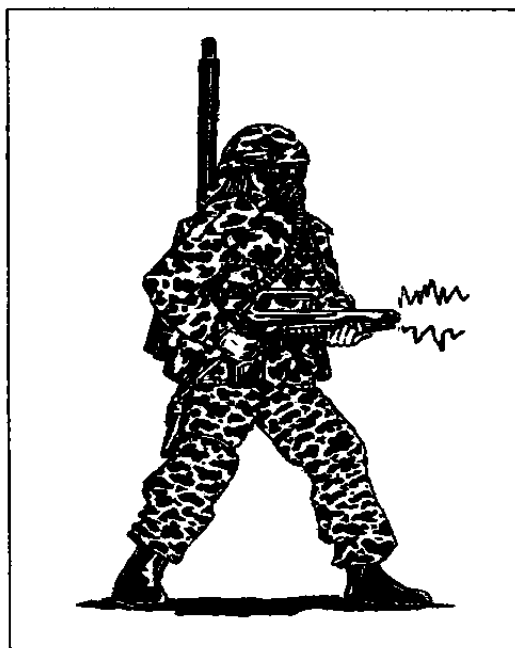
— Bob, Radiopratare, Radio RAD



"Vad är det här för fruktansvärt ställe?"

"En del kallar det Helvetet, men så vitt jag kan förstå är du fortfarande kvar i Manchester."

— Danny Corner
och Eira O'Fienan



"Du gör som du vill. Så länge det är vad majoriteten vill. Vi har demokrati – om man ser på det hela i ett stort perspektiv."

— Village Voice

Förenade arab republiken (61 miljoner)

Konflikten mellan FAR och Persien kännetecknar detta land just nu. Persiens lejda legosoldater har orsakat mycket problem för nationen och vore det inte för hotet om FN:s intervention skulle FAR börja totalt krig mot Shiamuslimerna i norr.

Hong Kong (23 miljoner)

Efter den oblodiga företagsrevolutionen år 2046 har Hong Kong snabbt utvecklas från det sönderfallande f.d. handelscentret till ett riktigt paradiset för de företag som vågar lägga sin verksamhet på ön. I Hong-Kong finns flera av världens största byggnader. Rädslan för ett kinesiskt återtagande av ön har hållit borta den riktiga anstormningen av megaföretag men det företagsråd som nu styr ön har sett till att de som har vågat steget har fått valuta för det.

Japan (420 miljoner)

År 2051 är Japan en mäktig industrination. Landets stora företag finns överallt i världen. Japan domineras av dess många megastäder där mer än 300 miljoner japaner lever och arbetar. Japan har annekterat Filippinerna. Samma ska man försökt att göra i Korea, men där har man stött på mycket hårt motstånd.

Persien (110 miljoner)

Landet som idag är Persien består av det gamla Iran och ungefär hälften av Afghanistan. I dagsläget är relationen mellan Persien och det mäktiga FAR oerhört spänd. Motsättningarna har till största delen religiös grund men gäller också viktiga naturtillgångar i gränstrakterna.

OCEANIEN

Australien (6 miljoner)

Ön är numera svårt drabbad av ozonhålets effekter. De flesta av öns invånare har utvandrat eller försöker att livnära sig i de norra delarna av landet. De största städerna ligger på nordkusten, dock har man byggt in Melbourne under glas och där lever fortfarande två miljoner människor. Huvudstaden flyttades först från Canberra till Brisbane och därefter vidare till Darwin, som för närvarande är huvudstad. Då det inte går att komma så mycket längre norrut på ön så lär Darwin förbli huvudstad ett bra tag framöver.

Nya Zeeland (7 miljoner)

Ögruppen har i stort sett övergivits om man undantar Auckland som är en enklav som skyddas från solljus med glas och betong. I Auckland bor fem miljoner invånare. Efter regeringens sönderfall köptes de övriga delarna av ögruppen upp av Progenex. Företaget har inte haft speciellt stor användning för den förgiftade ön. Progenex har har förlagt sitt högkvarter på Nya Zeeland till staden Gisborne på nord-östkusten, där man på samma sätt som för Auckland har faciliteter för skydd mot solstrålning. Ryktena säger att Progenex forksar efter botemedlet för hudcancer i Gisborne-enklaven.

EUROPA

Politiskt sett har Europa förändrats mycket de senaste sextio åren. De flesta av kontinentens länder har enats till ett enda land som mycket passande kallas just Europa. De få länder som inte är med är Schweiz och de som ingår i Skandinavien förenta stater. Med undantag för denna Europeiska supermakt är Ryssland kontinentens mäktigaste stat. De flesta självständiga länderna har liten eller ingen makt över vad som händer med Europa. I praktiken kontrolleras de av staten Europa.

Europa (722 miljoner)

Europa är utan tvivel den mäktigaste enskilda nationen i världen. Städerna är förhållandevis välvårdade och befolkningen är inte lika hårt drabbad av dåliga sociala förhållanden som i andra länder. Tråkigt nog är inte sammanhållningen mellan provinserna det bästa. Gamla motsättningar från tidigare århundraden lever kvar och när nationen ska göra något tillsammans tar det alltid lång tid innan beslut fattas.

Schweiz (14 miljoner)

Schweiz försvann direkt från EG-sammanhang när en militär union blev en aktualitet. Schweiz satte neutraliteten högre än något annat. Idag är landet lika ekonomiskt stabilt som alltid och tryggt militärt eftersom Europa omringar det på alla sidor.

Schweiz har kvar sin urgamla roll som en perfekt plats att gömma undan olagliga pengar på. Hemliga bankkonton är lätta att fixa. Säkerhetskontrollerna är hårdare än någonsin vilket gör Schweiz till en perfekt plats för ekonomiska brottslingar och skumma storföretag.

Skandinaviska förenta staterna (41 miljoner)

De nordliga ländernas samförstånd utvecklades stadigt under 2000-talet. När SFS bröt sig ur Europa år 2027 skedde det med alla medlemsländernas samtycke. Sammanhållningen mellan staterna är stark, till skillnad från Europas länder. Huvudstaden valdes efter mycket debatterande till Köpenhamn, mycket beroende på stadens centrala läge.

NORDAMERIKA

Kaliforniska Fristaten (67)

Kalifornien är staten där alla frihetsideal har realiserats. Tyvärr får man nog anse att Kaliforniens frihetsideal fortfarande är ideal. Lagarna garanterar alla medborgare i princip oinskränkt frihet. Detta är bara vad som står på pappret. I själva verket så riskerar gemene man att anklagas för frihetsinskränkning, olaga tvång, frihetsberövning eller något annat brott som inskränker friheten hos de 'fria' medborgarna. Dessa oändliga åtalpunkter har blivit ett medel för makthavarna att styra och bestraffa folket.

Kanada, Quebec och Västkanada (59 miljoner)

Människor med svart hud får endast besöka Kanada med speciellt visum. De kan aldrig bli medborgare och får inte stanna i landet längre än en vecka.

Texas (35 miljoner)

Texar är utan tvivel den näst mest rasistiska staten på jorden (endast Sydafrikanska Unionen kan göra något så när motstånd). Svarta är inte totalförbjudna, som i de tre kanadensiska staterna. Istället har slaveriet gjort återintåg. Officiellt är det olagligt men straffen genomdrivs aldrig. De svarta hålls inte för mer värda än djur.

Västamerika (40 miljoner)

Västamerikas regeringssätt kännetecknas av jämlikhet. Alla är lika inför lagen. Ingen har några fördelar över andra. De fattiga får bidrag från staten. De rika får betala mer skatt. Västamerika tillåter nästan ingen invandring, eftersom staten då skulle få en enorm befolkningsexplosion. Västamerika är en av de få stater som har lyckas att bibehålla en levande landsbygd.

SYDAMERIKA

Colombia (70 miljoner)

Nationen är numera helt i händerna på knarkbaronerna som tillsätter president och regering som de känner för. Utrikes försöker landet fortfarande ge sken av att bekämpa narkotikan men ingen går på det. Många nationer har diskuterat en väpnad attack mot Colombia men nationens relativt starka försvar har hittills avskräckt från en sådan handling. Ryktena om att den colombianska maffian och vissa megaföretag skulle ligga bakom att ett beslut om attack på Colombia inte fattats existerar men har ännu inte bekräftats.

Guayana (150.000)

Den Guayanska staten äger delar av företaget Lockheed. Lockheed har placerat stora delar av sin verksamhet i detta land. Guayana har ingen regering utan styrs av Lockheed styrelse. En så total kontroll av ett land är spektakulär men endast möjlig eftersom Guayana innan Lockheeds övertagande var ett så pass litet, svagt och obetydligt land. Starka rebellelement som opererar från grannlandet Surinam (se nedan).

São Paulo (66 miljoner)

Staten bröt sig ur Brasilien 2038. Trots att den till stora delar består av flyktingar från Argentina så är det den rikaste staten i Sydamerika. Brasilien lät området gå ur händerna eftersom inflyttelse rika företag 'ville' det. Dessutom var staten Brasilien inte var stark nog att kriga mot alla despe-

rata Argentinier. Både Sao Paulos invånare och brasilianarna vet att staten Sao Paulo inte alls är den tillfällig lösning som man ger sken av. Styrelseskicket i landet är oklart och sen bildandet för tretton år sen har fem militärkupper genomförts.

Surinam (521.000)

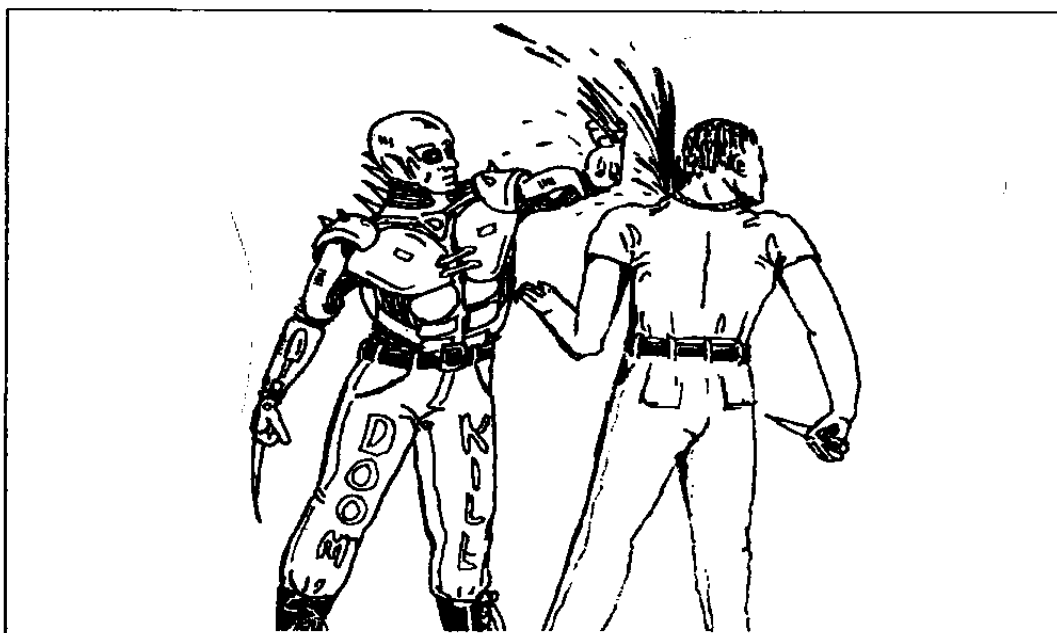
I östra Surinam finns läger för den gerilla som försöker kasta ut Lockheed ur Guayana. Surinams regeringsstyrkor gör ingenting åt denna gerilla. Istället förnekar Surinam gerillans existens. I verkligheten sponsrar de den för att få större makt över det nya Guayana som kommer att bildas efter den stadskupp de hoppas gerillan ska kunna genomföra. Gerillan sponsras även av diverse företag i samma branch som Lockheed. De hoppas kunna få utnyttja Lockheeds faciliteter efter revolutionen.

Tristan Da Cunha (23.000)

TDC är en självständig ögrupp i södra Atlanten. Den ägs av Geoffrey Farrings, allmänt erkänd som världens rikaste man. TDC är helt i händerna på Farrings och hans fru, som är permanent president. Farrings företag, Farrings International, är det enda godkända företaget på ön.

Venezuela (12 miljoner)

Venezuela är ett land som drabbats hårt av fattigdom. Denna startade redan i början av 2000-talet då oljekällorna sinade. Venezuelas huvudstad Caracas är ett centrum för illegal handel och smuggeltrafik. Det ryktas att det finns en hemlig rymdbas i närheten av huvudstaden.

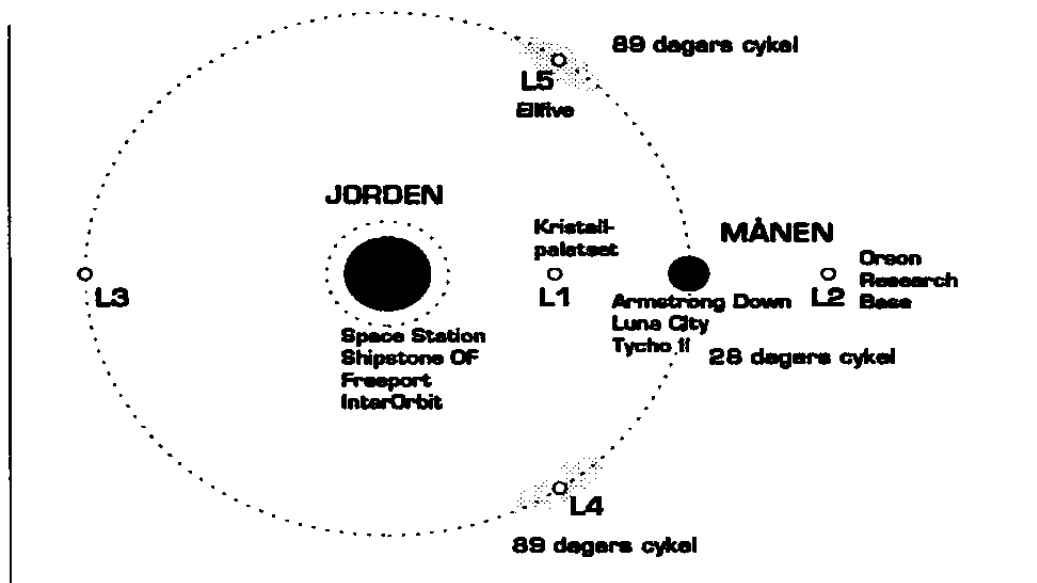


RYMDEN

Utforskningen och kolonisationen av rymden ligger bara i sin linda. Efter att ha koloniserat Månen och Mars har expansionen avstannat. Man bygger fortfarande ut kolonierna på dessa två baser och transporterna ökar sakta men säkert, men fortsättningen på den snabba utvecklingen man kunde se på 20 och 30-talet har avstannat. Människan har tagit ett antal stapplande steg och sedan bosatt sig på Månen och Mars!

"Jag gillar inte dirtside. Man kan knappt andas."

— Michiko Heatherby,
Sjukvårdare, Shipstone OF6



OMLOPPSBANA

De äldsta rymdstationerna finns i omloppsbana. Dessa stationer är ofta de mest lönsamma och strategiskt viktigaste.

Space Station är en transitstation för skyttlar från Jorden vars last eller passagerare skall vidare ut i rymden.

Shipstone Orbital Facilities Dessa stationer (nr 1-3 och 5-7) ägs av företaget Shipstone och innehåller fabriker, bostäder och forskningslaboratorier.

Freeport öppnades 2042 och styrs helt öppet av Yakuzan. Rymdhamnen är en fristad för företag som vill slippa skatter på Jorden. Här finns även Orbital News huvudkontor.

InterOrbit invigdes redan 2009 och befinner sig i geostationär omloppsbana ovanför Kenya. Rymdbasen är gammal och nedgången, men har mycket att erbjuda.

LAGRANGEPUNKTER

Det finns fem så kallade lagrangepunkter vars lägen är stabila (se bild). Följande viktiga baser finns:

Kristallpalatset (Lagrangepunkt 1) invigdes 2028 och är en frihamn för företag och en populär turistort för rika personer. Kristallpalatset består numera av en femhundra meter lång roterande cylinder. Rotationen skapar en artificiell tyngdkraft.

Ellfive (Lagrangepunkt 5) är nästan identisk med Kristallpalatset. Det är en aning längre och betydligt modernare.

Orson Research Base (Lagrangepunkt 2) Denna forskningsbas befinner sig bortanför månen. Basen lanseras kommersiellt med hit-låten 'On the Far Side of the Moon'.

MÅNEN

Månen var den första himlakropp som människan besökte. Månen blev också den första himlakropp som man började kolonisera. På månen finns för närvarande ett antal olika forskningsbaser, gruvkolonier och militära installationer.

Armstrong Down är en månstad som stod färdig 2032. Invånarna livnär sig på gruvdrift och industriproduktion. Livet är ganska hårt på A-Down.

Luna City är en månstad avsedd som en semesterort för de rika. Dess rykte är dock dåligt efter den så kallade AI-katastrofen 2048 då 500 människor dog.

Tycho II är den äldsta nu kvarvarande basen på månen. Den var klar år 2018 och har sedan dess ägnat sig åt gruvdrift, turism och rymdhandel.

MARS

NASA och ESA landsatte den första människan på Mars år 2007. Mars är något mer gästvänlig än Månen (tunn atmosfär och större tyngdkraft), men ligger tyvärr mycket längre bort än månen.

Marstown påbörjades 2036 och stod klar 2045. Marsstaden ägs av ESA som de sista åren legat i fejd med ägarna till Red Sands. Ligger i fejd med Red Sands

Red Sands är en mycket lyxig semesterort för de riktigt rika. Den invigdes 2048 och har sedan starten även viss gruvdrift, forskningsverksamhet och företagsstöd.

Eldorado är en ny mycket stor Marsstad som skall bebos av kolonister från Jorden. Den beräknas bli klar inom de närmaste decennierna.

MÅNEN
Diameter
6950km

Avstånd
384.000km

JORDEN
Diameter
12700km

"Rymden är en jävla risk, alltså. Minsta hål och sluuurrrp – man är utspridd över tusentals kvadratmil."

— Melanie Carpenter,
Shipstone Orbital Facility 6

NEOTECH 16

MEGASTÄDER

I MEGASTADEN HÄNDER DE SAKER SOM ÄR VIKTIGA. DETTA ÄR ETT AV HUVUDSKÅLEN TILL ATT ROLLPERSONERNA TILL OFTAST VISTAS I NÅGON AV JORDENS STORSTÄDER. DETTA KAPITEL HAR TILL AVSIKT ATT BESKRIVA DEN STORA STADEN FRÅN OLIKA SYNVINKLAR. MEGASTÄDER SKILJER SIG EGENTLIGEN INTE SÅ MYCKET ÅT. MEXICO CITY, CHIBA, NEW YORK OCH BERLIN ÄR ALLA GANSKA LIKA OM MAN INTE SKÄRSKÅDAR STADEN FÖR NOGA. BESKRIVNINGARNA I DETTA KAPITEL ÄR DÄRFÖR GENERELLA OCH STÄMMER IN PÅ DE FLESTA STORA STÄDER.

MEGASTADEN

Staden har inte alltid varit lika stor och till bristningsgränsen fylld på folk. Den har sakta vuxit i storlek under åtskilliga hundra år. Stadens utseende har däremot förändrats ganska drastiskt den senaste hundra åren. Stadskärnorna har koncentrerats till ofantliga komplex av stål, glas och betong, medan andra mindre lyckligt lottade stadsdelar har fått förfalla. Etniska ghetton, slum och till och med övergivna områden utgör vanligen den till ytan största delen av staden. Industridistrikt, förorter och kåkstäder omger de inre delarna.

CITY

I stadens mitt ligger 'City' med sina skyskrapor, kontorskomplex och offentliga byggnader. Tomtpriserna gör att man måste utnyttja varje kvadratmeter. Skyskraporna byggs ofta i flera hundra våningar. Det är inte ovanligt att man bygger över gatorna när man kommit upp några tiotal meter. Detta gör att ett besök i city i många fall kan vara en klaustrofobisk upplevelse.

Det är bara de största företagen har råd att bygga i city, vilket innebär att nästan alla skyskrapor ägs av företag. En del offent-

liga byggnader ligger vanligen kvar i city. Det rör sig till exempel om stadshus, polisstationer, sjukhus, domstolar och universitet. Dessa byggnader står i stark kontrast till den nya företagsskraporna, eftersom byggnaderna är äldre och man ofta underlåtit att underhålla dem ordentligt.

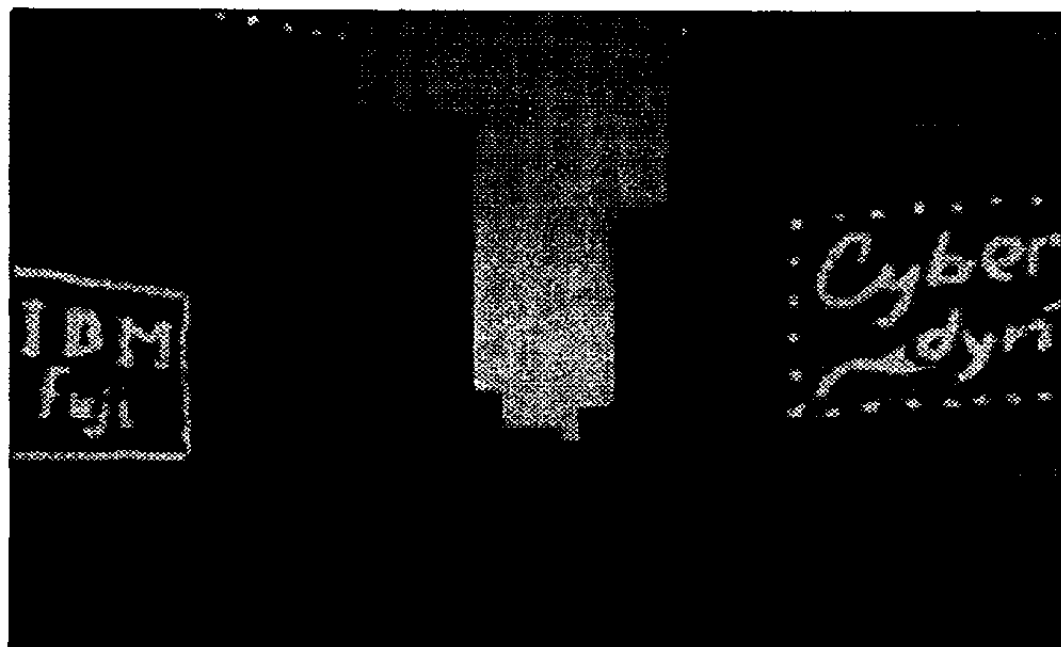
I city finns även lyxaffärer, teatrar, biografer, tunnelbanestationer och en del andra inrättningar som levt kvar sen staden inte var riktigt lika stor. Tunnelbanestationerna ligger givetvis under mark. I samband med tunnelbanan finns även på en central plats den underjordiska tågstationen där snabba maglevtåg för in pendlare till city från förorterna och flygplatserna.

Gatorna trafikeras ofta allsköns fordon. Trafikstockningar är mer en regel än ett undantag. Detta trots att biltunnlar går under jorden och att viadukter går mellan skyskraporna. En ganska sen företeelse är de inglasade gågatorna som löper strax ovan mark. Att gå är i många fall det absolut snabbaste sättet att ta sig fram i city.

City är välvärdat och polisen håller ordning på ett sätt som är ovanligt i andra delar av staden. Man kan känna sig relativt trygg i city.

ARKOLOGIER

För att ytterligare spara plats och för att underlätta stadens försörjning har man byggt så kallade 'Arkologier' - en mycket stor byggnad som är självförsörjande. I en



arkologi så bor det ofta mer än 10000 människor. De bor på en våning jobbar på en annan och fördriver sin fritid och handlar på andra våningar. I arkologin finns allt man behöver för att föra ett normalt liv.

Arkitekturen i arkologin är ofta magnifik. I Arkologin finns luftiga torg, gemensamma utrymmen och svindlande schakt med prunkande växtprakt som kan göra en vandring inne i byggnaden till en fantastisk upplevelse.

Arkologin är ofta välskött (av företaget som äger den) och privatpolisen som håller ordningen gör detta på ett mycket effektivt sätt. Privatpolisen kontrollerar även de som kommer i och de som lämnar byggnaden.

Den enda nackdelen med livet i arkologin är då problem uppstår, exempelvis bränder eller fel på ventilationssystemet, som ibland kan få förödande effekter. I botten på arkologin finns fabriker, kraftverk och allt annat som behövs för att driva byggnaden. Dessa är dock ofta under jord och dessutom inget man skyltar med.

KÖPCENTRA

Ganska central brukar affärskedjorna anlägga köpcentra och gallerior. Dessa byggnader kan vara av avsevärd storlek och innehålla hundratals butiker, affärer och restauranger. Gatorna är inglasade och ganska välsköta. Det är dock inte ovanligt att polisen får ingripa mot rån, inbrott eller eldstrider.

Ovanför köpcentrat finns ofta bostäder, som är centrala till ett ganska hyfsat pris. För folk som inte bor där är lokaltrafiken (tunnelbana och bussar) ofta väl utbyggd - allt för att locka kunder.

GHETTON

I ghetton bor till största delen människor med ett gemensamt ursprung - det kan röra sig om språk, hudfärg eller religiös övertygelse. Att besöka ett ghetto är ofta som att besöka ett annat land. Det är inte alls säkert att man över huvud taget förstår språket som talas i resten av staden. Folk märker dessutom direkt att man inte hör hemma i här. Detta kan vara ett problem i vissa ghetton, men är vanligen inte några större bekymmer.

I ghetton finns affärer och restauranger med utländska specialitéer. Man kan ofta finna mindre nogräknade 'affärsmän' som kan ordna både det ena och det andra. Ghetton är ibland även högkvarteret för

den organiserade brottsligheten. Maffian håller hus i de italienska distrikten, Triaderna i Chinatown, Yakuzan i de japanska stadsdelen och så vidare...

Gatorna i ghetton har alltid en nationell prägel. Det finns stora gator och mängder av mindre gränder. husen är ofta äldre och nedgångna. Att vandra på ghettons gatorna på dagen och natten är ofta två helt olika upplevelser. Brottsligheten är hög och man bör nog vara försiktig på natten. Polisen bryr sig sällan om att hålla ordning i ghetton, utan tar sig bara dit om några större brott begås.

SLUMOMRÅDEN

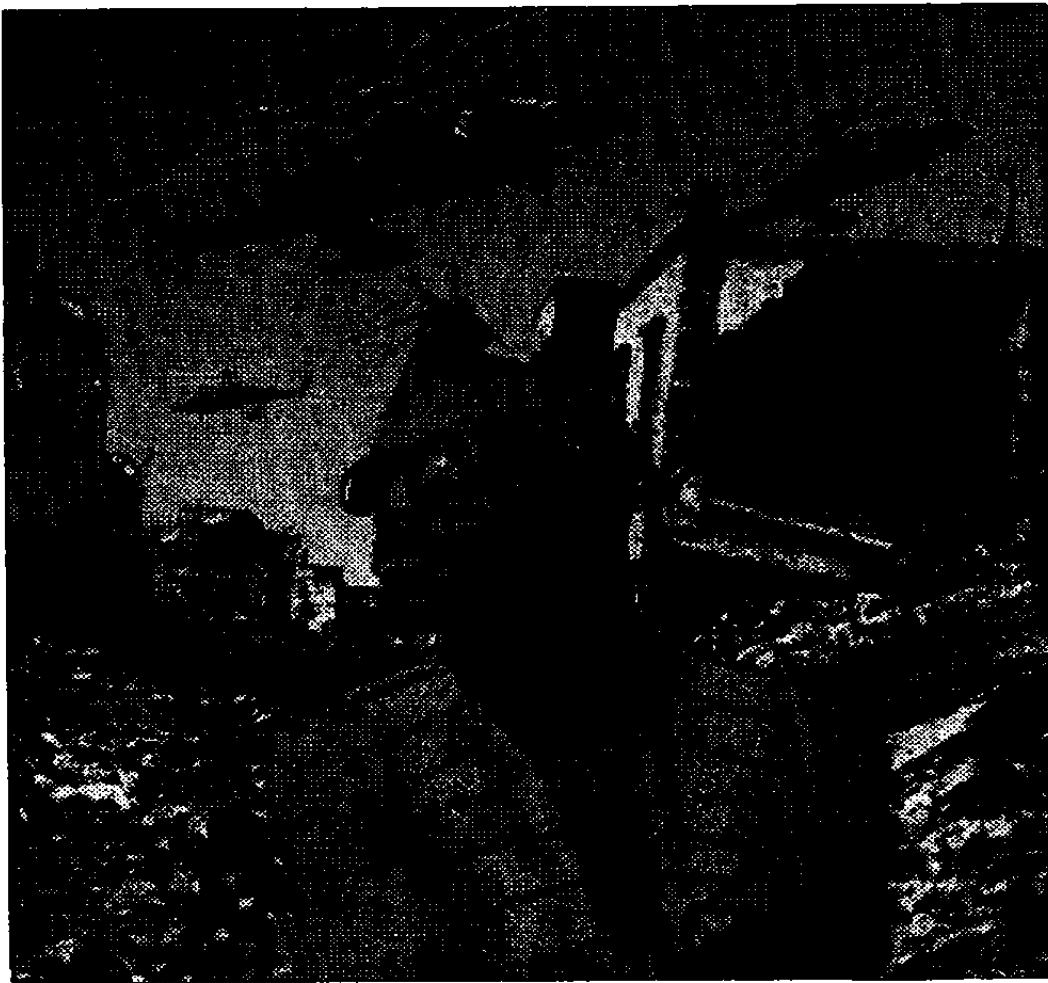
Gamla bostadsområden och förorter har förvandlats till slumområden. Byggnadsprojekten som genomdrevs under nittonhundratalet har nu resulterat i gamla nedslitna höghus, som i många fall saknar, el, avlopp och rinnande vatten. levnadsförhållandena är ibland bedrövliga. Försök att riva de gamla bostadshusen hindras av invånarna som riskerar att bli bostadslösa. Detta gör att rucklen står kvar och förfaller ändå mer - ingen vill längre bry sig om husen.

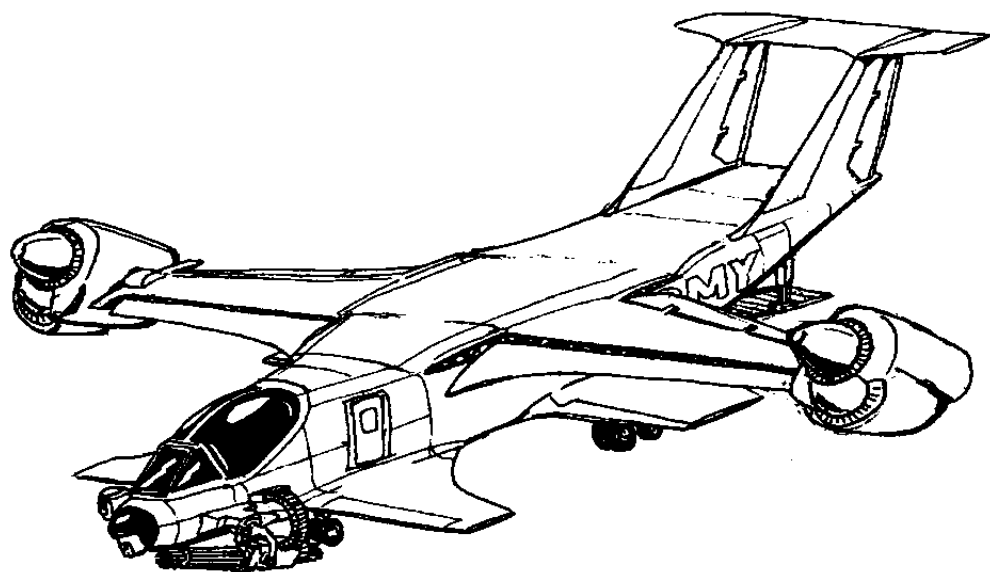
Gatorna i slumområdena saknar belysning och är nedskräpade med sopor och skräp. Bilvrak, gamla möbler, barrikader, avfall och annat obeskrivligt gör det ibland svårt att ta sig fram med fordon. Det hela förvärras av att slumområdena är laglösa. Folk tvingas beväpna sig för att skydda sig mot plundrare, rånare och galningar. Ungdomsgång slåss mot varandra för kontrollen över kvarteren. Eldstrider förekommer flera gånger per dag. Att ge sig ut på gatan kan vara förenat med livsfara - speciellt om man inte känner till området. När polisen renser upp så är det ofta med stor brutalitet - polisen kan vara minst lika farlig som de beväpnade gängen.

ÖVERGIVNA OMRÅDEN

När förfallet i slumområdena gått så långt att husen inte längre går att bo i, så överges de ibland helt och hållet. I vissa fall kan då byggnadsföretag ta sig in, riva och bygga nytt, men i de flesta fall är detta helt enkelt för riskabelt och kostsamt.

I de övergivna områdena bor bar hemlösa, kriminella och andra utstötta individer. Gatorna används som stridszon för olika gäng och för andra galningar. När polisen





rensar upp i dessa övergivna områden är det ofta helt enkelt genom att skjuta på allt som rör sig. Polispatrullerna är antingen mycket tungt beväpnade eller så är de flygburna. Ett annat sätt för polisen att handskas med problemet är att förklara området som en 'Fri stridszon', där man får skjuta fritt på egen risk.

FÖRORTER

Utanför själva stadsbebyggelsen finns förorter och sovstäder. Här bor de flesta av stadens invånare. De pendlar in till staden där deras arbeten finns. Förorten är ett ganska trevligt ställe att bo på. Affärer och varuhus finns belägna på ganska nära avstånd. Ordningen är hyfsad och polisen ser till att inga alltför flagranti brott sker mot lagen.

Husen i förorterna är till största delen relativt nybyggda hyreshus. Det förekommer även radhus och villor i de finare områdena. De finare områdena patrulleras ofta av privatpolis som håller god ordning.

INDUSTRIDISTRIKT

En annan ny faktor som påverkat stadens utseende är megaföretagens framväxt. Stora kontorskomplex ligger i city och i stadens utkanter har företagen anlagt sina industriparkar. Dessa industridistrikt kan i många fall utgöra en väsentlig del av staden. Det är inte ovanligt att företagen uppför höghus med lägenheter åt de anställda inom industriparkens gräns. Inom detta område

har företaget ofta rätta att bestämma - något som de underlättar med hjälp av egna polisstyrkor.

HAMNEN

I de städer som ligger vid havet så finns nästan alltid en hamn. Hamnarna har tyvärr inte riktigt lika livlig trafik som på nittonhundratalet, men ett och annat fartyg angör då och då hamnen. I hamnen finns förutom kajer och kranar även magasin och lagerlokaler. Dessa lokaler nyttjas av mer eller mindre seriösa företag - man kan hitta både det ena och det andra i dessa lokaler. Det brukar också finnas gott om barer och restauranger vid hamnen. Detta är ett traditionellt nöjesdistrikt där sjömän förr i tiden roade sig. Nu mera kommer folk från alla delar av staden för att ha roligt eller för att göra affärer.

FLYGPLATSEN

Alla storstäder har minst en internationell flygplats. Det är inte ovanligt med flera stycken belägna på varierande avstånd. De internationella flygplatserna är sedan trettio-talet internationellt område. Ofta finns på detta område en s.k. 'flygplatsstad', med bostadsområden, affärer och kontorskomplex. Flygplatsen förbinds med stadskärnan med maglevtåg, tunnelbana och motorväg.

Mer information om flygplatser finns i kapitlet om resor & frakter. Där beskrivs säkerhet, priser och förbindelser.

UNIVERSITET

Forskningsinstitut och universitet förläggs vanligen till ett s.k. 'campus' - ett universitetsområde komplett med bostäder, fritidsanläggningar och egen polisstyrka. Universitetet ligger ofta ganska nära de centrala stadsdelarna. Megaföretagen har stort intresse av goda kontakter med universitetet och förlägger därför ofta egna forskningsinstitut till universitetsområdet.

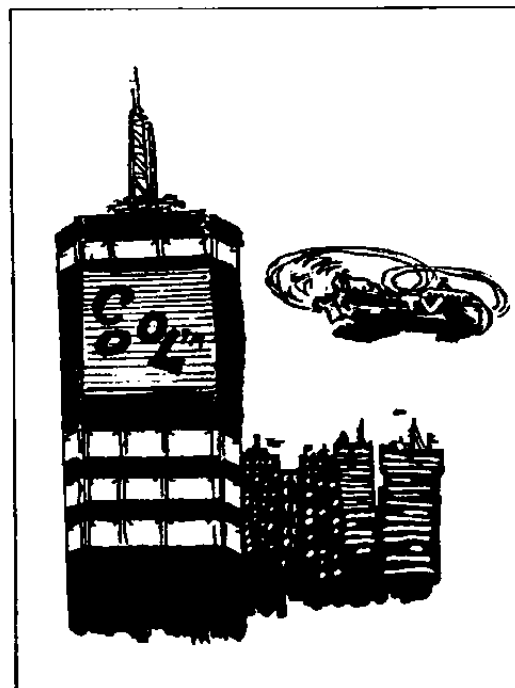
POLISSTATIONER

Polisstationer finns i alla stadsdelar utan de som har övergivits. Polisstationen är mycket välförsvarad och dessutom ofta strategiskt placerad så att man skall kunna rycka ut så snabbt som möjligt till sitt polisdistrikt. På polisstationerna finns allt man kan tänkas behöva i form av fordon, flygplan, vapen och datorer.

SJUKHUS

Sjukhusen är ofta stora och relativt centralt belägna. Det finns ett flertal sjukhus i varje storstad, varav minst ett är ett offentligt sjukhus. De övriga sjukhusen är privata, vilket innebär att deras standard och kostnad varierar kraftigt. På det offentliga sjukhuset är man säker på vilken slags vård man får - billig och ganska dålig (om man får vård alls).

Sjukhus är numera väl bevakade och dessutom byggda på så sätt att de är svåra att ta sig in i olovandes. På sjukhusområdet finns ofta restauranger, bostäder och övriga serviceinrättningar.



VIKTIGARE STÄDER

Alexandria (13 milj) är en stor hamnstad.

Amsterdam (6 milj) är en viktig knutpunkt för flygtrafik och rymdfart.

Ankara (4 milj) är en smältdegel för olika kulturer (västerländsk och arabisk).

Athen (4 milj) har mycket giftig luft.

Atlanta (5 milj) är täckt av en kupol.

Auckland NZ (6 milj) är inbyggd under glaspaneler till skydd mot solen.

BAMA (95 milj) består av stadsbebyggelsen mellan boston och atlanta. Dess centrum är New York med sina kupoler.

Bagdad (7 milj) är en mycket fattig stad.

Barcelona (9 milj) är centrum för europeisk dataindustri. Har stark ekonomi.

Beijing (27 milj) är huvudstad i Kina.

Berlin (39 milj) är mycket tätbebyggt.

Birmingham (8 milj) är grå och förfallen.

Bogota (7 milj) är centrum för den sydamerikanska maffian. En laglös stad.

Bombay (25 milj) är obeskrivligt fattigt.

Bryssel (4 milj) är huvudstad i Europa.

Buenos Aires (56 milj) är sydamerikas viktigaste stad. Här bor många flyktingar.

Baku (12 milj) är en huvudstad där terrordåd planeras mot Ryssland. Muslimskt fäste.

Calcutta (19 milj) har liksom Dehli obeskrivliga slumområden.

Caracas (5 milj) är en viktig rymdhamn.

Casablanca (5 milj) är en omlastningsplats för smuggelgods. Här blandas kulturer.

Chiba (8 milj) är ovanligt farlig stad för att vara i Japan. Centrum för teknologi.

Chicago (36 milj) håller på att falla i bitar.

Dallas (6 milj) är numera huvudstad i Texas.

Dehli (10 milj) har en obeskrivlig fattigdom, med skyskrapor i mitten.

Denver (7 milj) är huvudstad i Nya Amerika.

Detroit (7 milj) är en stad som behärras av laglösa. Den är till stora delar förfallen.

Djakarta (31 milj) innehåller mycket rikedom och mycket fattigdom. Utlänningar lever mycket farligt.

Geneve (2 milj) är FN:s högkvarter.

Glasgow (10 milj) är en stor industristad.

Gorkij (7 milj) är en stor industristad.

Hamburg (8 milj) lider av miljöförsöring

och kriminalitet i stor skala.

Hong Kong (23 milj) är ett blomstrande företagsparadis. Åter självständigt.

Hyderabad (8 milj) är Indiens ekonomiskt viktigaste stad. Dåliga kommunikationer.

Istanbul (14 milj) är en plats där kulturer blandas. En större variant av Ankara.

Johannesburg (7 milj) är numera huvudstad i den sydafrikanska unionen.

Kairo (12 milj) är en mycket förfallen stad med exotiska inslag. Blandade kulturer.

Kanton (12 milj) är Kinas viktigaste hamnstad. Här finns viktig industri.

Kapstaden (6 milj) är Sydafrikas industriella metropol. Här finns viktig industri.

Karachi (11 milj) är huvudstad i Pakistan.

Kiev (10 milj) är huvudstad i Ukraina.

Kinshasa (6 milj) är en ganska välvårdad afrikansk stad. Många européer bor här.

Kobe (8 milj) är en viktig industristad.

Kyoto (14 milj) är en viktig ekonomisk maktssäte. Här finns också Yakuzan.

Köpenhamn (7 milj) är huvudstad i Skandinavien. Även Malmö ingår i realiteten.

Lagos-Ibadan (45 milj) är Afrikas största stad. Staden är våldsamt överbefolkad.

Lissabon (8 milj) är till stora delar nybyggt. En viktig hamnstad.

London (43 milj) har murar som avgränsar olika stadsdelar. Staden har förfallit.

Los Angeles (19 milj) är ett centrum för laglöshet, brottslighet och våldsamheter.

Madrid (18 milj) är en välskött stad.

Manila (17 milj) består till största delen av skjul och hyddor. Obeskrivlig slum.

Melbourne (8 milj) har glaskulvertar som skydd för soljuset. Ganska rik stad.

Mexico City (34 milj) består till största delen av ruiner sedan jordbävningen.

Miami (8 milj) lider av nedfall från atomanfallet. Ett centrum för drogtrafik.

Milano (8 milj) är Italiens viktigaste stad.

Montreal (12 milj) är en vacker stad.

Moskva (45 milj) är centrum för olika svarta marknader. Staden är ganska rik.

München (7 milj) är typisk tysk stad.

Nagoya (11 milj) är en stor industristad.

Nairobi (18 milj) är centralafrikas medelpunkt. Här finns många diplomater.

Nanking (9 milj) är kinas viktigaste mili-

tärstad. Här finns också militärindustri.

Neapel (6 milj) består av flera arkologier.

Novosibirsk (6 milj) är siberiens huvudstad. Staden är förorenad och nedsmutsad.

Osaka (26 milj) är en typisk japansk storstad. Här finns mycket höga hus.

Paris (47 milj) är Europas nav.

Philadelphia (15 milj) är typisk amerikansk stad med alla möjliga problem.

Rio de Janeiro (12 milj) är en vacker stad som ligger vid havet med mycket slum.

Rom (15 milj) är en viktig knutpunkt för kommunikation. Här finns många kontor.

Rotterdam (9 milj) är viktig hamn.

San Francisco (8 milj) är vad Los Angeles borde vara. Staden är i ganska gott skick.

Santiago de Chile (7 milj) är Chiles huvudstad. Stora problem med UV-strålning.

Sao Paulo (21 milj) är Sao Paulos rika huvudstad. Det finns dock mycket slum.

Seattle (7 milj) är en modern och vacker stad med mycket våldsamheter.

Sendai (5 milj) är Japans teknologiceentrum.

Shanghai (55 milj) är Kinas största stad.

Shenyang (22 milj) är en stor industristad.

Singapore (48 milj) är drabbad av inbördeskrig som förstört city.

Stockholm (5 milj) är Skandinavien näst största stad. Stockholm är välvårdad.

St Petersburg (22 milj) är rysslands näst största stad. Ett ekonomisk center.

Sydney (12 milj) har viktiga industrier.

Söul (10 milj) är ockuperat av Japan.

Tananarive (9 milj) är Disenganis residens. Staden är mycket modern.

Tasjkent (4 milj) är centrum för de centralasiatiska staterna.

Tientsin (28 milj) är en smutsig och ful stad. Här finns mycket tung industri.

Tokyo (67 milj) har expanderat ut i Tokyo-bukten på konstgjorda öar.

Turin (6 milj) är konkurrent till Milano.

Warszawa (10 milj) är smutsig nergången och farlig att vistas i. Högt brottslighet.

Wien (7 milj) är en vacker stad med många viktiga filialer och centralkontor.

Yokohama (9 milj) är Japans viktigaste hamnstad. Ihopväxt med Tokyo.

Zürich (6 milj) är världens bankcentrum. Här finns storfinansen representerad.

RESOR & FRAKTER

RESOR MELLAN OLIKA PLATSER ÄR EN MYCKET VANLIG FÖRETEELSE UNDER 2000-TALET. MILJONER MÄNNISKOR KAN PENDLA IN TILL EN STORSTAD FRÅN FÖRORTERNA. ÖVER HELA VÄRLDEN FÄRDAS MILJONTALS MÄNNISKOR MED FLYG ÖVER HELA VÄRLDEN. MEN DET STORA FLERTALET RESER MED TUNNELBANA, TÅG ELLER MAGLEV-FÖRBINDELSER.

STADSKÄRNORNA

I takt med att pendlandet ökat explosionsartat mellan förorterna och arbetsplatserna i centrum har stadsplanerarna varit tvungna att begränsa biltrafiken. Det finns helt enkelt inte plats för alla bilar. De flesta människorna är tvungna att ta sig in med tunnelbana eller tåg.

Tunnelbanan är det i särklass mest utnyttjade transportmedlet. De går från långt ut i förorterna, ända in till centrum. På tunnelbanestationerna i centrum är trängseln obeskrivlig. Trängseln orsakas av alla personer som skall byta förbindelser och av säkerhetskontrollerna som måste göras för att förhindra terrordåd eller upplöpp.

I tunnelbanan finns det folk som bor och lever. Brottsligheten är mycket hög, vilket har medfört att det finns polisstationer på varje tunnelbanestation i centrum. När man väl kommit av tunnelbanetåget och igenom säkerhetskontrollerna så leder kulvertar till relativt närbelägna uppgångar. I många fall kan man komma direkt till rätt skyskrapa utan att behöva ta sig upp på marken.

Väl inne i centrum, så är ofta det enklaste att ta sig fram gående. På trottoarerna har trängseln blivit så stor under rusningen, att man varit tvungen att bygga kulvertar med rullband och inglasade gångbroar över gatorna och mellan husen. I vissa delar av centrum har biltrafiken stängts av och gågator öppnats som betydligt underlättar för de gående.

BILAR

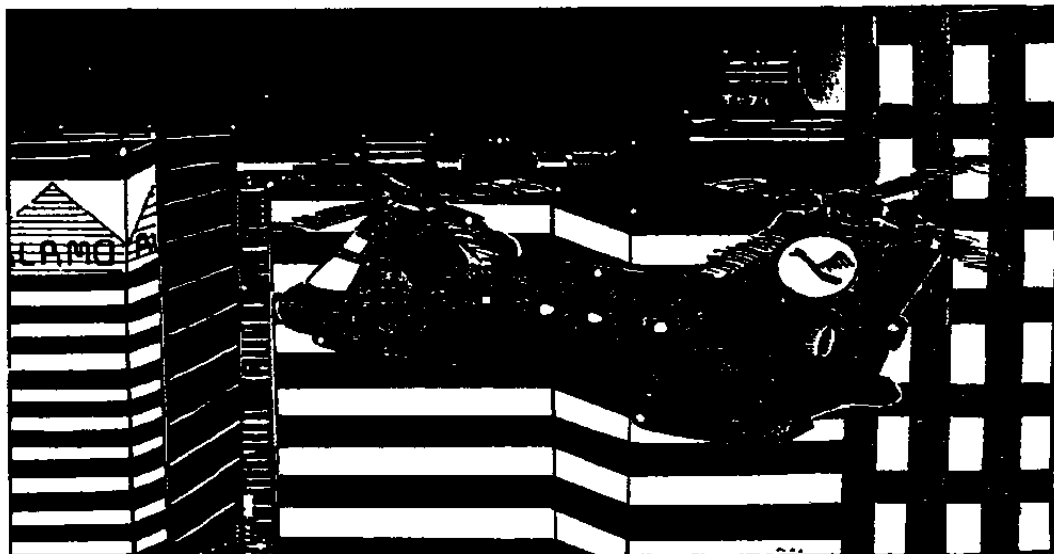
Att äga en bil är i de flesta länder prestigefullt. Tyvärr är bil ett dåligt sätt att ta sig fram på inne i städer, men bor man och arbetar i en förort eller i någon mindre stad så kan en bil vara praktisk. Det finns dock länder där vägnätet är mycket väl utbyggt även i storstäderna. Typiska exempel på detta är Kalifornien där det är en medborgelig rättighet att köra bil.

Bilarna har inte utvecklats så mycket på de sista trettio åren. Ett viktigt undantag är att många bilar är nu helt automatstyrda. Detta innebär att man bara behöver ange destination för att fordonet på ett relativt säkert sätt skall ta en till denna plats. I många japanska storstäder är det till och med olagligt att framföra privatfordon manuellt.

Ett annat viktigt undantag är elbilarna som nu kan gå både snabbt och relativt långt på deras högeffektiva batterier. Det finns ännu inga sportbilar med hög prestanda som drivs med elmotorer, men elbilen är ändå populär i städerna eftersom man inte behöver färdas så långa sträckor. Dessutom slipper förbränningsmotorskatten som förekommer i nästan alla storstäder.

Vägtullar gör användandet av bilar dyrt. Motorvägar i Europa kostar 5 Ecu per mil och infartsavgiften till storstäderna är 25 Ecu. Även på den amerikanska kontinenten och i Japan förekommer detta system, men priserna varierar mer och är här något lägre.

Ett annat mycket vanligt problem som kan uppstå är bilköer, ofta till följd av överbelastning, olyckor, utryckningar, strejker eller vägarbeten.



TAXI

Att åka taxi är ett utmärkt sätt att komma undan problemet med att hitta parkeringsplats. Det är dock ganska dyrt och i vissa städer kan det vara svårt att få tag i en taxi när man behöver den som mest. Många moderna taxibilar är automatiserade, men taxichaufförer är också mycket vanliga. Fördelen med en taxichaufför är att han kan klara av knepiga situationer. Nackdelen är att man kan bli rånad eller lurad.

Limosiner kan hyras för mellan dubbla till fyrdubbla priset. Den exakta summan beror på standarden man önskar. En annan taxi-variant som förekommer i osäkra stadsdelar är en så kallad "Combat Cab". Dessa taxibilar är bepansrade och körs av beväpnade taxichaufförer som vanligen kan sitt jobb. Priset för dessa taxitjänster varierar från det dubbla till det tiudubbla beroende på riskerna och taxins utrustning.

LÄNGRE RESOR

För längre resor finns ett par olika alternativ. Det billigaste, långsammaste och obehagligaste sättet är att åka buss. Busstationer är otrevliga platser som används som bostad för hemlösa och som samlingspunkt för gäng.

Folk som har råd satsar vanligen sina pengar på maglevtåg. Ett maglevtåg är ett tåg som svävar ovanför rälsen och drivs fram med hjälp av magnetisk levitation. Detta innebär att tåget bara utsätts för luftmotstånd. Hastigheten för ett maglevtåg är mer än 500 km/h, ofta runt 800 km/h.

Fördelarna med maglevtåg är den höga komforten och de korta restiderna. Om bord på maglevtåget serveras varm mat och filmer visas ofta på de längre turena. Till skillnad mot flyget så går maglevtågen nästan alltid in till stadens centralare delar, vilket gör det mycket smidigare och enklare. Maglevstationerna är vanligen underjordiska med direkt förbindelse till tunnelbana.

Säkerhetskontrollen på maglevstationen är ganska rigorös, men inte alls lika hård som på flygplatser. Stora röntgenskärmar gör att säkerhetspersonalen kan kontrollera ett stort antal passagerare när de passerar.

FLYGET

Flyget är det bästa alternativet på riktigt långa avstånd. Kortdistansflyg fungerar som matarförbindelse till de längre linjerna. Tunnelbana eller maglevförbindelse går in till stadens centrum. För den som har råd så finns det helikopter och vektorjetförbindelser.

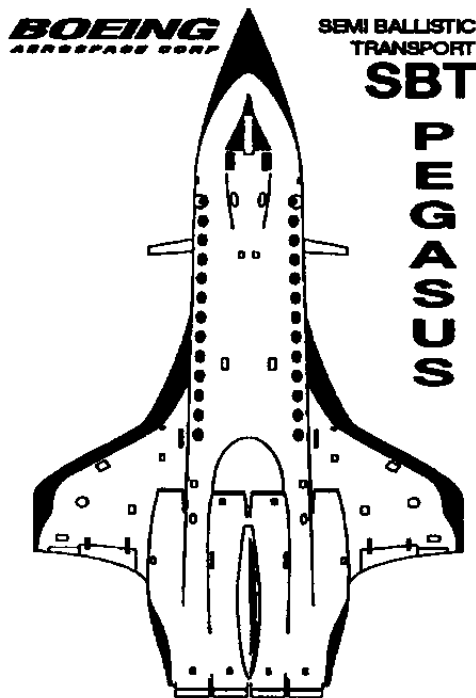
De stora internationella flygplatserna är sedan trettioalet i de flesta fall internationell mark. Inom flygplatsens område finns

bostadsområden, företagsparker och diverse andra serviceinrättningar. Säkerhets- och passkontrollerna in och ut från flygplatsen är ganska hårda. Flygplatsstäderna kontrolleras av flygplatspolisen, som är formellt underställd FN.

De riktigt hårda kontrollerna finns dock vid inpassering till avgångshallarna. Allt bagage och alla personer röntgas och scannas med metalldetektorer. I tveksamma fall kroppsvisiteras resenären och alla tillhörigheter söks igenom. Personer som inte har pass eller visum till destinationslandet avvisas direkt. Smugglingsförsök eller terrorförberedelser leder till mycket snabb rättegång hos flygplatsens egna domstol. Det vanliga är sedan att personen straffas i enlighet med det övriga landets lagar.

Långdistansflygningar utförs antingen med stora jumbojetplan eller snabba överljuds-flygplan. Jumbojetplanen tar upp till tusen passagerare och är ganska trånga och obehagliga. Överljudsplanen flyger med mach 3 och är mycket bekvämare. Servicen ombord är mycket bättre.

För den som har råd är en semiballistisk skyttel att föredra. De är mycket dyrare men har en toppfart på ända upp till mach 20. Dessa skyttlar startar och landar som vanliga flygplan, men accelererar efter start till en kastbana, som når ut i rymden. På toppen av banan befinner sig passagerarna ett kort tag i nästan viktlost tillstånd. Semiballistiska skyttlar avgår bara från de riktigt stora flygplatserna.

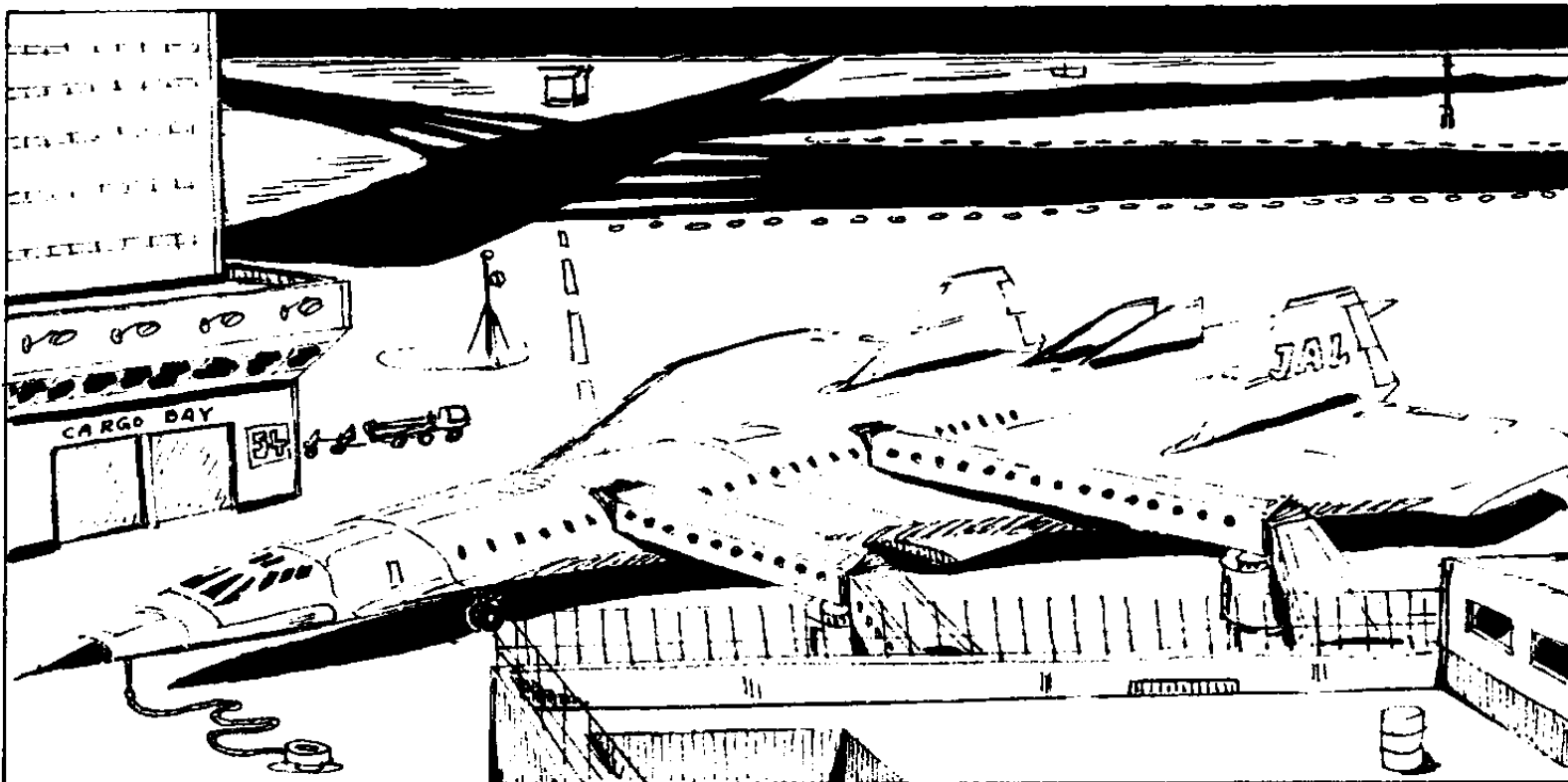


SAMFÄRDSMEDEL			
SAMFÄRDSMEDEL	PRIS/MIL	VÄNTETID	RESTID
Tunnelbana	2 Ecu	0b2T6 min	1 min/km
Taxi	20 Ecu	0b1T6 min	3 min/km
Buss	1 Ecu	0b1T6x10 min	6 min/mil
Maglev	3 Ecu	0b1T6x10 min	1 min/mil
Fartyg	0.5 Ecu	0b1T6 dygn	1 dygn/1000 km
Helikopter / vektorjet	20 Ecu	0b1T6x5 min*	2 min/mil
Kortdistansflyg	5 Ecu	0b1T6x10 min*	1 h/100 mil
Långdistans (jumbojet)	1 Ecu	0b2T6 h	1 tim/100 mil†
Långdistans (överljud)	2 Ecu	0b1T6 h*	30min/100 mil†
Semiballistisk	5 Ecu	0b1T6 h	1 h/1000 mil†
Bäraket / Kapsel @	4000Ecu	0b1T6 dygn*	4 h
Rymdplan @	10000 Ecu	0b1T6x10 h	3 h
Mellan Omloppsbana @	2000 Ecu	0b1T6x10 h	2-48 h
Till Mars med ITV @	5000 Ecu	0b2T6 mån	10 mån
Till Mars med IPT @	15000 Ecu	0b1T6 veckor	1 mån

* Specialchartrade transporter har en väntetid på 0b1T6 min, men kostar fyra gånger så mycket (automatiskt första klass).

† Kortaste flygsträcka är 1000 mil.

@ Priset och restiden är en enkel resa till eller från omloppsbana.



FARTYG

Det absolut billigaste sättet att ta sig fram över långa avstånd är på en oceangående fartyg. Det är ett ganska ovanligt att resa, men nästan alla fartyg har passagerarhytter. En annan fördel är att man slipper de hårda säkerhetskontrollerna på flygplatserna. Havsresor kan vara enda sättet för en kraftigt cyberutrustad person att resa.

Priset för en resa är omkring 500 Ecu för en 10.000 km sjöresa. En lyxhytt kostar 1000 Ecu. Om man arbetar under överfarten behöver man bara betala 100 Ecu som skall täcka kostnader för olika tillstånd och in-tyg. Moderna fartyg går ungefär 1000 km varje dygn. Fartyg angör bara större hamnar vid de stora haven. Väntetiden på fartyg med rätt destination är Ob1T6 dygn.

RYMDEN

Att resa till rymden eller till månen är fortfarande något som är lite exotiskt. Skyttlar och bärraketer lyfter dagligen från de större rymdhamnarna, men väntetiden kan vara lång. Om man skall bege sig till rymden måste man först ta sig upp till omloppsbana. Väl i omloppsbana är det billigare och enklare att ta sig vidare.

Rymdplan är det vanligaste sättet att ta sig upp till omloppsbana. Det lyfter och landar som ett vanligt flygplan, men accelererar snabbt till frigörelsehastighet. Rymdpla-

net är ganska bekvämt att flyga om man undantar den ofrånkomliga tyngdlösheten man utsätts för.

Ett annat och mycket billigare alternativ är betala för en resa på en rysk eller kinesisk bärraket eller en kapsel för återinträde. Dessa transporter är av engångskaraktär och inte alls lika pålitliga som vanliga rymdplan. De flesta personer som tar anställning som rymdarbetare eller som emigrerar till månen eller mars tar sig upp på detta sätt. Chansen att en olycka skall hända är nästan tre procent (slå 12 med 2T6). Om man sedan slår 12 eller högre med 3T6 så får olyckan dödlig utgång.

Resor till de olika Lagrange-punkterna eller till omloppsbana runt Månen, sker med en så kallad Orbital Transfer Vehicle (OTV). Detta kan ta mellan ett par timmar till två dygn. Kostnaden är 2000 Ecu för en enkel resa. Avgångarna till lagrange-punkterna är ganska få.

En resa till Mars omloppsbana sker med ett så kallat Interplanetary Transfer Vehicle (ITV). Det finns ett antal olika typer av ITV-farkoster. Med den enklaste och billigaste tar resan omkring tio månader, men väntetiden för ett lämpligt avskjutningsfönster för detta är Ob2T6 månader. Det subventionerade priset ligger på 5000 Ecu för en enkel resa. Med ESA:s Interplanetary Transport (IPT) tar resan bara en månad och väntetiden minskas till Ob1T6 veckor. En enkel resa kostar 15000 Ecu.

Rymdhamnarna ligger ofta i direkt anslutning till de stora internationella flygplatserna. Skyttlar kan i princip landa och starta på vilken landingsbana som helst, bara den är tillräckligt lång. Landande skyttlar kräver ganska mycket resurser och man vill vanligen inte blockera den ordinarie trafiken. Även rymdhamnarna kontrolleras av Interpols flygplatspolis. Den enda riktiga skillnaden är att säkerhetskontrollerna är om möjligt mycket hårdare än vid vanliga flygplatser.

STANDARD

På maglevlinjer, flygplan och rymdplan finns olika klasser med olika standard och service. Priset för detta varierar en hel del. Det normala är att ekonomiklass är hälften så dyrt som vanliga resor, men att väntetiden fördubblas. Förstaklassresor kostar minst dubbelt så mycket som en vanlig resa.

Det går också att chartra flygplan, helikoptrar och vektorjetfordon. Detta måste göras i god tid i förväg. Priset för detta blir dubbelt så mycket som det normala men väntetiden minskas drastiskt. Chartrade flygplan kan avgå när det passar. Flygplanets storlek anpassa efter hur många betalande passagerare som skall med. Om de tillgängliga flygplanen är av för stor kapacitet måste man även betala halva ordinarie pris för de tomma platserna.

TRANSPORTER

Transporter sker med samma typer av kommunikationsmedels som för passage-rartransporter. Vad som skiljer är priserna

och transporttiderna. Tabellerna nedan är en ungefärlig prislista för frakt av gods. Priserna kan modifieras beroende på volym, specialavtal eller andra omständighe-

ter. Som regel så varierar inte priserna så mycket. Konkurrenten gör att de ligger på en ständigt låg nivå.

TRANSPORTKOSTNADER FÖR GODS

INRIKES	KOSTNAD	NORMAL	KOSTNAD	EXPRESS
Brev (100 g)	1 Ecu	1 dygn	2 Ecu	1 dygn
Paket (1 kg)	10 Ecu	2 dygn	25 Ecu	1 dygn
Paket (10 kg)	30 Ecu	2 dygn	60 Ecu	1 dygn
Paket (100 kg)	80 Ecu	3 dygn	150 Ecu	1 dygn
Lastpall (1 ton)	250 Ecu	3 dygn	600 Ecu	1 dygn
Container (10 ton)	1'000 Ecu	3 dygn	2'500 Ecu	1 dygn

UTRIKES (AVLÄGSET)	KOSTNAD	NORMAL	KOSTNAD	EXPRESS
Brev (100 g)	2 Ecu	2 dygn	10 Ecu	1 dygn
Paket (1 kg)	30 Ecu	4 dygn	80 Ecu	1 dygn
Paket (10 kg)	80 Ecu	5 dygn	150 Ecu	1 dygn
Paket (100 kg)	240 Ecu	6 dygn	500 Ecu	2 dygn
Lastpall (1 ton)	500 Ecu	7 dygn	900 Ecu	3 dygn
Container (10 ton)	1'500 Ecu	7 dygn	4'000 Ecu	3 dygn

TILL RYMDEN*	KOSTNAD	NORMAL	KOSTNAD	EXPRESS
Brev (100 g)	20 Ecu	7 dygn	60 Ecu	2 dygn
Paket (1 kg)	150 Ecu	7 dygn	500 Ecu	2 dygn
Paket (10 kg)	500 Ecu	8 dygn	2'000 Ecu	3 dygn
Paket (100 kg)	2'000 Ecu	9 dygn	6'000 Ecu	3 dygn
Lastpall (1 ton)	15'000 Ecu	28 dygn	30'000 Ecu	4 dygn
Container (10 ton)	100'000 Ecu	28 dygn	150'000 Ecu	5 dygn

* Från ytan på Jorden eller Månen

FRÅN RYMDEN†	KOSTNAD	NORMAL	KOSTNAD	EXPRESS
Brev (100 g)	10 Ecu	7 dygn	30 Ecu	2 dygn
Paket (1 kg)	70 Ecu	9 dygn	250 Ecu	2 dygn
Paket (10 kg)	200 Ecu	9 dygn	800 Ecu	3 dygn
Paket (100 kg)	1'000 Ecu	10 dygn	3'000 Ecu	3 dygn
Lastpall (1 ton)	5'000 Ecu	14 dygn	10'000 Ecu	4 dygn
Container (10 ton)	25'000 Ecu	14 dygn	35'000 Ecu	5 dygn

† Från omloppsbana till Jorden

FRÅN/TILL MARS‡	KOSTNAD	NORMAL	KOSTNAD	EXPRESS
Brev (100 g)	40 Ecu	15 mån	100 Ecu	2 mån
Paket (1 kg)	300 Ecu	15 mån	1'000 Ecu	2 mån
Paket (10 kg)	800 Ecu	15 mån	2'500 Ecu	2 mån
Paket (100 kg)	4'000 Ecu	15 mån	12'000 Ecu	2 mån
Lastpall (1 ton)	20'000 Ecu	15 mån	60'000 Ecu	2 mån
Container (10 ton)	100'000 Ecu	15 mån	300'000 Ecu	2 mån

‡ Mellan Mars och omloppsbana runt Jorden.

ÖVRIGT

KÄNSLIG GODS: Ömtåligt, Kylvaror och så vidare: kostar dubbelt så mycket.

FARLIGT GODS. Kostar dubbelt så mycket.

KURIR: Kostar dels normal frakt för godset, dels för resan för kuriren och dels kön för kuriren på 200 Ecu per dygn.

FÖRSÄKRING: Kostar 5% av godset värdet plus 10% av fraktkostnaden. Farligt gods dubblar försäkringskostnaden.

CONTAINRAR: Har måtten 2,44 x 2,44 m på sidan. Längden varierar: 3 m, 6 m, 9 m eller 12 meter

NEOTECH 18

PENGAR

PENGAR ÄR MAKT, OCH SÅ FINNS DET DE SOM SÄGER ATT MAKT ÄR VÅLD. MAN FÅR NOG HÅLLA MED — RIKEDOM ÄR DEN MEST EFTERTRAKTADE MÅLET PÅ JORDEN. PENNINGHUNGER DRIVER SÅVÄL DEN ENKLA ARBETAREN SOM DEN HÖGA FÖRETAGSCHEFEN. PENGAR HAR SINA GODA SIDOR OCKSÅ. DE ÄR 'BLODET' I HELA DET EKONOMISKA SYSTEMET. UTAN PENGAR SKULLE ALLT BRAKA SAMMAN OCH STÖRTA VÄRLDEN I KAOS. PENGAR FÖREKOMMER I MÅNGA FORMER. DE VIKTIGASTE SORTERNA BESKRIVS I DETTA KAPITEL.

KONTOKORT MED PERSONLIG SEKRETESS

Den vanligaste formen av betalningsmedel är krediter lagrade i datasystem. För att flytta pengar mellan två konton behöver betalaren bara identifiera sig och ange belopp och mottagare. Kraven på säker identifikation är vanligen beroende på beloppets storlek. För mindre belopp (under 100 Ecu) räcker det vanligen att ange sitt kontonummer och personliga kod (kontonumret finns ofta lagrat på ett kreditkort). För större belopp (upp till 1000 Ecu) krävs dessutom ofta fingeravtryck och namnteckning. Ännu större belopp kräver vanligen retinaidentifikation eller DNA-analys. Alla banker är mycket försiktiga när det gäller större överföringar av pengar.

För att det inte skall gå att registrera vem som köper av vem så används följande tillvägagångssätt. Observera att detta är en teknisk beskrivning, den genomsnittlige kortägaren bryrs sig inte om hur det fungerar, bara att det fungerar.

När man vill flytta pengar från sitt konto i banken till säljarens konto, så slår köparen in beloppet som skall föras över och sin kod på kortet. Vill man att överföringen skall vara anonym måste man också slå in en unikt nummer för varje transaktion. Varje transaktionsnummer går bara att använda en gång. Signalen som sänds från kortet genom säljarens kreditterminal krypteras med hjälp av ägarens privata

kod. När banken tar emot överföringsuppdraget, så dekrypteras signalen med bankens universiella kod.

Banken kommer då att ställa ut ett betalningsavi som krypteras med hjälp av bankens kod och registras i en lista över utställda avier. Köparens konto belastas med motsvarande belopp. Därefter skickar banken avin tillbaka till köparen på samma linje. När köparen får avin kommer den eventuellt att krypteras med köparens transaktionskod. Avin förs därefter över till säljarens kreditterminal.

Säljaren kan därefter när som helst skicka in alla mottagna betalningsavier till banken. När en avi skickas in för inlösen så krypteras den med hjälp av säljarens privata kod. När banken någon gång senare får tillbaka avin, så dekrypteras den än en gång med bankens globala nyckel. Mot-

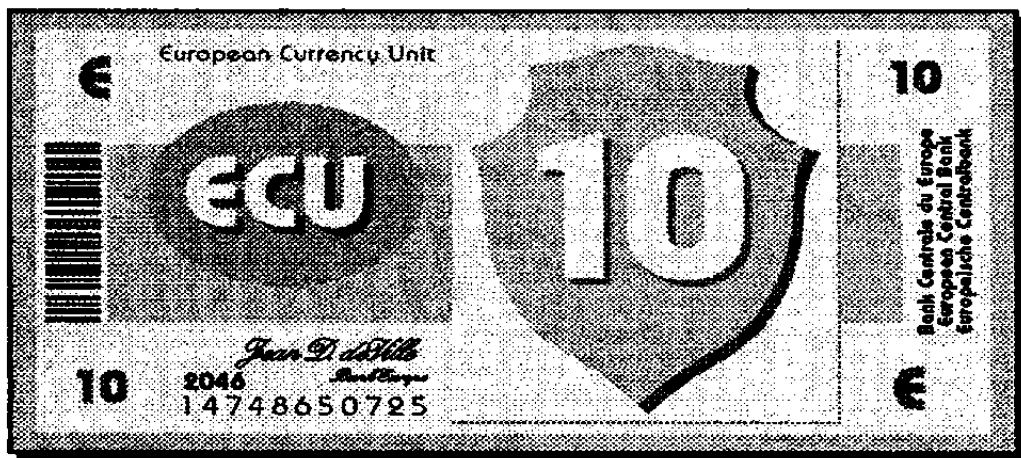
svarande belopp överförs till säljarens konto. Avin stryks därefter från bankens lista över utställda avier.

Om säljare och köpare använder olika banker måste de två bankerna utföra en motsvarande överföring mellan köparens bank och säljarens konto.

De uppmärksamme läsaren förstår att kryptering är big business år 2051.

KONTOKORT MED REGISTRERING

I många länder vill statsmakterna ha kontroll över sina medborgares transaktioner. Kreditkort som inte har personlig sekretess fungerar enligt följande. Köparen slår som vanligt in belopp, personlig kod och transaktionsnummer, med vilken de krypteras. I säljarens kreditterminal läggs se-

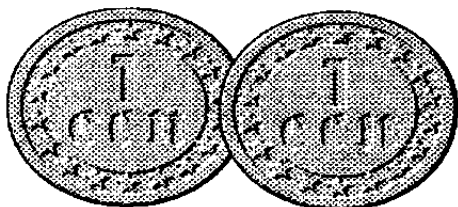




C3

Cash Card

En Ecu är 2051 motsvarar ungefär 4 SEK i 1992 års värde.



BETALA

Håll kortet mot säljaren betalterminal. Tryck in din personliga kod och önskat belopp. (för kontokort måste man även slå in ett unikt transaktionsnummer - fritt valt). Vänta tills ditt kort ger klartecken på att pengarna är överförda.

TA EMOT PENGAR

Håll kortet mot betalterminalen och vänta på att ägaren till terminalen har tryckt in kod, önskat belopp och transaktionsnummer. Det finns små bärbara betalterminaler för yrkesfolk som behöver ta betalt på fältet.

dan säljarens kontonummer till och hela meddelandet krypteras en gång till. När banken tar emot meddelandet så överförs pengar direkt från köparens till säljarens konto. Banken för även in transaktionen i bokföringslista.

Kontokort där transaktionerna registreras är inte alls praktiska att använda för personer som bedriver mer eller mindre ljusskygg verksamhet. Det finns tre lösningar:

- Köparen kan skicka pengarna via utländska banker till säljaren. Det finns många internationella banker som erbjuder diskreta överföringar mot en mindre ersättning. Bra exempel är Credit Suisse, Interbank och Fuji Bank. Denna lösning kan inte användas om inte staten tillåter utlandsöverföringar hur som helst.
- Det finns alltid utländska kreditinstitut som erbjuder tjänster med personlig sekretess. Dessa banker kan man, om inget annat är möjligt, nå med hjälp av en satellitlänk. För att använda denna metod måste säljaren vara utrustad med en kreditterminal som är ansluten till utlandet (ofta med satellitlänk).
- Man kan använda pengar och i vissa fall betalkort. (se nedan)

BETALKORT

Ett mycket vanligt sätt att betala mindre belopp är med hjälp av så kallade betalkort. Ett betalkort innehåller ett mycket säkert minne där ett belopp kan föras in. Kortet har också en liten display som visar kortets saldo. För att göra en betalning

håller man betalkortet mot betalterminalen och slår sin kod och beloppet som skall överföras. På kortet registreras då minskningen av saldot och hos mottagaren motsvarande ökning av saldot. Om man tappar bort ett betalkort så förlorar man även pengarna som var registrerade på kortet.

Pengarna lagras i form av ett slags elektroniska sedlar, dvs saldot på kortet består av flera delsummor med unika serienummer. Varje gång pengar sänds till en bank så verifieras att "sedeln" är utgiven och den inte har blivit inlöst. Serienumren består av slumpmässiga 96-siffriga nummer, som registreras listor som banken för över utgivna "sedlar". Även om ett otroligt stort antal sedlar kan vara i cirkulation, blir det med detta system mycket svårt att förfälska "sedlar", eftersom det finns ett ofantligt stort antal oanvända nummer för varje använt nummer.

Vad det gäller personlig sekretess så är betalkort inte helt felfria. Banken kan alltid se vem som har fått "sedlarna" och vem som till slut löser in dem.

PAPPERSPENGAR & VÄXELMYNT

Till skillnad mot betalkort och kreditkort så går denna typ av pengar i princip inte att spåra. Papperspengar används i huvudsak i tredje världen och för illegala transaktioner. Detta innebär att sedlar är illegala i flera västländer och i många storstäder. Papperspengar är dessutom lätta att stjäla och otypliga att hantera. För att göra sedlar svårare att förfälska är de ofta försedda med magnetremsor, hologram och stämplars synliga i UV-ljus. Sedlar och mynt ges ut av ett mycket stort antal mindre banker och regeringar i tredje världen. Det är dock bara ett fåtal stora, pålitliga bankorganisationer världen över som ägnar sig åt att ge ut sedlar. Det finns tre olika valutor som accepteras över nästan hela världen, den europeiska Ecu, den japanska New-Yen och den tyska Mark.

VANLIGA VALUTOR

Det är bara ett fåtal valutor som man handlar med internationellt. I tabellen finns de vanligaste typerna angivna. Givetvis finns det hundratals andra valutor av mer eller mindre tvivelaktig karaktär. När det gäller elektroniska konton så går det för det mesta bra att konvertera en valuta till en annan vid betalningstillfället.

DE VANLIGASTE VALUTORNA

VALUTA	FÖRKORT	NATIONALITET	KURS (Ecu)
Amerikansk standard pesos †	ASP	Mexico	0,02*
Australisk Dollar	AD (\$)	Australien	0,20
Britiskt pund †	GBP (£)	Storbritannien	1,50
Ecu †	Ecu (¤)	Europa	1,00
Indisk rupie †	IRU	Indien	0,01*
Internationell kredit	Cr	Schweiz	10,00
Kalifornisk oberoende dollar †	CFD (\$)	Kalifornien	0,05*
Kanadensisk dollar	CAD (\$)	Kanada	0,30
Mark †	DM	Tyskland	0,05
New-Yen (Neo-Yen) †	Yen (¥)	Japan	0,50
Q-francs	QFR	Quebec	0,50
Rubel †	RUB	Ryssland	0,20
Skandinavisk krona	SKR	Skandinavien	0,10
Standard dollar †	Std (\$)	USA	0,40

* Valutorna är utsatta för varierande inflation. Kursen gällde vid årsskiftet 2051.

† Sedlar och mynt ges ut.

UTRUSTNING

FÖR ATT ÖVERLEVA I VÄRLDEN BEHÖVER MAN EGENTLIGEN INTE SPECIELLT MYCKET SAKER. DET ÄR FÖRST NÄR MAN BÖRJAR ÄGNA SIG ÅT UDDA ELLER SPECIALISERADE AKTIVITETER SOM MAN KOMMER ATT BEHÖVA ORDENTLIGT MED UTRUSTNING. I DETTA KAPITEL FINNS EN HEL DEL UTRUSTNING PRISGIVEN. DET FINNS DESSUTOM REGLER FÖR HUR MAN PRISSÄTTER OLAGLIG, STULEN ELLER RANSONERADE VAROR. SOM SPELLEDARE GÄLLER DET DESSUTOM ATT VARA FLEXIBEL OCH HITTA PÅ DE SPECIFIKA DETALJERNA SOM GÄLLER FÖR VARJE TYP AV UTRUSTNING.

UTRUSTNING

För att ge spelledaren ett hum om vad olika typer av utrustning kostar så rekommenderar vi att utrustningslistan i detta kapitel används. Tänk på att viss utrustning kan vara olaglig eller kan kräva tillstånd att ha. Det är upp till spelledaren att använda sitt sunda förnuft för att bedöma vad som är lagligt i på olika platser i världen.

Spelledaren kan lätt ta fram priser för utrustning som inte finns med i listan genom att först uppskatta vad varan skulle kosta i kr nu för tiden. Varje Ecu år 2051 motsvarar ungefär 4 kr, vilket gör det enkelt för spelledaren att räkna ut priset för varan år 2051.

Vad det gäller vikter på utrustning varierar denna en hel del från modell till modell. Spelledaren rekommenderas även här att uppskatta vad olika typer av utrustning väger.

PRODUKTNAMN

För spelledaren är det viktigt att göra utrustningen så intressant som möjligt för spelarna. När man presenterar utrustning för spelarna bör man alltid försöka lägga in tillverkarens namn, modellbeteckning och eventuella smeknamn på produkten. Produkternas funktion ändras inte, men det ger spelarna en bättre känsla för världen och en mer personlig attityd till utrustningen.

HYRA

Istället för att köpa dyrare utrustning är det vanligt att man hyr eller leasar den. Man kan på detta sätt minska kostnaden om man bara behöver utrustningen under en kortare tid. För att få hyra något måste man antingen kunna påvisa att man kommer att lämna tillbaka den hyrda utrustningen eller så blir man tvungen att ställa en pant. Ibland kan uthyraren helt enkelt vägra att hyra ut saken om han är osäker på hyraren.

Hyres beloppet för dyrare saker är ungefär 1% av nypriset per dag. Detta priset kan bli lägre om man hyr över längre perioder. På mindre saker eller om uthyraren är osäker på hyrarens ärlighet så kommer priset att stiga. Det är upp till spelledaren att bestämma exakt hur mycket hyran blir.

FÖRSÄKRINGAR

Försäkringar varierar mycket i pris, men generellt så är försäkringsbeloppen ungefär lika höga som kostnaden för att hyra en motsvarande sak skulle ha varit. Många faktorer spelar in på hur dyr försäkringen blir; hur värdefull saken är, hur stöldbärlig den är, hur bra försäkringsskyddet skall vara och hur saken används.

Det är vanligt att man försöker alla ägodelarna med en försäkring (exempelvis en hemförsäkring). Stamkunder i försäkringsbolag brukar dessutom få bonus på försäkringspremien efter några år.

VAD DU HAR I FICKAN

Det är viktigt att spelarna vet vad deras rollpersoner bär på sig i fickan, i plånboken eller i sin väska. Ofta är det frågan om triviala saker som man kanske inte alltid tänker på att de finns där. Även om det är frågan om triviala saker så är de nödvändiga för att föra ett normalt liv. Följande ting kan tänkas tynga ned en vanlig människas fickor år 2051:

- Kontokort
- Betalkort
- Sedlar
- Mynt
- ID-kort
- Ransoneringskort
- Medlemskort ambulansservice
- Passerkort
- Tillstånd & Licenser
- Körkort
- Flygcertifikat
- Nycklar
- Nyckelkort
- Försäkringskort
- Visitkort
- Mobiltelefon
- Fickdator
- Fickkniv
- Ölloppnare
- Näsduk
- Ludd

SVARTA BÖRSEN

Varor och tjänster som man inte kan få tag på genom normala kanaler, kan man nästan alltid köpa på den illegala svarta marknaden. Om priset är rätt så kan man skaffa fram nästan vad som helst. Det enda som krävs utöver rejält med pengar är de rätta kontakterna.

Om en rollperson vill skaffa en ny kontakt där han eller hon kan köpa olagliga varor så slår man ett slag mot färdigheten Undre världen. Ett lyckat slag innebär att rollpersonen får tag i en kontakt som kan sälja den eftersökta typen av vara. Ett fumlade slag innebär att polisen upptäcker rollpersonens försök att köpa illegala varor. Svårigheten för detta slag är normalt Ob3T6 om man letar i en dag. Om man har bråttom så är svårigheten Ob5T6 per timme man letar. Om det man letar efter är mycket olagligt så höjs svårigheten ytterligare. När man väl lyckats skaffa en användbar kontakt så kan man vanligen använda kontakten flera gånger.

Priset för en vara på den svarta marknaden beror på en mängd saker. Den viktigaste faktorn är hur olaglig varan är, men även hur lätt en vara är att skaffa fram påverkar givetvis priset. Färdigheten köpslås används för att beräkna vilket pris köpare och säljare kommer överens om (detta är ett bud som inte behöver accepteras av någon part). För att beräkna varans egentliga värde så multiplicerar man det normala priset för vara (finns exempelvis i utrustningslistan) med faktorena i tabellen med svarta börspriser. Svartabörshandlaren brukar vanligen sätta utgångspriset till dubbla det egentliga värdet.

SVARTABÖRSPRISER

TYP AV VARA	FAKTOR
Planterad vara	x 2
Olaglig vara	x 4
Mycket olaglig vara	x 8
Extremt olaglig vara	x 12
Lätt att skaffa fram*	x 1
Svår att skaffa fram*	x 2
Mycket svårt att skaffa fram*	x 4

* dessa faktorer kan kombineras kan kombineras med de övriga.

KLÄDER

	PRIS
Sportoverall	80
Jeans (billiga)	40
Jeans (designer)	200
T-shirt	20
Kamouflagekläder	150
Kameleontoverall	2000
Kostym	600
Dyr kostym	1000
Rock	150
Läderjacka	500
Keps	5
Hatt	40
Klänning	50
Modekläder	300
Badkläder	20
Underkläder	10
Vinterkläder	400
Skor	80
Kängor	100
Solglasögon	20
Säck	10
Ryggsäck, liten	40
Ryggsäck, stor	100
Idrottsbag	50
Attacheväska	150
Resväska	200
Skateboard	75
Rullskridskor	100
Glasögon	50
Kontaktlinser	200
Peruk	100

VERKTYG

	PRIS
Verktöglåda	40
Elektronikverktyg	100
Mekanikverktyg	200
Bormaskin	100
Cirkelsåg	500
Snickarverktyg	100
Slägga	40
Skärbrännare	300
Gassvets	500
Lasersvets/skärbrännare	700
Laserpenna	200
Laserkniv	500
Motorsåg	600
Dyrk	30
Elektronisk dyrk	200

ELEKTRONIK & DATORER PRIS

Översättare (text)	10
Översättare (vokal simultantolk)	100
Miniräknare	5
Handdator	100
Cyberdäck, billigt	500
Videoskärm till dator	200
DNC-kabel	50
Dermatrod	5
Arbetsstation	1000

Dator	2000
Superdator	40.000
Kartlåda	200
Megafon	100
Geiger mätare	200
Kikare	150
Teleskop	500
IR-kikare	400
IR-Lins	300
Ljusförstärkande lins	500
Ljusförstärkare	700
Scanner	600
Rörelselarm	200
Radar, bärbar	1500
Gyrokompas	750
Metalldetektor	100
Fingeravtrycksscanner	500
Retinascaner	1000
DNA-scanner	10.000
Mikroskop	80
Alarm	50
Timer	10
Radiopejl	1000
Radiofyr	100
Störsändare	400
Telefon	50
Bärbar telefon	300
Fax	150
Bärbar fax	400
Bildtelefon	500
Bärbar bildtelefon	800
Fältradio	300
Satellitantenn	200
Satellitantenn, bärbar	500
Radiolänk	500
Kryptobox	200
Stridsledningsstation	20.000
Skivspelare	150
Diktafon	50
Synteziser	300
Gitarr	500
Trummor	600
Förstärkare	150
Mixer	100
Videokamera	300
Videomixer	500
Kamera	200
Holokamera	3000
Trede (holoprojektor)	2000
Holoskiva(200GB)	50
Disk (60GB)	10
Datakort (10GB)	5
Minikort (20GB)	15
MX-chip (100GB)	100
"Hårddisk" (per GB)	5
Microsoft	400
Printer	300
Avlyssningsutrustning	600
Lasermikrofon	100
Avlyssningsdetektor	1200
Sprängämnesdetektor	750

DATA	PRIS
Simstim-program (1h)	50
Trede-program (1h)	200
Musik (1h)	25
Översättningsprogram	50
Personprofil	10
Företagsinformation	30
Turistinformation	2
Stadskarta	5
Byggnadsritning	5
Roman	10
Tryckt bok	20
Uppslagsverk	500
Uppslagsverk, tryckt	1000

VAPENTILLBEHÖR	PRIS
Patronbälte	150
Stridssele	75
Sidohölster	75
Axelhölster	80
Benhölster	100
Bärrem	8
Vapenfodral	25
Vapenvårdsutrustning	25
Lasersikte	450
Smart lasersikte	900
DNC-kabel	50
Slipsten	2

MEDICINSK UTRUSTNING	PRIS
Medicinväska	500
Första hjälpen låda	50
Autoinjektor	5
Bandage	2
Tryckförband	2
Steriliseringsspray	10
Blodplasma (0,5l)	5
Respirator (utan syrgas)	50
Kylpåse	2
Kryogenisk fry	1.500.000
Häftapparat	50
Tusenfoting	5
Hudspray (Plastiskint TM)	10
Diagnosutrustning	1.750
Implantationsscanner	5.000
Operationsutrustning	200.000
Operationsrobot	500.000
Biomonitor	40.000
Nervsplittningsutrustning	25.000
Cyberinstallationsutrustning	400.000

FORDON	PRIS
Jetpack	40.000
Helikopter	500.000
X-Vinge	2.500.000
Osprey	1.500.000
Cykel	400
Moped	2.000
Motorcykel	20.000
Personbil	35.000

Terrängbil	40.000
Lastbil	75.000
Lyxbil	100.000
Sportbil	75.000
Svåvarbil	50.000
Transportsvåvare	100.000
Vektorfordon	200.000
Vektortransport	800.000
Släpvagn	5.000
Container	7.500

MAT	PRIS
Frystorkad mat (krill) (1 port)	5
Mikrougnsmat (soja) (1 port)	10
Färs mat (1 port)	20
Snabbmat	10
Enkel restaurangmat	15
Lyxrestaurang	100
Drink	4
Öl	3
Soda	2

TJÄNSTER	PRIS
Telefonsamtal (10 minuter)	0,5
Telefonautomat	(x4)
Utrikes	(x5)
Rymden	(x20)
Bildtelefon (minut)	1
Snabb nätlänk	2
Nätavgift (per månad)	50
Faxnyheter	1
Dagstidning	1
Veckotidning	5
Biljett till musikkonsert	30
Biljett till idrottsmatch	15
Cyberspel (minut)	1
Universitetsutbildning (år)	50.000
Medicinsk undersökning (timme)	100
Sjukhus (dygn)	1.500
Intensivvård (dygn)	4000
Nytt betalkort	1
Nytt konto	10
Nytt kreditkonto (+ränta)	50
Vapenlicens	200
Körkort	300
Flyglicens	1000
Ambulansservice (månad)	200

LOGI	PRIS
Kisthotell (per dygn)	40
Hotellrum (per dygn)	150
Lyxhotell (per dygn)	450
Lägenhet (per månad)	1000
Hus i förort (per månad)	2000
El & vatten	100

MÖBLER	PRIS
Stol	50
Bord	100
Bokhylla	100

HÄLARE

Rollpersoner har ofta en tendens att komma över 'heta' prylar som de gärna vill sälja för att kända lite pengar. För att kunna sälja stulna, olagliga eller eftersökta saker måste rollpersonen ha de rätta kontakterna - lämpligen i form av en hälare.

Om en rollperson vill skaffa en kontakt med en hälare för att kunna avyttra heta prylar så slår man ett slag mot färdigheten Undre världen. Ett lyckat slag innebär att rollpersonen får tag i en kontakt som är intresserad av att köpa. Ett fumlad slag innebär att polisen upptäcker rollpersonens förehavanden. Svårigheten för detta slag är normalt Ob3T6 om man letar i en dag. Om man har bråttom så är svårigheten Ob5T6 per timme man letar efter en hälare. Om det är något mycket olagligt man vill sälja så höjs svårigheten ytterligare. När man väl en gång etablerat en kontakt med en hälare så kan man sälja till hälarerna även i fortsättningen.

Priset som man får av en hälare beror på en mängd saker. Den viktigaste faktorn är hur olaglig varan är, men även hur lätt en vara är att skaffa fram påverkar givetvis priset. Färdigheten köpslå används för att beräkna vilket pris hälarerna och rollpersonen kommer överens om (detta är ett bud som inte behöver accepteras av någon part). För att beräkna varans egentliga värde så multiplicerar man det normala priset för vara (finns exempelvis i utrustningslistan) med faktorerna i tabellen med hälarpriser.

HÄLARPRISER	
TYP AV VARA	FAKTOR
Begagnad	x 0,25
Stulen	x 0,1
Olaglig vara*	x 0,5
Mycket olaglig vara*	x 0,25
Extremt olaglig vara*	x 0,1
Lätt att sälja vidare*	x 2
Svårt att sälja vidare*	x 0,5
Mycket svårt att sälja vidare*	x 0,25
Polisen letar efter varan*	x 0,5
* dessa faktorer kan kombineras med de övriga.	

Säng	200	Torrdräkt	600	Schweizisk armékniv	15
Lampa	20	Flytväst med gaspatron	100	Termos	30
Matta	50	Artificiella gälar	2000	Sprängdeg (125g)	10
Trämöbler	(x5)	Handbojor	40	Dynamit (125g)	10
Städrobot	1500	Handbojor, engångs i plast	2	Tändhatt	5
		Eldsläckare	200	Eltändhatt	10
SPECIAL UTRUSTNING	PRIS	Tändstickor, ask	1	Tidsdetonator	15
Rep (10m)	20	Tändare	2	Försätsdetonator	20
Lina (10m)	15	Kemljus	2	Radiodetonator	50
Tunn stålwire (10 m)	25	Kantin	30	Eltråd (100m)	10
Monomol tråd (10m)	45	Plaststdunk, 10 l	20	Kopplingsklämmor (4st)	1
Fibertejp	8	Oljefat (tomt)	120	Optiskt fiberknippe (100m)	20
Plastsäck	1	Ficklampa	20		
Nylonsäck	10	Pannlampa	50	ENERGI	PRIS
Plastspray	20	Strålkastare 1000 W	150	Minicell	75
Klätterutrustning	250	Enmanstält	150	Microcell	25
Flytväst	100	Tält (4 personer)	200	Solcell 100W	100
Paraglider	400	Tält (10 personer)	400	Alkohol, 1 l	2
Fallskärm	300	Tält, stort	1000	Denzine, 1 l (förbjudet)	4
Microlight, flygplan	1000	Sovsäck	75		
Respirator med kompressor	250	Filt	25		
Gasmask	180	Hängmatta	15		
Näsfilter (engångs)	20	Myggnät	5		
Syrgasmask	200	Campingkök	60		
Syrgastub	300	Fältsäng	100		
Påfyllning syrgas	40	Campingbord	40		
Dykarutrustning	1200	Campingstol	20		
Lufttub	400	Portabelt kylskåp	400		
Kompressor	600	Värmevläkt	40		
Påfyllning	25	Gaslampa	40		
Vädräkt	200	Elgenerator, 200 W	100		
		Elgenerator, 1000 W	500		

SKYDDSUTRUSTNING

DuPont Kevlar-B T-Shirt Skottskåker T-shirt, Pris 149 Ecu. Täcker bröstorg, Pansar: 1T8-1 (1T4-2) E0, Vikt 1,0kg.

Martin Personal Combat Armor Smidig splitterskyddsväst, Pris 129 Ecu. Täcker bröstorg och buk, Pansar: 1T6 (1T4-2) E1, Vikt 1,0kg.

DuPont Kevlar-B Vest Skottsäker väst, Pris 198 Ecu. Täcker bröstorg och buk, Pansar: 1T8 (1T4-2) E1, Vikt: 1,5kg.

Toshiba Lifeguard-III Lätt skottsäker väst, Pris 149 Ecu. Täcker bröstorg och buk, Pansar: 1T8-1 (1T4-2) E1, Vikt: 1,0kg.

EuroProducts Standard Bulletproof Skottsäker väst, Pris: 75 Ecu. Täcker bröstorg och buk, Pansar: 1T8 (1T4-2) E1, Vikt: 5,0kg.

DuPont Kevlar-B Jacket Lätt skottsäker väst, Pris 30 Ecu. Täcker bröstorg och buk, Pansar: 1T8 (1T4-2) E1, Vikt: 1,0kg.

National Armor NA3-Protector Skottsäker skyddsjacka, Pris: 298 Ecu. Täcker bröstorg, buk och armar, Pansar: 1T6+2 (1T4-1) E1, Vikt: 4,0kg.

Shun-Etsu Semi-Rigid Armor Halvstelt kroppspansar, Pris 998 Ecu. Täcker bröstorg och buk, Pansar: 1T6-1 (1T4+1) E2, Vikt 1,5 kg.

California Weapon Systems Model 339 Lätt kroppspansar, Pris: 598 Ecu. Täcker bröstorg och buk, Pansar: 2T6+4 (1T4+2) E3, Vikt: 6kg.

Franklin/3M A3S-Combat Skottsäker skyddsdräkt, Pris: 649 Ecu. Täcker alla kroppsdelar, C-skyddad, Pansar: 1T6+1 (1T4-2) E2, Vikt: 7,5kg.

National Armor NABA System-3 Body Armor Kroppspansar, Pris: 1998 Ecu. Täcker alla kroppsdelar, C-skyddad, Pansar 1T6+2 (1T4-1) E6, Vikt: 14kg

Toshiba HELM-7 Lätt hjälm, Pris: 39 Ecu. Täcker huvudet, Pansar: 2T6-2 (1T4+1) E0, Vikt 1,0kg.

EuroProducts Standard Helmet Plastkomposithjälm, Pris: 129 Ecu. Utrustad med inbyggd komradio och löstagbart visir. Täcker huvudet, Pansar: 2T6-2 (1T4+1) E0, Vikt 4,0kg.

National Armor NACH System-3 Combat Helmet, Visirhjälm, Pris: 598 Ecu. Utrustad med integrerad komradio, ljusförstärkare och pansarvisir. Täcker huvudet, Pansar: 1T6+4 (1T6) E1, Vikt: 6kg.

National Armor NAP System-3 Protection C-skyddsdräkt, Pris: 998 Ecu. Täcker allakroppsdelar, C-skyddad, Pansar 1 (1T4-2) E2, Vikt: 3,5kg

Franklin/3M X5S-ABC C-skyddsdräkt (typ-X), Pris: 2495 Ecu. Täcker alla kroppsdelar, C-skyddad, Pansar: 1 (1T4-2) E2, Vikt: 4,5kg.

Kawasaki Bomb Protection Suit Tryckdräkt, Pris 9800 Ecu. Tryckdräkt som används vid bombdesarmering. Syrgassystem ingår. Täcker alla kroppsdelar, C-skyddad, Pansar 2 (1T4+1) E8, Vikt 16,0kg.

NEOTECH 20

FORDON

OLIKA TYPER AV FORDON ÄR NÄSTAN NÖDVÄNDIGA OM MAN VILL TA SIG MELLAN TVÅ GODTYCKLIGA PUNKTER I EN STAD. DET FINNS VISSERLIGEN TUNNELBANA I MÅNGA STÄDER, MEN DENNA ERBJUDER INTE DEN FLEXIBILITET SOM FORDON GÖR. I DETTA KAPITLET BESKRIVS ETT ANTAL VANLIGA FORDON. EN KORT BESKRIVNING OM HUR VEKTORFORDON FUNGERAR FINNS OCKSÅ MEDTAGEN.

FORDON

Yamaha ERX-60 Thunderclash Motorcykel. Pris: 15.000 Ecu. Motor: Kawasaki 60 hkr elmotor. Tomvikt: 140kg, två passagerare. Max fart: 180km/h.

Kawasaki VFX-1600 Nighthawk Tung Motorcykel. Pris: 25.000 Ecu. Motor: Kawasaki 170 hkr gasturbinmotor. Tomvikt: 220kg, två passagerare. Max fart: 290km/h.

Honda ZDR Devastator Tung Motorcykel. Pris: 48.000 Ecu. Motor: Honda 275 hkr gasturbinmotor med kompressormatning. Tomvikt: 280kg, en passagerare. Max fart: 420km/h.

Toyota Auvion Personbil. Pris: 35.000 Ecu. Motor: Toyota 60 hkr elmotor. Tomvikt: 820kg, fyra passagerare. Max fart: 160km/h.

Ford Ensign Personbil. Pris: 40.000 Ecu. Motor: Ford 55 hkr elmotor. Tomvikt: 900kg, 4 passagerare. Max fart: 150km/h.

Nissan Trekk Terrängbil. Pris: 45.000 Ecu. Motor: Toyota 80 hkr elmotor. Tomvikt: 1200kg, 4 passagerare. Max fart: 150km/h.

BMW 8050sw Sportbil. Pris: 80.000 Ecu. Motor: BMW 350 hkr gasturbinmotor. Tomvikt: 1050kg, fyra passagerare. Max fart: 265km/h.

Mitsubishi Metra Sportbil. Pris: 95.000 Ecu. Motor: 250 hkr elmotor med 150 hkr gasturbinmotor. Tomvikt: 785kg, två passagerare. Max fart: 305km/h.

Mercedes 930SEC Lyxbil. Pris: 150.000 Ecu. Motor: Mercedes 180 hkr elmotor. Tomvikt: 1400kg, fem passagerare. Max fart: 220km/h.

Mazda Imperion Limosin. Pris: 250.000 Ecu. Motor: Mazda 140 hkr elmotor. Autopilot. Tomvikt: 1600kg, åtta passagerare. Max fart: 2

Toyota Aircar AX50 Vektorjetfordon. Pris: 180.000 Ecu. Motorer: 1 st Mitsubishi MB33 Vektoriserad turbofläkt. Tomvikt: 1300kg, Maxvikt: 2100kg. Max fart: 220km/h. Räckvidd: 85km, Uthållighet: 1h. Bränsle: 600l, Last: 200kg (2 passagerare)

SAAB DynaJet Vektorjetfordon. Pris: 350.000 Ecu. Motorer: 2 st Mitsubishi MB33 Vektoriserad turbofläkt. Tomvikt: 1800kg, Maxvikt: 3300kg. Max fart: 280km/h. Räckvidd: 140km, Uthållighet: 1h. Bränsle: 1200l, Last: 300kg (4 passagerare)

MD380 Urban Assault Vehicle Taktiskt vektorjetfordon. Pris: 600.000 Ecu. Motorer: 2 st General Electric VT2 Vektoriserad turbofläkt. Tomvikt: 3200kg, Maxvikt: 5700kg. Max fart: 200km/h. Räckvidd: 75km, Uthållighet: 1h. Bränsle: 2000l, Last: 600kg. Standardutrustning: löstagbara säten för 6 passagerare (5kg/st), yttre strålkastare och högtalare (5kg), Extratank 400l (400kg), 4st Löstagbara hjul (100kg), Flotör (100kg). Extra utrustning: Vridbart fäste för automatkanon (50kg), Sidmonterade vapenställ med sex fästpunkter (50kg).

Mitsubishi M320 TurboCruiser Passagerarhelikopter. Pris: 500.000 Ecu. Motorer: 1 st Kawasaki MiniTurbo turbin. Tomvikt: 3200kg, Maxvikt: 5700kg. Max fart: 380km/h. Räckvidd: 75km, Uthållighet: 1h. Bränsle: 2000l, Last: 600kg. Standardutrustning: löstagbara säten för 6 passagerare (5kg/st), yttre strålkastare och högtalare (5kg). Extra utrustning: Vridbart fäste för automatkanon (50kg), Sidmonterade vapenställ med fyra fästpunkter (50kg).

Bell H-10AT Arapahoe Transport & attackhelikopter. Pris: 1.000.000 Ecu. Motorer: 2 st General Electric RRP-IV turbiner. Tomvikt: 3200kg, Maxvikt: 5700kg. Max fart: 380km/h. Räckvidd: 75km, Uthållighet: 1h. Bränsle: 2000l, Last: 600kg. Standardutrustning: löstagbara säten för 6 passagerare (5kg/st), yttre strålkastare och högtalare (5kg). Extra utrustning: Vridbart fäste för automatkanon (50kg), Sidmonterade vapenställ med fyra fästpunkter (50kg).

Boeing F230 Warbird Jaktplan med mycket stor räckvidd.

Mitsubishi B-204 Blackjack Taktiskt attack och bombplan. Mycket snabbt och med stor vapenlast.

Mitsubishi B-12 Rainbird Strategisk bombplan. Har mycket avancerad låg-flygningsutrustning.

McDonnell-Douglas C-900 Cargomaster Transportplan. Lastar tio ton last.

VEKTORFORDON

VTC är en förkortning för Vectored Thrust Craft. Även kallade: jetbilar, vektorvagnar, jetstrålfordon.

Vektorfordon drivs och flyger med hjälp av turbojetmotorer vars jetstrålar kan avledas åt olika håll. Principen är samma som för Jumpjet-flygplan (VTOL-jaktplan), med den skillnaden att vektorfordonets motorer är mycket mindre och betydligt bränslesnålare. Detta innebär att de på en tank kan operera en relativt lång tid. Prestandan för motsvarar i de flesta fall det som helikoptrar kan prestera. Fördelen med jetstråldrif är dels att fordonen blir mer manövrerbara, men framförallt att de kan användas bland hus och trånga utrymmen där en helikopter aldrig skulle kunna operera. I öppen terräng och till havs är helikoptrar lika användningsbara och har dessutom betydligt större räckvidd och lastkapacitet.

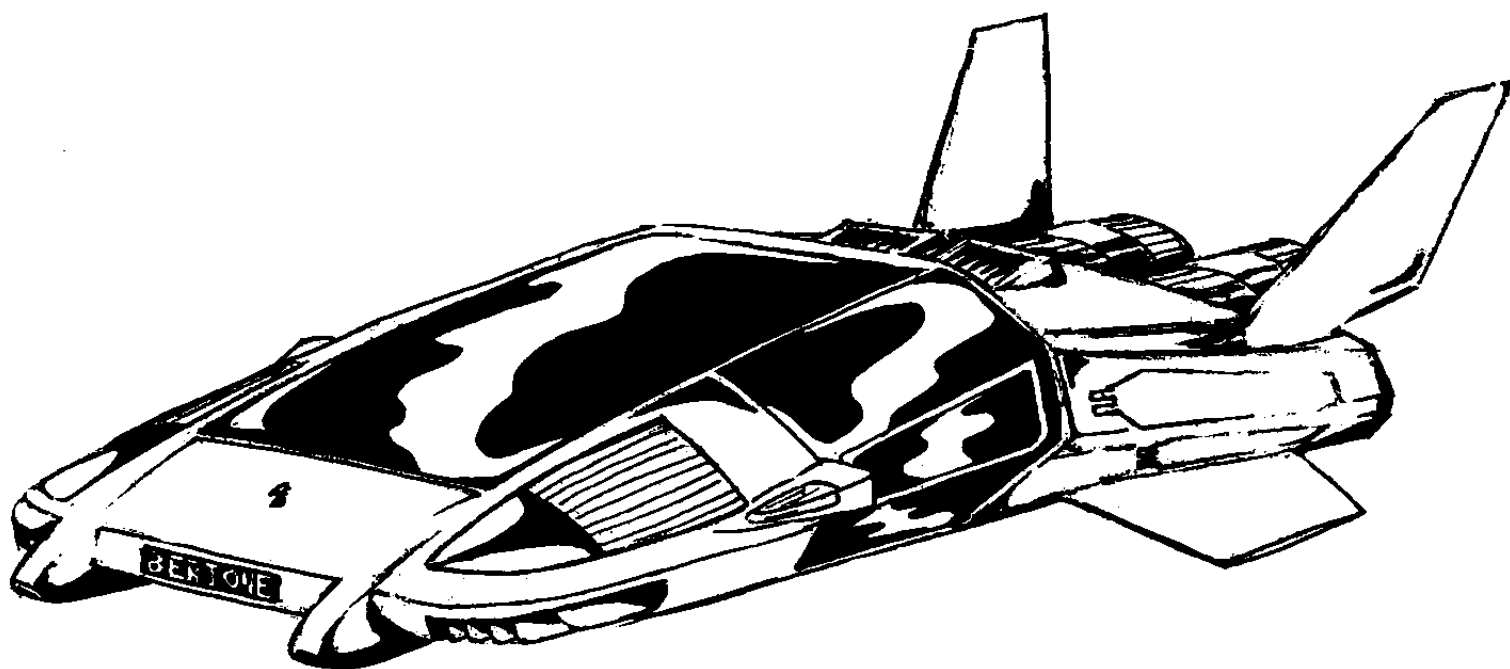
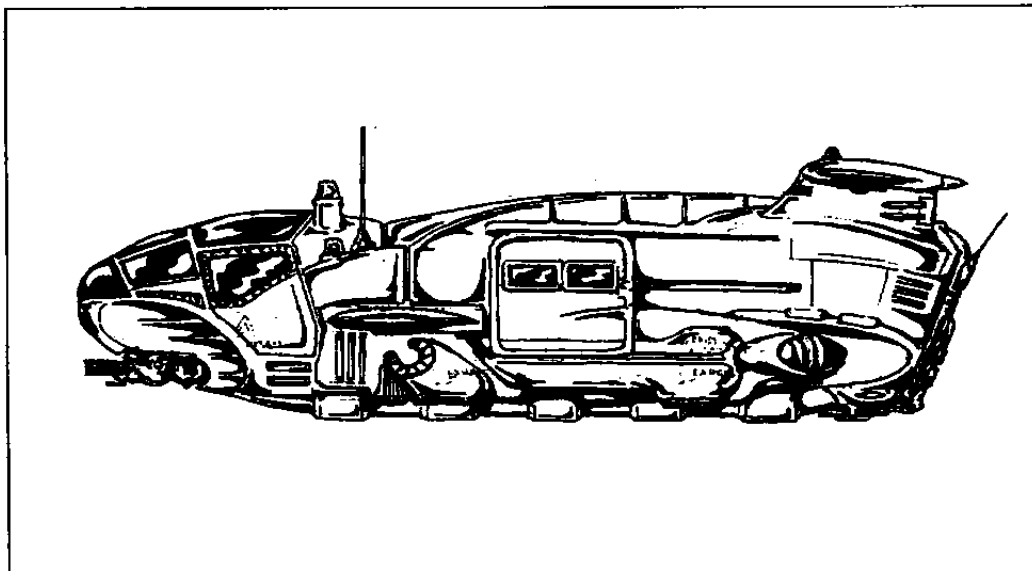
Vanligtvis är ett vektorfordon utrustat med två stycken små turbojetmotorer, vars jetstrålar avlänkas ut i fyra stycken munstycken placerade på fordonets undersida. Vissa större vektorfordon har en motor för varje munstycke och ibland finns sex eller till och med åtta munstycken. Munstyckena på undersidan kan inte bara reglera jetstrålens styrka utan även dess riktning. På detta sätt kan piloten dels kontrollera fordonets rörelser och dels dess läge i luften, vilket är praktiskt vid landning på ojämnt underlag och för eldgivning mot mål alldeles nedanför.

Ett vektorfordon är mycket robust och kan i många fall tåla att kollidera med hussidor och lyktstolpar. Dess kompakta format gör att den kan flyga över smala gator och gränder utan att hindras av murar och annan bråte. Städernas vanligt förekommande trafikstockningar kommer man förbi utan problem genom att helt enkelt flyga över, vilket är mycket viktigt för olika typer av utryckningsfordon.

Vektorfordon används i huvudsak som utryckningsfordon och för brådsakande eller viktiga leveranser där man inte vill ta risken att bli stående i en trafikstockning. Polisfordon och ambulansfordon är det ojämförligt störst användningsområdet i städer. Följande användningsområden är vanligt förekommande:

- Polisfordon (utryckning)
- Ambulansfordon
- Patrullfordon
- Brandförsvär
- Värde transporter
- Expressleveranser
- Flygplatsskyttlar
- Fjällräddning

Utrustningen som används är i princip densamma som för helikoptrar. Det förekommer ofta vinschar, strålkastare, högtalare, flottörer, kulsprutor, och raketer tuber. Rökgenerator som sprutar in olja i jetstrålen, markradar för exakt manövrering och givetvis diverse elektronik.



NEOTECH 21 MEDIA

MEDIA HAR MYCKET STOR MAKT. ETT STORT MEDIAFÖRETAG KAN INFLUERA HUNDRATALS MILJONER MÄNNISKOR. DESS STORA GENOMSLAGSKRAFT HAR LATT TILL ATT MEGAFÖRETAG OCH STATSMakter VÄRLDEN ÖVER HAR GJORT ALLT FÖR ATT KONTROLLERA MEDIERNA. DEN SOM KONTROLLERAR MEDIA KAN BESTÄMMA VAD SOM ÄR RÄTT OCH VAD SOM ÄR FEL.

TEVE

Det ojämförligt största mediet är teve. Etern är fullpackad med kanaler och i kabel finns tillgång till minst lika många kanaler. Bara man väljer rätt kanal så kan man få alla typer av teveprogram på de flesta större språken.

TREDE

Nära besläktad med teve är 3-D sändningarna som förekommer i begränsad utsträckning. Trede-apparater ger en djupkänsla i bilden och dessutom möjlighet att betrakta bilden från 180°. Problemen med trede är att apparaterna är dyra och att det krävs stor bandbredd för överföringarna (dvs. mycket information måste sändas). Det vanligaste är att trede-apparater visar inspelade program som lagras på disk.

PIRAT-STATIONER

I takt med megaföretagens och regeringarnas ökande kontroll över media, har fristående tevestationer dykt upp. För det mesta är dessa stationer olagliga och de kallas därför för piratstationer. En piratstation drivs ofta för att förmedla ett budskap om hur saker och ting verkligen ligger till - som motvikt till propagandan som sänds på de etablerade kanalerna. Detta gör att myndigheterna och megaföretagen ständigt försöker stoppa piratstationerna. En skicklig teve-pirat kan dock genom att ha en rörlig sändningsplats, använda offentliga telefonnät och genom att länka upp till en satellit göra det svårt att få fast honom.

TIDNINGAR

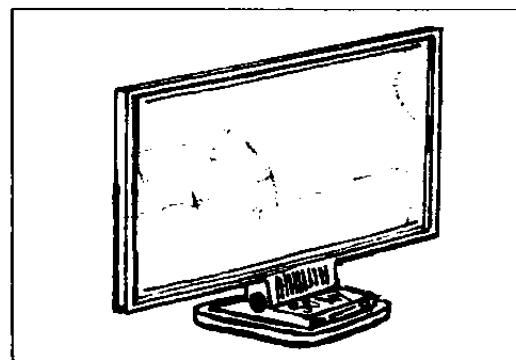
Tidningar utseende har inte ändrats på de senaste hundra åren. Nya material har börjat användas i stället för papper och tidningarnas produktion har decentraliserats. Tidningen redaktion kan vara utspridd över hela jordklotet. Tryckningen av tidningen sker lokalt, nära läsaren, så att tidningen alltid skall vara aktuell. Många tidningar ger ut upplagor flera gånger per dag.

STORA TIDNINGAR

Le Monde - franska
Izvestija - ryska
The Times - engelska
Daily Mirror - engelska
New York Times - engelska
Herald Tribune - engelska
Washington Post - engelska
Die Welt - tyska
InterNews - eng./jap./franska
Orbital News - engelska/japansk/franska/tyska/kinesiska
WorldNet - Engelska
Nippon News - japanska/eng.

FAXNYHETER

Ett nytt media som slagit sig in på tidningarnas nisch är så kallade 'screamsheets', en tidning som printas ut ur en terminal. Läsaren bestämmer vilken typ av nyheter tidningen skall innehålla och river sedan av det utprintade arket. Namnet 'screamsheet' kommer från det låte de första faxterminalerna gav ifrån sig när nyhetsarken printades ut.

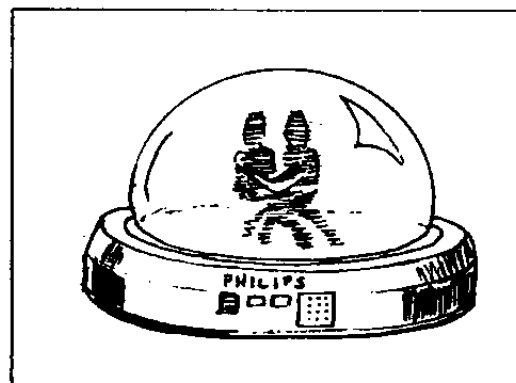


"Vilken vacker dag! Titta på himlen, den är som ett konstverk! Ha Ha! Såna färger fanns inte förr i tiden!"

— Bob, radiopratare, Radio R.A.D.

Å' va' det gäller dom goda nyheterna; DET FINNS INGA JÄVLA GODA NYHETER!!! Här kommer en gammal goding...

— Bob, radiopratare, Radio R.A.D.



TEVE-KANALER

Följande lista ger ett typisk exempel på vilka kanaler som brukar finnas i ett normalt hem. Man kan använda IT100 för att slumpvist slå fram ett teve-program – kan vara användbart om man sitter och trycker på fjärrkontrollen.

T100 KANAL - INNEHÅLL

- 01 A-ONE - reportage, modenytt, trendiga magasin.
- 02 Action Now! - actionfilm, kampsport, äventyrsdokumentärer.
- 03 Adventure - äventyrsreportage, aktionsporter, utrustningstester.
- 04 Africa TV - nyheter från Nigeria, underhållning, serier.
- 05 Allah Akbar - religion och nyheter på arabiska.
- 06 America Now! - nyheter och reportage från Amerika.
- 07 Art Channel - kultur, konserter, opera, balett.
- 08 BBC - reportage, nyheter, sport.
- 09 Bongiorno Italia - italienska nyheter, underhållning och serier.
- 10 British Government Report - brittisk information och propaganda.
- 11 Business Plus - affärsnyheter, företagsinformation, ekonomi.
- 12 California Update - statlig information från Californien.
- 13 Channel Threes - sport, underhållning, tävlingar.
- 14 Channel-12 - kändisreportage, skvallernyheter, intervjuer.
- 15 Channel-22 - sensationsjournalistik, avslöjande reportage.
- 16 Channel-32 - familjeserier, matlagning, naturprogram, kultur.
- 17 Channel 78 - tväloperor, familjetävlingar.
- 18 China World News - nyheter och information på kinesiska.
- 19 City TV - nyheter, reportage, niojagguider, information.
- 20 Classic TV - gamla filmer från 1900-talet.
- 21 CNN-2000 - internationella nyheter, reportage.
- 22 Comedy Line - underhållning, komedier, tecknad film.
- 23 Comercial TV - försäljningsprogram, reklam och marknadsföring.
- 24 Competition TV - tävlingar, frågesport, spel.
- 25 Corporate Report - företagsnyheter, reportage, information.
- 26 Crime Channel - polisreportage, intervjuer med brottlingar.
- 27 Culture Club - kultur, konstreportage, mode.
- 28 CyberNet - reportage om cybertech och diverse cowboyfilmer.
- 29 Daily Television - nyheter, tävlingar, spel.
- 30 Deutschland Heute - tyskspråkigt, reportage, nyheter, filmer.
- 31 Disco Channel - musikvideor.
- 32 Documentary Channel - dokumentärer, reportage.
- 33 Entertainment Net - underhållning, såpoperor.
- 34 Environment Channel - miljövård, propaganda, reportage.
- 35 EuroNews - europeiska nyheter, ekonomimagasin, reportage.
- 36 Euroshow - musik, underhållning, tävlingar.
- 37 Family TV - såpoperor, familjeserier.
- 38 Farm Report - jordbruksnyheter, reportage.
- 39 Fashion 2100 - mode, kändisreportage, skvallernyheter.
- 40 Film Channel - action, drama, komedier, rysare.
- 41 Football Channel - fotboll, rugby, amerikansk fotboll.
- 42 FunTV - komedier, tävlingar, barnprogram, tecknade filmer.
- 43 Global News - nyheter från hela världen.
- 44 Global Voice - nyheter och reportage från arabvärlden.
- 45 Gods Love - religiös väckelse, insamlingsprogram, gospel.
- 46 Good Old Days - för pensionärer, underhållning, serier, gamla filmer.
- 47 Gourmet Channel - matlagning, restaurangreportage.

- 48 Health Channel - friskvård, motion, reportage, hälsovård.
- 49 Home Channel - komedier, såpoperor, familjeserier, tävlingar.
- 50 Horizont - ryska program, nyheter, underhållning, filmer.
- 51 Horror TV - skräckfilmer, rysare, kriminalfilmer.
- 52 Housewife - underhållning, såpoperor, intervjuprogram.
- 53 InterChannel - filmer, familjeserier, komedier, deckare.
- 54 InterNews - internationella nyheter, reportage.
- 55 Japan & the World - nyheter, japanisk underhållning.
- 56 Love Channel - kärlek, erotik och underhållning.
- 57 Luna Channel - reportage från månen, nyheter, plasmannonser.
- 58 MegaSports - sport, gladiatorspel, äventyrs tävlingar.
- 59 Military One - militärnytt, krigsreportage, intervjuer.
- 60 Motor! - motorsport, trafikreportage, biltester, motoreyklar, flygplan.
- 61 Music Channel - musikvideor, musikreportage.
- 62 Mystic News - horoskop, mystiska händelser, religion, mysticism.
- 63 Nature Television - naturprogram, miljönyheter.
- 64 NeoChannel - debatter, avslöjande reportage, intervjuer.
- 65 News Journal - avslöjande reportage, intervjuer, underhållning.
- 66 Newflash - rykande heta nyheter från hela världen.
- 67 Nippon Today - japanska nyheter på engelska, franska och japanska.
- 68 OrbitalNet - reportage, företagsnyheter, nyheter.
- 69 Political Statement - politiska debatter och intervjuer.
- 70 Pop Channel - musikvideor, musikreportage, modenytt.
- 71 Pornoclub - erotik, pornografi.
- 72 Prayer TV - böneprogram, insamlingar.
- 73 Product Update - företag presenterar sina nyaste produkter.
- 74 Quebec 2 - franskspråkiga nyheter, serier, filmer, underhållning.
- 75 Religious TV - reportage, predikningar, bönenöten, insamlingar.
- 76 RTV - rockvideor, intervjuer, musikreportage.
- 77 Scandinavian Life - skandinaviska nyheter, underhållning och intervjuer.
- 78 ScienceChannel - populärvetenskap, tekniknyheter, motorsport.
- 79 Shopping Channel - försäljningsprogram.
- 80 ShowBiz - mode, kändisintervjuer, reportage.
- 81 Sky Films - komedier, drama, action.
- 82 Sports Channel - bollsport, friidrott.
- 83 Supersport - boxning, kampsport, motorsport.
- 84 TechnoTV - populärvetenskap, reportage, utbildningsprogram.
- 85 Toon TV - tecknad film, barnprogram.
- 86 Travel Channel - resemagasin, semester tips, utlandsreportage.
- 87 Travel Guide - semester guider, reseinformation, reportage från flygplatser.
- 88 24-hours - nyheter sponsrade av företag och organisationer.
- 89 TV9 - franskspråkiga nyheter, reportage, debatter, intervjuer.
- 90 TV17 - spansk underhållning, nyheter och reportage.
- 91 TV35 - familjeserier, tävlingar, underhållning.
- 92 TV-92 - underhållning, tväloperor, komedier.
- 93 Urban Life - storstadsnyheter, brottsreportage, åsikter från gatan.
- 94 Velvet TV - erotik, underhållning.
- 95 Video Biz - TV-nyheter, information om andra kanaler, reportage.
- 96 Voice of Freedom - politisk propaganda, vinklade reportage.
- 97 Weather Report - väderleksrapporter från hela världen.
- 98 World Bulletins - åsikter och inlägg från hela världen.
- 99 Worldsport - sportreportage, internationella sportnyheter.
- 00 Young World - barnprogram, tecknade filmer.

NYHETS-RUBRIKER

Tabellerna nedan kan användas för att med tävningens hjälp slå fram en tidningsrubrik. Slå ett slag på tabell 1 och ett slag på tabell 2. Slå sedan vidare enligt instruktionerna i tabellerna. Förkortningen T1 betyder att man skall göra ett nytt slag på tabell 1, T3 betyder att man skall göra ett nytt slag på tabell 3. Hakparanteser betyder att det är frivilligt att använda denna bit av rubriken. En del rubriker kommer att bli lite underliga – slå om dem.

T20 TABELL 1

1	Politiker
2	Företag
3	Mördare
4	Presidenten
5	General
6	Filmstjärna
7	Brottling
8	Yakuzan
9	Gangster
10	Minister
11	Företagsledare
12	Spion
13	Polisen
14	Regeringen
15	Organisation
16	Okänd man
17	Kvinna
18	Terrorister
19	Utlänning
20	Militären

T20 TABELL 2

1	mördar T1
2	mutar T1
3	räddar T1
4	kommer överens med T1
5	tillbakavisar anklagelser från T1
6	stoppar T1
7	hjälpes T1
8	lurar T1
9	anklagar T1
10	ljuger om T3
11	talat samman om T3
12	talat ut om T3
13	förhindrar T3
14	avskär T3
15	planerade T3
16	kompromissar om T3
17	avlider [efter T3]
18	försvararen [efter T3]
19	avgår [efter T3]
20	anhållen [efter T3]

T20 TABELL 3

1	mutskandal
2	hemlig operation
3	katastrof
4	mordförsök
5	utredning
6	skandal
7	olycka
8	bedrägeri
9	attack
10	upptäckt
11	framgång
12	fängelsestraff
13	förhandlingar
14	avskjandens
15	problem
16	mord [på T1]
17	möte [med T1]
18	varning [från T1]
19	erbjudande [från T1]
20	kompromiss [med T1]

POLIS & DOMSTOLAR

TROTS DEN LAGLÖSA VÄRLDEN FINNS DET EN OFFENTLIG POLISVERKSAMHET OCH MEDBORGELIG RÄTTSÄKERHET. DEN STÅR DOCK MER PÅ DEN SIDA SOM HAR MEST PENGAR, DET VILL SÄGA MAFFIAN, YAKUZAN, TRIADERNA OCH FÖRETAGEN. FORTFARANDE FINNS DET DOCK RÄTTVISA ÄVEN FÖR VANLIGA MEDBORGARE. ALLA LÄNDER, STÄDER OCH MÅNGA MEGAFÖRETAG HAR SINA EGNA POLISER. POLISORGANISATIONENS HUVUDSAKLIGA UPPGIFT ÄR ATT UPPRÄTTHÅLLA ORDNINGEN OCH ATT BEVAKA SINA UPPDRAGSGIVARES INTRESSEN.

ORGANISATION

En poliskår i en stad är vanlig organiserad i flera polisdistrikt. Stadens poliskår leds av polischefen och en polisstyrelse. Varje polisdistrikt leds av en poliskapten och hans ledningsstab. Under poliskapten finns flera avdelningschefer som ansvarar för olika områden: patrullering, kriminalutredningar, taktiska operationer, administration.

Vid behov finns dessutom ett antal avdelningar som är direkt underställda polischefen. De är: understödsavdelningen, intermutredningsavdelningen, avdelningen för speciella operationer, narkotika roteln, datorroteln, ekonomirokeln och en samverkansgrupp mot Interpol.

Patrullavdelningen

Bevakningsuppgifterna omfattar vanligen patrullering på gatorna, trafikkontroll, luftbevakning och bevakning av känsliga områden. Bevakningsuppdrag har allmänt lägst status inom poliskåren.

Ordningsspoliser har till uppgift att patrullera gatorna, till fots eller i bil, och på så sätt upprätthålla ordningen, ingripa vid brott och hjälpa behovande. Ordningsspolisen arbetar alltid i par eller i ännu större grupper.

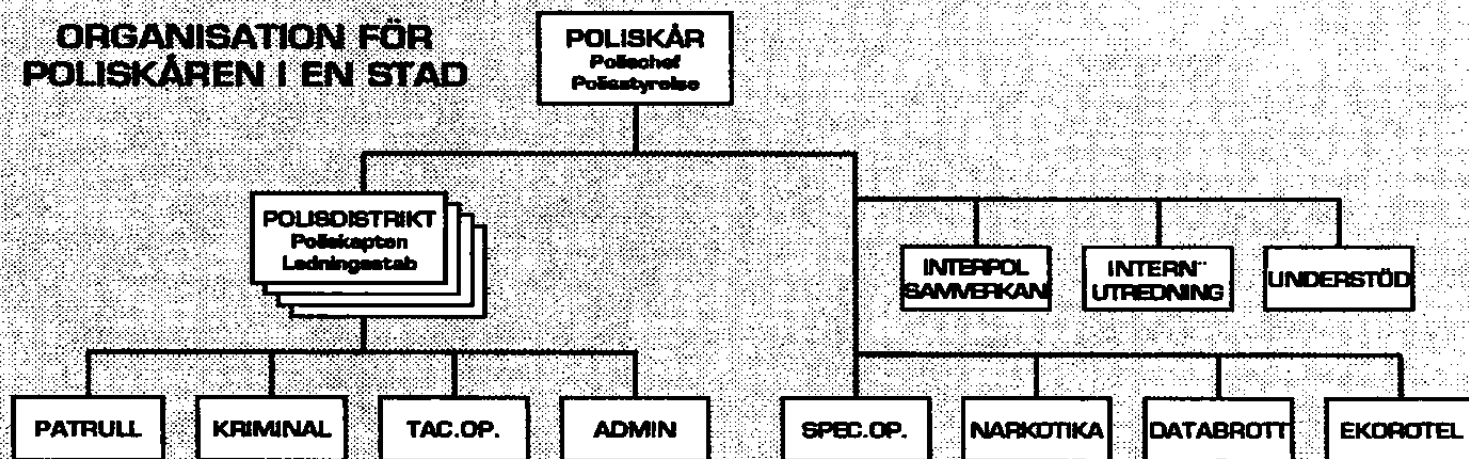
Trafikpolisernas uppgift är att se till att trafiken flyter och kontrollera fordon och trafikanter. De är alltid utrustade med bilar, vektorfordon eller helikoptrar.

Kriminalavdelningen

Kriminalavdelningen handhar alla brottsutredningar och spaning och ingripande mot brottslingar. Detta sker ofta utan uniform. Ett jobb på kriminalavdelningen är betydligt mer prestigefullt än ett på patrullavdelningen. Följande sektioner finns inom kriminalavdelningen:

Narkotikaspaningen sysslar i huvudsak med att stoppa tillverkning, smuggling och försäljning av narkotika. Att hålla koll på drogmissbrukare fall på ordningsspolisens bord. Poliser i narkotikaspaningen har ofta ett farligt jobb då de ofta arbetar under täckmantel. Vid behov finns även en Narkotikaavdelning som är direkt underställd polischefen som kan ge stöd.

ORGANISATION FÖR POLISKÅREN I EN STAD



Mordutredning utreder naturligtvis mord, men tar även hand om många dödsfall som inte sker på sjukhus. Jobbet som mordutredare är ofta otrevligt och blodigt. Polis-männen som arbetar med dessa typer av utredningar blir ofta efter ett tag avtrubba-de och okänsliga.

Rån och stöldutredningar har ofta lägre prioritet än mordutredningar. Denna typ av utredningar är ofta inte lika osmakliga eller farliga som de övriga typer av utredningar.

Övriga kriminalutredningar utgör en stor del av arbetsuppgifterna på Kriminalroteln. Det rör sig i huvudsak om brott som inte är tillräckligt vanliga för att det skall finnas en egen sektion. Poliserna som arbetar på denna avdelning tas vanligen från de övriga avdelningarna i mån om behov och tillgång.

Taktiska operationer

Varje polisdistrikt har en egen avdelning för taktiska operationer. Poliserna i denna avdelning är alltid specialtränade och specialutrustade. Om det skulle uppstå behov av ännu tyngre 'artilleri' så finns det en Avdelning för speciella operationer som är direkt underställd polischefen. Följande sektioner finns ofta i avdelningen för taktiska operationer:

Kravallpolisens uppgift är att kontrollera oroliga folkmassor, att driva bort ockupanter och att slå ner upplopp. Kravallpoliser brukar med tiden tendera att bli våldsamma och okänsliga individer.

SWAT-sektionen har till uppgift att slå till

mot olika brottslingar. SWAT är en amerikansk förkortning för Special Weapons and Tactics, men sektionen har ofta ett annat namn i de flesta andra länder. De är tränade att klara alla möjliga situationer och har tillgång till mycket tung beväpning. Många poliser inom denna sektion är dessutom cybernetisk förstärkta. Typiska uppdrag för en SWAT-grupp är fritagning av gisslan, eliminering av farliga individer, säkerhetsuppdrag och andra riskabla uppdrag.

Administrationsavdelningen

Denna avdelningen sysslar med allt 'pappersarbete' som behövs göras. Polistjänstemännen i denna avdelning handlägger till exempel information från allmänheten, domstolsbeslut och rapporter från övriga poliser. Avdelningen fungerar också som personalavdelning.

Understödsavdelningen

Polisens dagliga arbetet kräver stora insatser för att få operationerna att fungera. Följande sektioner sköter olika sysslor som hjälper övriga avdelningar i deras arbete:

Ambulanssektionen sköter transporter av skadade och koordination av sjukhusens ambulanstransporter och brandkårens uttryckningsfordon. Ambulanssektionen ansvarar även för transporter av döda till den rättsmedicinska sektionen.

Rättsmedicinska sektionen genomför obduktioner och laboratorieundersökning av bevismaterial. Denna avdelning kopplas

även in vid psykologiska utvärdering av brottslingar.

Juridiska sektionen sköter om alla juridiska aspekter på polisens arbete. I denna sektion finns även servicepersonal till åklagarmyndigheten.

Transportsektionen står till tjänst med transporter av poliser och utrustning. Sektionen lånar även ut fordon till de avdelningar som har behov. Fångtransporter sköts också av transportsektionen.

Materialförråd har ordning på all utrustning, vapen, uniformer och andra små (men nödvändiga) detaljer. de sköter inköp och vård av utrustning.

Speciella operationer

Avdelningen för speciella operationer (SpecOp) är direkt underställd polischefen. När resurserna inte räcker till i det enskilda polisdistrikts egen avdelning för taktiska operationer (TacOp) så brukar man kalla in SpecOp-avdelningen. Här finns följande typer av enheter:

Paramilitära enheter är i princip mekaniserade arméförband som är utrustade med pansarfordon, vektorfordon och attackhelikoptrar. Enheterna brukar ofta ingå i något reguljärt arméförband som är förlagt i närheten av staden. De paramilitära enheterna kallas bara in vid mycket allvarliga situationer, som stora upplopp och gängkrig.

Cyberpsykosroteln är egentligen inte en rotel utan en sektion. Den har till uppgift att eliminera cybernetiskt förstärkta individer som löpt amok. För att klara av detta är dessa har de mycket grundlig träning och beväpning som klarar att slå ut en cyborg som gått över gränsen och drabbats av full och oåterkallelig cyberpsykos, så kallade TC:s (Terminal Cases).

Narkotikaroteln

Narkotikaroteln är direkt underställd polischefen och sysslar i huvudsak med att spana och slå till mot narkotikabrottslighet. Poliser i narkotikaroteln har ofta ett farligt jobb då de ofta arbetar under täckmantel. Poliserna som ingår i Narkotikaroteln är ofta inlånade från andra avdelningar inom poliskåren. Avdelningen samarbetar intimt med Interpols fjärde direktorat som har större överblick över den globala situationen.



Dataroteln

Sedan år 2044 då Interpols femte direktorat (mot databrottslighet) bildades har de lokala rotlarna mot databrott blivit allt mindre viktiga. Eftersom Interpol har betydligt mer resurser att jaga databrottslingar har de flesta poliskårer satsat dessa pengar på viktigare verksamhet. Interpol har mycket stora befogenheter vad det gäller databrottslighet.

Ekoroteln

Ekonomirokeln är en avdelning som utreder all möjlig ekonomisk brottslighet. Avdelningen (eller roteln) har till uppgift att utreda bedrägerier, korruption, skattebrott och övrig olaglig ekonomisk aktivitet. Liksom dataroteln har ekoroteln stor hjälp av Interpol (det tredje direktoratet).

Samverkansgrupp Interpol

Denna grupp har till uppgift att se till att samarbetet med interpol går så smidigt som möjligt. Poliserna i denna grupp är ofta gamla polismän med goda kontakter.

PATRULLERING

Alla poliser färdas minst två och två. Om omständigheterna kräver det så består gruppen av fler poliser. Utrustningen och beväpningen anpassas så att den är bättre än vad som är rimligt att anta att motståndarna har.

Det vanligaste är att poliser färdas i polisbilar eller i vektorfordon. Kommunikationsförbindelserna mellan olika polisenheter är i regel mycket goda och det går därför snabbt att tillkalla förstärkning, men även att sammanställa lägesrapporter.

INGRIPANDE

Polisen ingriper bara om de anser sig ha tillräckligt med resurser för att lyckas med ingripandet. Om de inte har tillräckligt med resurser så väntar förstärkning dyker upp. När de ingriper så använder de så mycket våld som är nödvändigt för att skydda sin egen säkerhet och oskyldiga civila.

För att polisen skall ha rätt att gripa någon måste det föreligga tillräckliga bevis att någon brottslig aktivitet genomförts. Dessa bevis kan polisen få genom egna iakttagelser, genom bevismaterial, genom vittnesutsagor eller genom information från polishögkvarteret.



För ingripande på privat område krävs att ett brott har begåtts på detta område eller att polisen har fått tillstånd från åklagarmyndigheten för att göra en husransakan.

När en person grips måste den misstänkte personen informeras att han är gripen och på vilka grunder. Polisen som gör gripandet måste kunna identifiera sig, vanligen genom polisbricka (den sitter även på polismannens uniform). I vissa länder måste den misstänkte också informeras om sina lagliga rättigheter.

En visitering genomförs i princip omgående, dels för att avlägsna alla vapen och dels för säkerställa eventuella bevis.

VÅLD

Polisen har rätt att använda så mycket våld som är nödvändigt för gripa den misstänkte - inte mer. Våld får även användas för att skydda andra poliser eller oskyldiga civila. Våld får även användas då en gripen person försöker fly.

Det bör noteras att våld ofta används i betydligt högre utsträckning än vad som egentligen är nödvändigt. Poliser har för vana att alltid ta det säkra före det osäkra.

Firms det dessutom inga vittnen till det inträffade så godtas polisens ord oftast.

ANHÅLLANDE

När den misstänkte har förts till polisstationen så anhålls han. I samband med anhållandet kontrolleras identitet, medicinsk status, man tar fingeravtryck, gör en DNA-analys och retinascannar den misstänkte. Man håller också vanligen ett förberedande förhör. Polisenmannen som grep den misstänkte måste sedan skriva rapporter och anhålla om häktning till åklagarmyndigheten. tiden för detta är ungefär en timme. Om en anhållan görs, så placeras den misstänkte i häktet i väntan på häktningsförhandlingar.

HÄKTNING

Åklagarmyndigheten beslutar om den misstänkte skall häktas eller ej. Bedömningen görs beroende på hur stor sannolikheten är att man skall kunna fälla den misstänkte i domstol. I många länder måste man häkta den misstänkte innan tre dagar har gått. Tiden innan rättegång är vanligen 0b2T6 dagar.

INTERPOL

Interpol är en gammal internationell polisorganisation. Ursprungligen var Interpol avsett att fungera som koordinerande organ mellan de nationella polisstyrkorna, men företagens ökande makt ledde till större maktlöshet bland polisen och därmed Interpol som var beroende av de lokala polisstyrkorna.

I och med FN:s återfödelse antogs en resolution som gav Interpol ökade befogenheter och resurser. Interpol kunde nu bygga upp en egen polisiär styrka och agera oberoende av den lokala polisen. Interpol hade blivit ett slags internationellt FBI. I samband med de ökade befogenheterna strukturerades Interpol om till sin nuvarande uppbyggnad.

Interpol har rätt att i alla FN:s medlemsnationer slå till när som helst om rimliga skäl föreligger. Det är möjligt för felbehandlade personer att stämma Interpol och få upprättelse för detta. Trots allt är Interpol en humanitär institution, underställd FN.

Interpol är indelat i sju direktorat, som i sin tur är indelade i sektioner efter världsdelar och subsektioner efter nationer och städer.

Interpol har rätt att agera i de flesta nationer som är anslutna i Förenta Staterna. Många företag försöker att hindra Interpols aktioner i syfte att bli av med dem.

Interpols sju direktorat samarbetar sinsemellan mycket effektivt.

Första direktoratet: Antiterrorism

Interpols Antiterroristdirektorat (CT, Counter-Terrorists, eller Upprensningsspolisen) är den mest fruktade bland vanligt folk, även om Turingsnuten är mer ökad speciellt bland hackers. Eftersom upplopp och liknande oroligheter är likvärdigt med terrorism i många stater har antiterroristdirektoratet ofta fått ta på sig uppgiften som upprensare av upplopp, därav namnet upprensningsspolisen. Det är ingen välkommen uppgift för Interpol som därför bara ingriper i större upplopp och då ofta i samarbete med militära enheter.

Upprensningsspolisen är välbeväpnade. Standardutrustningen är ett lätt exoskelett, en automatkarbin med granatkastare (som tack vare exoskelettet kan hållas i en hand), ett urval granater (tårgas, nachtmacher, chock-, spräng- och splittergranater), extra ammunition, en hjälm med ljus- och konturförstärkning, IR-scanner och en kraftfull radio. Specialutrustning som kraftfulla prickskyttelasrar, steadyguns, attackfordon som helikoptrar och vektorfordon, kameleontutrustning och annan utrustning finns tillgänglig med kort varsel.

Då de andra mer undersökande direktoraten gör tillslag hjälper Upprensningsspolisen ofta till med 'musklema'. De övriga direktoraten har dock egna styrkor, men eftersom Upprensningsspolisen ofta har mer erfarenhet på området används gärna denna erfarenhet.

Andra direktoratet: Omloppsbaneaktiviteter

Rymden är ett så gott som helt företagskontrollerat område. Därför skapades Andra Direktoratet för att förhindra och stoppa illegala aktiviteter i omloppsbana. I folkmun kallas de 'lättviktare', men är det egentligen inte; de är ofta professionella astronauter och är lika vältränade som sådana. Medelvikten ligger på 110 kg för män och 95 kg för kvinnor.

Lättviktarna har sin bas på Cape Kennedy i Florida. Ett sexhundrafemtio kvadratkil-

ometer stort område kontrolleras direkt av Interpol, och Federationen har ingen som helst auktoritet där.

Tredje direktoratet: Företagsinteraktion

De anställda inom Direktoratet för Företagsinteraktion kallas i folkmun för Korpama. De kartlägger olika företags handlingar och försöker förhindra, finna och stoppa ekonomisk brottslighet, illegala företagsoperationer och så vidare. Det är det mest 'civila' direktoratet och tvingas därför samarbeta stenhårt med andra direktorat.

Detta direktorat är det som har mött mest motstånd bland företagen, helt enkelt på grund av att de försöker hindra de mest lönsamma affärerna. Även internationell maffiaverksamhet hamnar under detta direktorat, varför maffian inte är ett dugg vänligt inställda till Tredje direktoratet. Eftersom maffian är något hämndlysten hamnar korpama officiellt under andra direktorat, och deras identitet är skyddad. Avslöjade korpar måste ofta byta identitet.

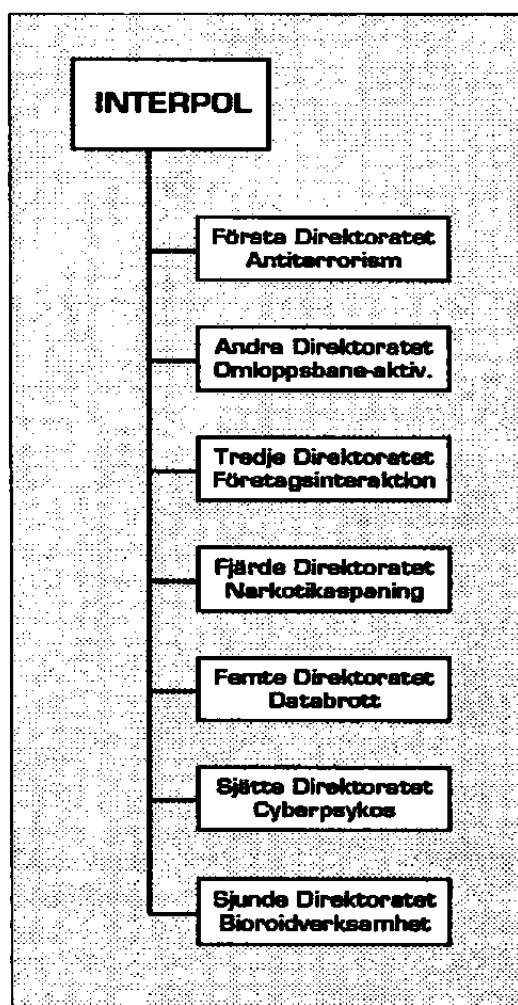
Fjärde direktoratet: Narkotikaspaning

Interpols narkotikadirektorat är kanske den mest framgångsrika avdelningen inom Interpol. Detta direktorat har hårt motstånd från den stora brottsyndikaten eftersom de stör syndikatens mest lönsamma affärer. Eftersom maffian är något hämndlysten hamnar narkotikaspanarna, liksom korpama, officiellt under andra direktorat, och deras identitet är skyddad.

Narkotikaspanare arbetar ofta under täckmantel i brottsyndikaten. Detta gör dem mycket utsatta och dödsfallen i tjänst är många. För att bedriva sin verksamhet är det fjärde direktoratet i hög grad beroende av informatörer. Vid tillslag mot misstänkta aktiviteter används vanligen folk från det första direktoratet.

Femte direktoratet: Databrott

'Databrott' definieras som stöld eller försök till stöld av programvara eller data, eller som förvanskning eller försök till förvanskning av data. Som 'stöld' betraktas alla försök att kopiera programvara eller data utan ägarens skriftliga tillåtelse. Som 'förvanskning av data' betraktas alla försök att förstöra, radera eller på andra



sätt ändra data utan ägarens tillåtelse. Även aktioner som leder till illegalt frigörande av artificiella intelligenser betraktas som förvanskning av data.

Stöld eller försök till stöld av programvara eller data betraktas som militärt eller industriellt spionage och bestraffas därefter. Förvanskning eller försök till förvanskning av data betraktas som terroristaktioner och bestraffas därefter.

"Interpol tar på sig rätten att agera med alla tillgängliga och nödvändiga medel för att förebygga, förhindra och stoppa databrott. Straff utmåts av domstol i kändarens hemland enligt detta lands lagstiftning."

— Interpols datalagstiftning, antagen i de flesta länder.

Interpols femte direktorat är baserat i Geneve. Direktoratet är helt inriktat på förebyggande och eliminerande av databrottslighet. Detta är mer eller mindre sammankopplat med artificiella intelligenser och har därför gett direktoratet dess smeknamn, Turingpolisen, efter Alan Turing, en av

AI-forskningens pionjärer.

Direktoratet bildades 2044 efter Luna City-incidenten med en AI som löpte amok. Eftersom det var Interpol själva som stod för direktoratets bildande kunde aldrig förtagen protestera, och eftersom Interpol med det nya FN fått ökade befogenheter kunde Turingpolisen slå till var som helst och när som helst, utan förvarning.

Sjätte direktoratet: Cyberpsykos

Direktoratet för Cyberpsykos är det näst nyaste av Interpols direktorat. De är ganska fåtaliga, men de är långt tuffare än Upprensningsspolisen. De har avancerad utrustning i form av feromondämpare, experimentellt holoflage, IR-scanners och visuella scanners, samt beväpning som klarar att slå ut en fullt beväpnad och bepansrad cyborg, både på avstånd och i närstrid.

Psyche-div, som direktoratet officiellt kallas, har som huvuduppgift att finna och

eliminera cyborger som gått över gränsen och drabbats av full och oåterkallelig cyberpsykos, så kallade TC:s (Terminal Cases). De är inte speciellt undersökande av sig, även om det finns en avdelning för att behandla cyberpsykosfall. Det är dock aktionsavdelningen som har det största och bästa ryktet, tack vare filmen Psyche-Div (2048, Warner Bros) som dessutom gav direktoratet dess inofficiella namn. En uppföljare till filmen, Psyche-Div II - the Terminal Case, är på väg.

Sjunde direktoratet: Bioroidverksamhet

Det sjunde direktoratet är så nytt att det ännu inte fått något tillnamn. Det består dels av en aktionsgrupp, dels en undersökande grupp och slutligen en forskande grupp. Direktoratets huvuduppgift är att finna och eliminera bioroider, androider och andra artificiella personer. Aktionsgruppen eliminerar de objekt som undersökningsgruppen finner med metoder som arbetas fram av forskningsgruppen.

POLISENS HJÄLMEDEL

Polisen har ett antal sofistikerade hjälpmedel till hands för att spåra och identifiera brottslingar. Även företag och den organiserade brottsligheten har tillgång till dessa hjälpmedel.

På många offentliga platser och i nästan alla byggnader finns tv-kameror som registrerar vad som händer. Det bör dock noteras att dessa kameror mest är till för att bevisning och identifiering i ett senare stadium. Vissa kameror används dock för övervakning.

Telefonförbindelser kan lätt spåras. Normala telefoner (även mobila) sänder nämligen ut sitt identifikationsnummer vid samtal. För polisen finns dessutom möjlighet att i princip ögonblickligen spåra ett telefonsamtal. Om man har tillräckligt med resurser eller pengar går det dock alltid att se till att telefonsamtalet inte går att spåra (t.ex. genom att låta samtalet kopplas via olika satelliter och utländska telestationer).

Lagliga fordon har alla en apparat som kallas transponder, som ständigt skickar ut identifikationskod, position, fart och hastighets-uppgifter. Detta gör det lätt för polisen att spåra fordon med hjälp av satellit. Transponderna går givetvis att montera bort, men detta är olagligt.

BEVISNING

Vittnes uppgifter från poliser och obeservanta civila utgör fortfarande de viktigaste källorna som används i bevisning. En mängd andra, mer eller mindre sofistikerade metoder står också till buds.

I dataregister finns nästan alla individer på jorden registrerade. Informationen i dessa register kan påvisa penningtransaktioner, levnadsvanor och övriga privata omständigheter. Samkörning av register gör att man kan karlägga nästan allt.

Genom DNA analys kan man med hjälp av ett mycket litet vävnadsprov identifiera en person. Det räcker med ett hårstrå, lite blod, urin eller en bit hud. Identifieringen görs mycket enkel genom det faktum att alla medborgares DNA-kod är lagrad i dataregister. Analysen utföres lätt med en portabel laser-DNA-analysator. Man behöver inte ens ta blodprov – det räcker att hålla apparaten mot huden i 30 sekunder.

Kulor från skjutvapen kan i många fall spåras till det vapnet som avfyrade kulan. Krutstänk från avfyringen kan också ge information om vilket parti ammunition kulan kom från (och vem som sålde den). De flesta ammunitionstillverkar har en unik kemisk substans i varje parti som fungerar som serienummer.



BROTT

Olika brott bedöms vara olika allvarliga. Följande tabell ger en generell rangordning på hur allvarliga olika brott vanligen anses vara. Rangordningen kan givetvis variera från land till land.

BROTT BAV

förolämpning	1
olaga nerskräpning	1
olaga intrång	2
trafikbrott	2
vårdslöshet	2
förtal	3
snatteri	4
motstånd mot polisman	5
ofredande	6
uppvigling, upplöpp	6
ocker	7
skadegörelse	7
misshandel	8
olaga hot	8
olaga tvång	9
håleri	10
narkotikabrott	10
innehav av olaglig cybertech ..	11
olaga avlyssning	11
inbrott	12
olaga vapeninnehav	12
vållande till annans död	12
mutbrott, bestickning	13
datasabotage	13
skyddande av brottsling	13
förskingring	14
grov misshandel	14
mened	14
olaga frihetsberövande	14
stöld	14
förfalskning	15
utpressning	16
bedrägeri, svindleri	16
grov stöld	18
datorbedrägeri	19
rån	20
dråp	21
grov narkotikasmuggling	22
våldtäkt	23
kidnappning	24
grov databedrägeri	25
spioneri, förräderi	26
mord	28

"Rättvisa är en lyx som inte skall serveras i för stora portioner."

— Domare R.D. McKinsley, uttalande på presskonferens

BROTT

Brott är handlingar som samhället inte anser acceptabla. Olika brott anses vara olika allvarliga. Tabellen nedan anger en grov rangordning mellan olika brott. Givetvis kan vissa brott anses mindre allvarliga under speciella omständigheter. På liknande sätt kan ett brott även anses allvarligare än vad som är normalt. Brottets allvarlighetsvärde (BAV) anges i tabellen och används ihop med reglerna om rättsprocesser. Om en person har gjort sig skyldig till flera brott så tar man värdet för det allvarligaste och lägger till ett för varje ytterligare brott som begåtts.

RÄTTSPROCESSEN

När en person som har blivit anklagad för ett brott måste personen i de flesta fall gå igenom en rättslig prövning. Detta görs vanligen i en domstol. Det finns också andra sätt att bedöma brott, men de är inte lika vanliga.

I en rättegång så är det viktigt att ha ett bra juridisk försvar. I vissa länder med så kallad drakonisk rättskipning så har man ofta inte möjlighet att svara mot anklagelserna som ställs. Tabellen över olika länder längre bak i detta kapitel ger en bra överblick över vad som är brukligt i olika länder.

För att bedöma utgången av rättegången så tar man värdet på brottets allvarlighet (BAV) och lägger till värdet som finns angivet i tabellen över olika länders rättskipning. Dessutom kan värdet modifieras med enligt rättegångstabellen. Detta modifierade värde används sedan för att läsa av vilket straff som kommer att utmätas. Vilken tabell som används för detta beror på vilken typ av rättskipning landet har.

RÄTTEGÅNGSTABELL	
SITUATION	MOD.
Ingen försvarsadvokat*	+Ob1T6
Fientlig inställd domare**	+Ob2T6
Skicklig åklagare	+Ob1T6
Brott mot polis	+Ob2T6
Skicklig försvarsadvokat	-Ob1T6
Stjärnadvokat som försvarsadvokat**	-Ob2T6
Inget uppsåt	-Ob1T6
Passiv handling	-Ob2T6
Nödvarn	-Ob2T6
* förekommer bara där rättsakerheten är låg.	
** förekommer ej där rättsakerheten är hög.	

MUTOR

En spelare med mycket pengar kan muta sig till ett lägre straff. Man kan "köpa" tärningar (-Ob1T6) som dras bort från BAV. Tabellen med mutkostnad anger vad varje tärning kostar. Observera att priset varierar med hur korrumperat rättsväsendet är. I tabellen över olika länder finns det värde angivet. För att lyckas måste man dessutom använda färdigheten Muta. En person som har råd att muta en hel domstol har dock ofta råd att anställa en "advokat" som kan sköta detta åt honom.

MUTA DOMSTOL	
KORRUPTION	PRIS PER Ob1T6
Mycket hög	100 x BAV
Hög	1000 x BAV
Normal	10000 x BAV
Låg	100000 x BAV

STRAFF

Straffet som utdöms beror utöver det framtagna värdet även på vilken typ av rättskipning som man blivit utsatt för. Använd någon av rättskipningstabellerna. Vilken tabell som används beror på vilket land som man döms i.

SPECIELLA STRAFF

Utöver det angivna straffen kan man få följande typer av straff. Spelledaren måste bestämma om dessa straff döms ut.

villkorlig dom – döms ibland istället för frihetsstraff. Detta sker i huvudsak till personer som inte tidigare har gjort sig skyldig till något brott. Villkorlig dom kan också utfärdas vid nödvärn eller om uppsåt skannades. Ofta kan elektronisk övervakning och reseförbud tillämpas på den villkorligt dömda.

utvisning – utlänningar, eller i vissa länder även medborgare, döms till utvisning från landet under en viss tidsperiod. Ibland på livstid.

psykiatrisk vård – kan dömas ut istället för frihetsstraff om rätten anser att brottslingen är psykisk störd. Om personen tillfrisknar så flyttas brottslingen ofta över till fängelse. De psykiatriska vårderna kan i princip vara hur länge som helst.

nåd – regeringar eller annat styrande organ kan benåda brottslingar om det finns särskilda skäl. Nåd kan ges både vid rättegång och senare under strafftiden. Ibland innebär benådningen bara att brottslingen får ett lindrigare straff.

FÄNGELSE ISTÄLLET FÖR BÖTER

Böter kan konverteras till fängelse eller till samhällstjänst i vissa länder. En vecka i fängelse motsvarar vanligen 100 ecu böter. Där samhällstjänst finns som straff kan man byta 500 Ecu böter mot en vecka i samhällets tjänst.

HUMAN RÄTTSKIPNING

Human rättsskipning förekommer i moderna stater och hos vissa företag som anser att deras goda rykte står på spel. Ett typiskt land med human rättsskipning är Skandinavien.

BAV STRAFF

1-2	böter (Ob1T6 x 100 Ecu)
3-4	böter (Ob1T6 x 1000 Ecu)
5-6	skyddstillsyn (Ob1T6 månader)
7-8	skyddstillsyn (Ob1T6 år)
9-10	samhällstjänst (Ob1T6 veckor)
11-12	samhällstjänst (Ob1T6 månader)
13-15	fängelse (Ob1T6 veckor)
16-18	fängelse (Ob1T6 månader)
20-24	fängelse (Ob1T6 år)
25-28	fängelse (Ob2T6+6 år)
29+	livstids fängelse

EKONOMISK RÄTTSKIPNING

Ekonomisk rättsskipning baserar sig mycket på böter och annan typ av ersättning till samhället. Denna typ av rättsskipning förekommer på Mars, Månen och vissa platser där arbetskraften är dyrbar. Samhällstjänst och fängelsestraff kan bytas mot böter och skyddstillsyn. En månads samhällstjänst kan bytas mot 5000 Ecu böter. En månads fängelsestraff kan bytas mot 15000 Ecu böter.

BAV STRAFF

1-2	böter (Ob1T6 x 100 Ecu)
3-4	böter (Ob1T6 x 1000 Ecu)
5-6	böter (Ob1T6 x 2000 Ecu)
7-8	skyddstillsyn (Ob1T6 månader) + böter (Ob1T6 x 1000 Ecu)
9-12	skyddstillsyn (Ob1T6 år) + böter (Ob1T6 x 2000 Ecu)
13-14	samhällstjänst (Ob1T6 veckor) + böter (Ob1T6 x 100 Ecu)
15-18	samhällstjänst (Ob1T6 månader) + böter (Ob1T6 x 1000 Ecu)
19-22	fängelse (Ob1T6 veckor) + böter (Ob1T6 x 1000 Ecu)
23-26	fängelse (Ob1T6 månader) + böter (Ob1T6 x 10000 Ecu)
27-30	fängelse (Ob1T6 år) + 50% av alla tillgångar konfiskerade*
31+	fängelse (Ob2T6+6 år) + alla tillgångar konfiskerade*

* minimum (Ob1T6 x 10000 Ecu).

NORMAL RÄTTSKIPNING

Normal rättsskipning är det vanliga sättet som brott döms med. Den tillämpas av de allra flesta länder på jorden nu för tiden. Straffen består av böter och fängelsestraff, men även avrättning finns som straff.

BAV STRAFF

1-2	böter (Ob1T6 x 100 Ecu)
3-4	böter (Ob1T6 x 1000 Ecu)
5-6	skyddstillsyn (Ob1T6 månader) + böter (Ob1T6 x 100 Ecu)
7-10	skyddstillsyn (Ob1T6 år) + böter (Ob1T6 x 1000 Ecu)
11-12	fängelse (Ob1T6 veckor)
13-16	fängelse (Ob1T6 månader)
17-20	fängelse (Ob1T6 år)
21-24	fängelse (Ob2T6+6 år)
25-29	livstids fängelse
30+	avrättning

STRÄNG RÄTTSKIPNING

Sträng rättsskipning tillämpas av många diktaturer, men även av länder som har stora problem med brottslighet. Flera amerikanska stater tillämpar sträng rättsskipning.

BAV STRAFF

1-2	böter (Ob1T6 x 100 Ecu)
3-4	böter (Ob1T6 x 1000 Ecu)
5-8	böter (Ob1T6 x 1000 Ecu) + fängelse (Ob1T6 veckor)
9-12	fängelse (Ob1T6 månader)
13-16	fängelse (Ob1T6 år)
17-18	straffarbete (Ob1T6 år)
19-22	fängelse (Ob2T6+6 år)
23-24	straffarbete (Ob2T6+6 år)
25-28	straffarbete (Ob1T6 år) + livstids fängelse
29+	avrättning

DRAKONISK RÄTTSKIPNING

Denna mycket stränga rättsskipning tillämpas i princip bara av de värsta diktaturena på jorden. Rättsskipningen är gammaldags och i många fall får man inte ens en ärlig rättegång utan döms av den lokale maktavaren eller militären.

BAV STRAFF

1-2	böter (Ob1T6 x 100 Ecu) och Ob1T6 piskrapp
3-6	böter (Ob1T6 x 1000 Ecu) och Ob2T6 piskrapp
7-12	böter (Ob1T6 x 2000 Ecu) eller stymning
13-16	straffarbete (Ob1T6 månader)
17-20	straffarbete (Ob1T6 år)
21-24	straffarbete (Ob2T6+6 år)
25-28	livstids fängelse eller lobotomi & livstids straffarbete
29+	avrättning

RÄTTSKIPNING I TYPISKA LÄNDER

Följande data ger information om rättsskipning i några vanliga och typiska länder. Spelledaren kan med utgångspunkt från dessa lätt ta fram egna värden för andra länder.

Californien: sträng rättsskipning (BAV+2), normal rättsäkerhet och låg korruption.

Europa: normal rättsskipning, hög rättsäkerhet och låg korruption.

Irak: drakonisk rättsskipning (BAV+6), låg rättsäkerhet och mycket hög korruption.

Japan: normal rättsskipning (BAV+2), hög rättsäkerhet och normal korruption.

Madagaskar: sträng rättsskipning (BAV+8), normal rättsäkerhet och hög korruption.

Mars: ekonomisk rättsskipning (BAV+4), normal rättsäkerhet och hög korruption.

Månen: ekonomisk rättsskipning (BAV+4), hög rättsäkerhet och låg korruption.

New England: normal rättsskipning (BAV+4), hög rättsäkerhet och låg korruption.

Ryssland: normal rättsskipning, normal rättsäkerhet och normal korruption.

Skandinavien: human rättsskipning (BAV+2), hög rättsäkerhet och låg korruption.

Storbritannien: sträng rättsskipning (BAV+4), låg rättsäkerhet och normal korruption.

HUR ANVÄNDS BAV?

BAV fås i tabellen längst till vänster.

BAV modifieras beroende på land, situation och eventuella mutor.

Läs av resultat i tabellen för det rättsskipningssystemet som landet har.

Tänk på att straffes kan bli villkorligt eller förändrat på något sätt.

ADVOKATER

I de flesta länder har alla misstänkta rätt till offentligt försvar. Detta kostar normalt inget, men problemet kan vara att dessa offentliga försvarare varken är speciellt duktiga eller speciellt intresserade av att göra ett bra jobb.

Om man vill ha en egen advokat så kostar detta. Priset för en bra advokat är ganska högt. Detta beror på att det är ganska ont om dem och att efterfrågan är hög. En skicklig advokat kan kosta 100 Ecu i timmen. En stjärnadvokat kan lätt kosta 500 Ecu i timmen eller mer. Tiden en rättegång tar är beroende på hur allvarligt brottet är. Mindre förseelser (upp till BAV 4) tar ungefär en halvtimme i domstolen och fem timmars förberedelser. Vanliga brott (BAV mellan 5 och 11) tar ungefär en timme i domstolen och tio timmars förberedelser. Brott som är allvarligare tar ofta mer än två timmar i domstolen och kräver minst tjugo timmars förberedelser.



FÄNGELSER

Det finns fortfarande fängelser som är humana, men de hör till en försvinnande minoritet. Många fängelser är otäcka förvaringsplatser för mänsklighetens avskum.

Stora fängelser är mycket brutala och otäcka platser att tillbringa sitt liv på. De flesta fångarna skulle nog vilja vara på någon helt annan plats. Risken att bli dödad i något slagsmål eller upplopp är överhängande. Rollpersonen måste slå ett slag, varje år, mot färdigheten Undre världen för att inte bli skadad. Svårigheten för detta slag bestäms av spelledaren. För normala fängelser så är de Ob3T6, men den kan både vara högre och lägre beroende på hur våldsamt och brutalt fängelset är. Skadan som orsakas är Ob3T6. Det rör sig antingen om krossandesparkar, knivskador eller skottskador från någon av vakternas vapen (SL bestämmer). Rollpersonen brukar dock alltid få läkarvård inom Ob1T6 minuter. Att sitta i fängelse är också psykiskt knäckande. För varje år som går så får rollpersonen Ob1T6 psykospoäng. Psykospoängen kan inte sänkas i fängelset.

I vissa fängelser så fryser man helt enkelt ner fångarna i kryotankar. Man tinar upp dem varannat år för att kontrollera deras hälsa och se om de klarar av fortsatt nedfrysning. En rollperson som fryses ner sänker det högsta av attributen FYS, KOR och UTS för varje år som går. Om något attribut sänks till noll så dör rollpersonen av nedfrysningen. Även för nedfrysning så får rollpersonen Ob1T6 psykospoäng per år. Psykospoängen kan inte sänkas innan den dömda blir frigiven.

En annan populär metod är att försänka den dömda i hjärntrance med hjälp av en dermatrod som är kopplad till en speciell cyberrator. Trancen som denna cyberrator skapar är något av det tråkigaste som finns. Den dömda kopplas ur hjärntrancen en dag i veckan så att han inte skall bli helt utbränd. För varje år som går på denna sortens fängelse så måste rollpersonen sänka den högsta av attributen PSY och UTB med ett. Hjärntrance ger rollpersonen Ob2T6 psykospoäng per år. Psykospoängen kan inte sänkas innan den dömda blir frigiven.

STRAFFARBETE

Straffarbete är ett annat populärt sätt att straffa förbrytare. Den dömda utnyttjas för att bära, gräva, odla eller utföra annat grov arbete. Reglerna för att överleva fungerar precis som de gör för förbrytare som sitter

i fängelse. Straffarbete ger bara Ob1T6 psykospoäng för varannat år som går.

AVRÄTTNING

Avrättning sker på olika sätt i olika länder. Det är vanligt att den dömda får sitta i fängelse i Ob1T6 månader innan avrättning verkställs. Denna väntan kan vara psykiskt knäckande och rollpersonen måste därför sänka Ob1T6 Psykospoäng per månad som går. Olika populära avrättningsmetoder är:

Hängning
Elektriska stolen
Gift
Gas
Skjutning
Gilljotiner
Halsbaggning

REGISTRERING

Att bli dömd för ett brott kan, tack vare en effektiv registrering, medföra mycket besvärligheter i ens framtida liv – om något sådant nu är tänkbart efter straffet.

Registrering av dömda sker rutinemässigt. Dessa register är inte alls lika skyddade som de var förr i tiden – mycket på grund av att hackers stjälar dem och att myndigheterna säljer dem till företag för dyra pengar.

En person som är registrerad i ett brottsregister kommer att ha mycket svårt att få något ansvarsfullare arbete. Arbetsgivarna kan lätt kolla upp om den arbetssökande är registrerad. En sådan förfrågan kostar i normala fall 10 Ecu. Eftersom det vanligen finns många sökande till varje jobb så är det lätt att ta någon annan i stället.

En person som är registrerad kan ibland ha svårt att få inresetillstånd till vissa länder. Register är ofta internationella och säljs på världsmarknaden som vilken annan handelsvara som helst.

Om man blir misstänkt för ett nytt brott så är det mycket större risk för att man blir fälld i domstolen. För att simulera detta lägger man Ob1T6 till rättegångsslaget.

ORGANISATIONER

UTÖVER MEGAFÖRETAG OCH STATER, SÅ FINNS DET ETT ANTAL ÖVRIGA ORGANISATIONER SOM HAR STORT INFLYTANDE ÖVER HUR VÄRLDEN ARTAR SIG. DE STORA BROTTSSYNDIKATEN HAR MYCKET STOR MAKT GENOM SITT INFLYTANDE ÖVER MEGAFÖRETAGENS OCH STATERNAS EKONOMI. TERRORISTORGANISATIONER PÅVERKAR I HÖGSTA GRAD MÄNNISKORS LIV – TROTS ATT DE INTE HAR TILLGÅNG TILL LIKA STORA RESURSER. I DETTA KAPITEL BESKRIVS NÅGRA AV DE VIKTIGASTE AV DESSA ORGANISATIONER.

ORGANISATIONER

Det finns ett flertal stora organisationer som är olagliga, hemliga eller helt enkelt okända för de stora flertalet. De organisationer som beskrivs i detta kapitel har det gemensamt att de har mycket stor makt - en makt som de utövar genom kontroll över företag, illegal verksamhet, militära resurser eller likande. De flesta av de beskrivna organisationerna har förgreningar och kontakter in i varandra.

YAKUZA

Tecknen för stavelserna ya, ku och za kan utläsas som talen tre, fem och tretton, vars summa är det japanska olyckstalet 21. Detta är också en vägledning till yakuzans ursprung - illegalt spel. Hasardspel ansågs som ovärdigt samurajkastet, och eftersom vanligt folk hade fullt upp med att överleva kom det till en ny samhällsgrupp, de ljus-skygga yakuza. Man tog hand om spel-verksamheten, men också om skötsel och beskydd av de prostituerades distrikt.

Yakuzan är nog den äldsta rena brottsorganisation som aldrig sysslat med frigörelse eller motstånd. Man har sysslat med det mesta - spel, prostitution och beskyddar-verksamhet är bara några av yakuzans verksamhet.

På senare tid, efter utrensningarna i det japanska maktväsendet efter Andra Världskriget, fanns ett stort hål i maktapparaten. Det enda som fanns till hands för

att fylla dessa hål var just yakuzan. Därför är yakuzan hårt knuten till de japanska företagskonglomeraten (kin-yu keiretsu, finansiella sammanslutningar). Detta gör yakuzan till världens troligen mäktigaste brottsorganisation. Att den är så hårt bunden till den vanliga industrin och handeln har gjort sitt till för att hålla yakuzan så osynlig som den faktiskt är.

Yakuzans främsta intresse just nu är att värna om Japans tillväxt som ekonomisk och militär stormakt.

MAFFIAN

Ordet 'maffia' är från början en akronym som utläses 'morte alla francia italia anela' - död åt fransmännen är Italiens längtan. Från början var den italienska maffian en motståndsrörelse. Under 1900-talet övergick den till att bli en ren brottsorganisation och spreds snabbt till resten av världen.

I och med Europas bildande blev maffian återigen en motståndsrörelse. Man kämpar numera för Italiens frigörande ur Europa. Man håller visserligen fast vid de 'gamla' traditionerna, men frågan är om maffian inte övergått till att bli en ren terroristorganisation. Orsaken till att den italienska maffian tas upp här är just dess gamla traditioner. Den italienska maffian består av följande viktiga sektioner: Cosa Nostra (Sicilien), Camorran (Neapel), 'Ndranghetan (Kalabrien).

'DE'

Existensens av ett hemligt råd bestående av makthavar i de största megaföretagen är än så länge bara ett rykte. År 2048 började ett rykte cirkulera att det fanns en hemlig grupp, 'De', som styr världen' eller bara 'De', som skulle styra och bestämma genom deras vittförgrenade makt. I sin extremaste form säger detta rykte att 'De' i själva verket är en AI-dator som styr hela världen, men dessa rykten försvann efter ett atg ur media då inga bevis kunde läggas fram.

"Det var tråkigt att Hanbei Takeda också dog..."

— Arigato Katshuishi, Oyabun för Katshuishifamiljen.

OM BESKRIVNINGARNA

Även om vissa likheter finns mellan de maktorganisationer som beskrivs här och deras verkliga motsvarighet är beskrivningarna vad man brukar kalla 'ren fiktion' med ingen eller ytterst liten verklighetsanknytning. Orsaken till detta är två, dels är korrekt information svår att få tag på och dels har de berörda parterna inte allt för stort intresse av att blottläggas.



TRIADERNA

Den mest synliga maffian är triaderna. De sysslar med de klassiska maffiaaktiviteterna och har världens största produktion och distribution av tung narkotika, främst opiumprodukter men också syntetdroger. Triadernas agerande är ofta hänsynslöst och våldsamt. På högre nivå så opererar de med något mera finess (dvs mutor, hot och utpressning). Även triadernas ursprung är ur en ren motståndsrörelse. Triaderna har rötter i boxarupproret i Kina.

JUDISKA MAFFIAN

Den judiska maffian sysslar mest med ekonomisk organiserad brottslighet. Den kom till som ett självförsvar mot antisemitismen i Europa och USA fram till Andra Världskriget, men har växt oförminskat i styrka sedan dess.

SYDAMERIKANSKA MAFFIAN

Den sydamerikanska maffian har enbart sysslat med brott. Det började med narkotikaproduktion och distribution, och har numera övergått till de andra klassiska maffiaverksamheterna. Mycket av den lojalitet och ärbart som håller ihop de övriga maffiaorganisationerna saknas helt.

RYSKA MAFFIAN

Den ryska maffian är precis som den italienska maffian var under förbudstidens USA men med mindre glamour. Man sysslar med att ge folket vad det vill ha och tjäna pengar på det. Den ryska maffian är mer brutal och mindre finessrik än den italienska. Den var också ganska hårt knuten till partiapparaten innan kommunismens fall, men lyckades överleva och blomstrade under perestrojkan.

TERRORISM

Terrorismen i världen har bara ökat på de sista trettio åren. Detta beror i huvudsak på de försämrade levnadsvillkoren och demokratiens fall. Metoderna för att nå sina mål är många. Bombdåd, mord, sabotage och mediauppmärksamhet är de viktigaste medlen. Följande terroristorganisationer har gjort sig kända under de sista dekaderna:

Action Directe: Fransk terroristorganisation som återuppstått. Den kämpar nu mot det federala Europas kapitalistiska makt-havare.

Asian Dawn: Kinesisk terroristorganisation som försöker motarbeta Japans inflytande i Asien. De opererar i Japan, Korea, Indien, Hong-Kong och på Filippinerna.

Demokratiska Armésektionen (DAS): En organisation som med våld kämpar mot diktaturer och megaföretag.

Förenade Jihad: Arabvärldens största terroristorganisation. Motarbetar i första hand Europa och Israel.

Guayana Front de Liberté: Befrielseorganisation som opererar från Surinam. Deras mål är att driva ut Lockheed från Guayana.

Greenstrife: Denna vidareutveckling av greenpeace försöker med våld stoppa miljöförstöring. Greenstrifes mest populära mål är Exxon Treibstoff.

Irändska Republikanska Armén (IRA): För ett regelrätt krig på engelsk mark mot

de imperialistiska makthavarna i England. Kriget är ett typiskt lågintensitetskrig.

Koreanska Befrielsearmen (KLA): Ett gerillarörelse som försöker kasta ut japanerna ur Korea. Har förgreningar på Filippinerna. KLA stöds aktivt av Asian Dawn.

LSA: Gerillaorganisation som kämpar för att de vita återigen skall få makten i Sydafrikanska Unionen. Har sin bas i Texas.

Mexikanska Revolutionära Gardet (MRG): Ett statsunderstött terrorgarde som utför mord och bombdåd mot fiender till Mexikos kungahus.

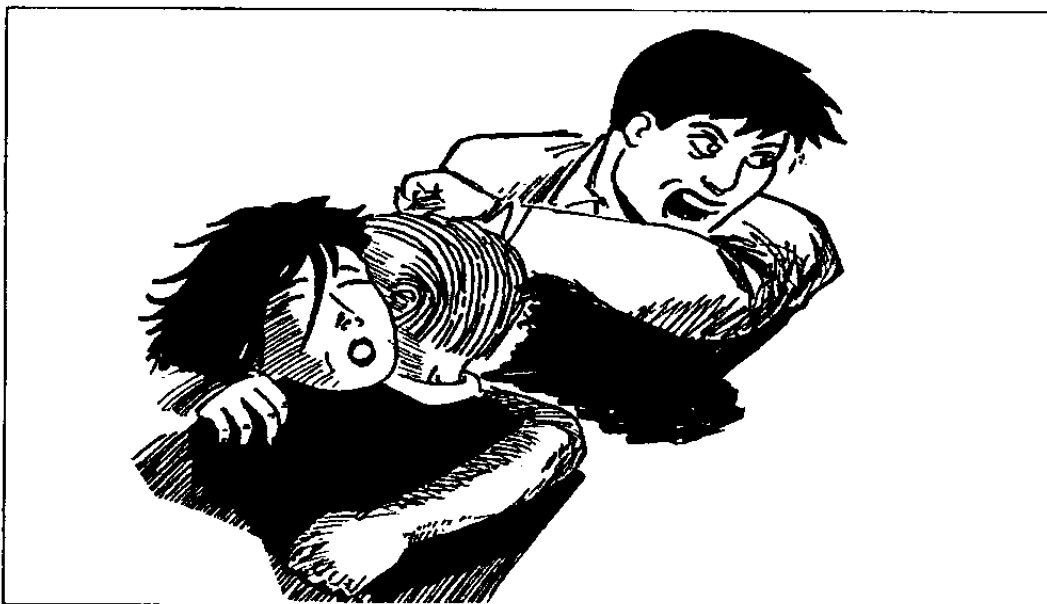
Mossad: Kämpar mot Förenade Jihad och PLO med samma medel som används av dessa terroristorganisationer.

MOCREV: Moçambiquiansk terroristorganisation vars främsta mål är att hämnas de oförrätter som Madagaskar har gjort Moçambique.

Palestinska Befrielseorganisationen (PLO): Kämpar för ett fritt palestina. Utför dåd mot Israeliska intressen. PLO:s nuvarande ledare, Abbas Muhammad är liksom sina föregångare en stor personlighet.

PKK: Kurdisk befrielseorganisation som bekämpar Persien Turkiet och Irak. Deras mål är ett fritt Kurdistan.

Röd Gryning (RD): Sibirisk-stödd terroristorganisation som opererar i Ryssland, Japan och Europa.



MEGAFÖRETAG

2050-TALETS RIKTIGA MAKTFAKTOR ÄR INTE GALNA DIKTATORER ELLER FN. DET ÄR MEGAFÖRETAGEN, DE KOMMERSIELLA GIGANTERNA, SOM MED SINA PENGAR STYR VÄRLDEN. I DETTA KAPITEL BESKRIVS DELS HUR MEGAFÖRETAGEN ÄR ORGANISERADE OCH HUR DE FUNGERAR, DELS FINNS DET ETT ANTAL INTRESSANTA FÖRETAG MED FÖR ATT BELYSA DEN KOMPLICERADE SITUATIONEN SOM RÅDER PÅ DEN INTERNATIONELLA MARKNADEN.

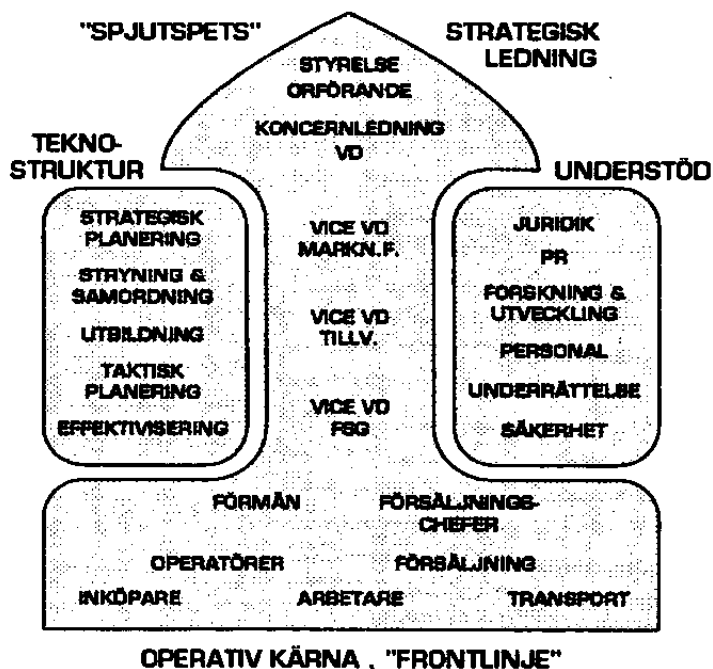
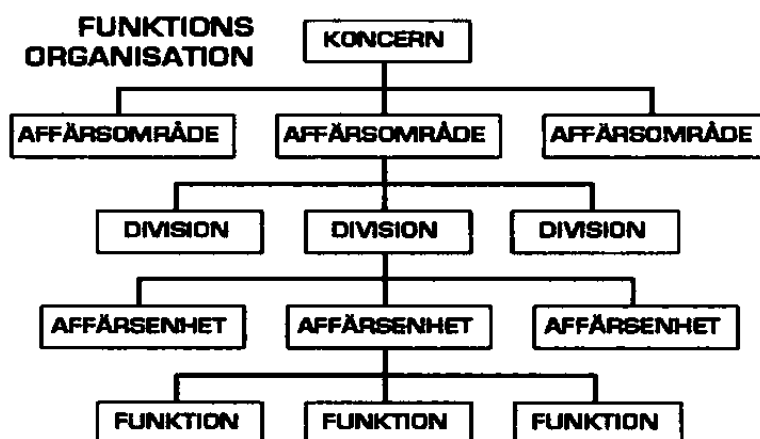
FÖRETAGENS ORGANISATION

De flesta stora företag är organiserade i en traditionell s.k. funktionsorganisation. Detta innebär att företagets organisation ser ut som ett upp-och-ned-vänt träd, med koncernledningen överst och olika underavdelningar i nivåerna under (se bild). Direkt under koncernledningen är företaget ofta indelat i olika affärsområden eller bolag. Varje affärsområde delas in i divisioner (kallas även dotterbolag). Divisionerna delas in i affärsenheter som delas in i funktioner som i sin tur delas in i avdelningar.

Vanligen kompletteras denna typ av organisation med staber och serviceenheter på olika nivåer. Riktigt stora företag har ofta flera enheter med samma uppgift i sin organisation. Dessa enheter konkurrerar ibland med varandra för att öka effektiviteten.

En annan typ av organisation som vuxit sig stark under 2000-talet är den s.k. strukturorganisationen där företaget delas in i tre olika delar: Teknostruktur, Operationsenhet och Understödsenhet (se bild). Det skall sägas att företaget ofta är indelat i funktioner på de lägre nivåerna.

Ett företag ägs av sina aktieägare. Aktieägarna tillsätter företagets styrelse, som leds av styrelseordföranden. Styrelsen utser Verkställande Direktör (VD), som i sin tur utser en Vice VD som kan ersätta honom ifall det skulle behövas. Styrelsen och koncernledningen kan sägas vara två skilda



grupper. Styrelsen representerar ägarnas intressen och koncernledningen representerar företaget. Styrelsen bestämmer vanligen inte hur företaget skall skötas, men kan avsätta personer i koncernledningen om de inte är nöjda med resultatet. Det är mycket vanligt att direktörer blir tvingade att avgå av företagets styrelse. Det finns alltid många andra som är beredda att ta över en direktörsstol.

Inom företaget spelar ens position all roll. Ju mer ansvar, desto högre lön och desto fler förmåner. De flesta tjänstemän är beredda att gå över lik (och många gör det) för att kunna avancera inom företaget. Egentligen ska befodringar delas ut till de som är duktiga på det de gör men lögnen, förtal, kompromissande, mygel, stöld och mord gör att detta system blir mycket flex-

ibelt. Den som lyckas bäst med sina skumma affärer brukar bli den som avancerar snabbast. Många ambitiösa tjänstemän lejer cyberriddare (för att söka information om sina medtävlare) och solos (för att undanröja medtävlarna eller skydda tjänstemannen själv) för att främja sin sak.

Det är vanligt att nyckelpersonal i ett företag värvas av ett annat företag. Detta är ingenting ledningen i ursprungsföretaget uppskattar. För att förhindra detta brukar de flesta tjänstemän få skriva fem åriga slavkontrakt där de inte tillåts lämna företaget av något skäl innan tiden är ute. Företagen skulle säkert vilja ha längre kontrakt men ännu har det inte gått att genomföra.

Vissa företag har försökt med våld, utpressning och andra skumma metoder för

att behålla sin personal men det har inte fungerat vidare bra. För ett företag ett sådant rykte om sig blir det svårt att rekrytera ny nyckelpersonal från andra företag. Sådana metoder undviks alltså i allmänhet.

FÖRETAGSBESKRIVNINGARNA

De företag som tas upp här är inte alla de största men de har det gemensamt att de är mycket stora företag som har spridning internationellt. I rutan nedan finns de olika punkterna beskrivna som företagen beskrivs med.

Vi har inte avsett att avbilda några idag existerande företag. Beskrivningarna är helt fiktiva och av samma anledning har vi inte heller detaljerat företagens historia innan år 2000.

VIKTIGA POSTER

Styrelse,
[engelska] Board of Directors

Styrelseordförande,
[engelska] President.

Verkställande direktör eller VD,
[engelska] Chief Executive Officer
eller CEO.



"Vänd dig om mullvad! Vad tycks? Mjukvaran tog mig ett år att utveckla. Ni patetiska jugglare på ekonomiavdelningen borde lägga mer uppmärksamhet på R&D!"

— Atsushi Muro,
Corp Hacker, Kishira Ltd

FÖRETAGSPROFIL

Med hjälp av följande punkter så beskrivs de olika megaföretagen:

Namn: Företagets fullständiga namn.

Huvudbranch: Den branch företaget koncentrerar sin verksamhet på.

Andra brancher: Som det låter.

Antal aktier: Antal aktier den 1:a April 2051. Observera att detta mycket väl kan vara ändrat vilken annan dag som helst, även den 2:a April 2051. För enkelhets skull kan dock SL anta att detta är den totala mängd aktier som finns vid varje givet tillfälle.

På världsbörsen: Hur många aktier som fanns tillgängliga för försäljning den 1:a April 2051.

Värde per aktie: Också endast den 1:a April 2051. Detta ändras mycket snabbare än det totala antalet aktier.

Totalt värde: Värde per aktie multiplicerat med antalet aktier. (Detta värde kallas ofta substansvärde).

Viktiga aktieägare: Alla aktieägare som äger 3.0% eller mer av företaget.

Antal anställda: Över hela världen.

Militära resurser: Vad företaget kan försvara eller anfälla med om det så behövs. Här kan även andra resurser noteras, t ex handelsflottor.

Högkvarter: Var företagets VD bedriver sin verksamhet.

Viktigare filialer: Större filialer där företaget har stort inflytande och mycket av sin verksamhet. Varje megaföretag har många, många fler filialer än de som är uppskrivna här. Dessa filialer är dock mindre. Räkna med att det går att få tag på varje större företag i vart och ett av världens länder, såvida inte länderna är exceptionellt små eller oviktiga.

VD: Den person som för närvarande bestämmer i företaget.

Viktigare ägda företag: Andra viktiga företag som ägs av företaget i fråga. Varje megaföretag har ett otal dotterbolag. Dessa är inte noterade. De företag som är noterade är nästan utan undantag andra megaföretag som det aktuella företaget har lyckats köpa in sig i.

Historia: Viktiga händelser i företagets utveckling efter 1993. För de företag som inte fanns 1993 är alla viktiga händelser noterade.

Vänner: Andra företag eller viktiga organisationer som vårt företag kan lita på hjälp från om det behövs.

Fiender: De företag eller andra mäktiga organisationer som vårt företag inte kan lita alls på. Varje företag har sin andel fiender. Det går inte att bli mäktig utan att få fiender.

Övrigt: Andra viktiga fakta om företaget som inte har passat in på någon annan plats.

BOEING

AEROSPACE CORP

BOEING

Namn: Boeing Aerospace Conglomerate

Huvudbranch: Flygplan, rymdfärd

Andra brancher: Helikoptrar, vektorfordon, rymdforskning

Antal aktier: 18.000.000 st

På världsbörsen: 1.112.278 st

Värde per aktie: 21.910 Ecu

Totalt värde: 294.380.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Globala Finansierings Fonden, BAMA (13,1%), Norringskoncertiet, England (12,1%), Jonathan Nelson, Liverpool (7,3%), Jeanette Pahlén, Skandinavien (5,6%)

Antal anställda: 247.000 personer

Resurser: 1800 vakter i säkerhetsavdelningen, utrustade med skottsäkra västar och automatkarbiner av typen H&K G-22, 35 utryckningsfordon, 80 lätta helikoptrar av typen JP-96 (kan bestyckas med lätta kulsprutor om det behövs), 17 jetplan för eget bruk (av typen Boeing 999), ett mycket stort antal bilar, 40 lätta pansarfordon (kan transporteras av jetplanen) av typen Chrysler Armorcar.

Högkvarter: BAMA.

Viktiga filialer: Rom, Oslo, Antsirabe (Madagaskar), Madrid, Rio De Janerio, Dalan Dzodagad (Mongoliet)

VD: Derek Eveal

Viktiga ägda företag: Boeing Space Research, Pahléns Heli Aviation AB, 27,1% av McDonnell-Douglas.

Historia: Boeing gick snabbt ut i rymden när tillfälle gavs. Fortfarande är dock företagets största affärsverksamhet riktad på flygplan som färdas inom atmosfären.

Vänner: På Madagaskar har Boeing samarbetat en hel del med TND och Takamura Biolabs. I övrigt har företaget få vänner i den stenhårda branchen de har specialiserat sig på. Interworld är en mycket nöjd kund.

Fiender: Boeing konkurrerar på den lukrativa aerospace-marknaden med ett flertal företag, bl a Airbus, McDonnell-Douglas, Lockheed, Mitsubishi, Toshiba och Joulanta. Konkurrensen är vanligen mycket städad men ibland utbryter sabotagevägar som skylls på terrorister. Boeings

stora aktiepost i M-D har gjort de andra företagen oroliga. Övriga aktieägare inom M-D är också fientligt inställda till Boeing vilket gör att den stora aktieposten inte ger Boeing någon nämnvärd kontroll över McDonnell-Douglas.

Övrigt: Inga övriga fakta värda att nämnas här.



CHEM CORP

CHEM CORP

Namn: Chemical Industries Corporation

Huvudbranch: Kemikalier.

Andra brancher: Genteknik, biovapen.

Antal aktier: 200.000.000 st

På världsbörsen: 18.732.544 st

Värde per aktie: 351 Ecu

Totalt värde: 70.200.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Chalons sur Marne gruppen, Chalons sur Marne (22,9%), Europeiska Allemansfonden (9,6%), BASF (5,3%), James Sennard, Manitoba (4,6%), Farrings International (4,5%), Gérard Debussy, Marseilles (4,3%), Jack Trebhound, Quebec (3,2%), Timothy Stevens, Quebec (3,1%)

Antal anställda: 116.000 personer

Militära resurser: ChemCorps fabriker i det forna Frankrike bevakas av en legoarmé som ägs av ChemCorp. Armén har anor tillbaka till främlingslegionen (i själva verket köpte ChemCorp vid ett tillfälle 2034 upp stora delar av legionen). Den består av 4000 man med toppmodern utrustning. Armén, som kallas CMI (ChemCorp MERC International), har ett otal militära fordon och vapen. Ca 40-70% av armén är för det mesta uthyrd. Utöver detta har företaget 2000 säkerhetsvakter med Hiroki AP380 pistoler, skottsäkra västar och batonger. Dessa bevakar filialer och fabriker på andra platser än i Marseilles.

Högkvarter: Marseilles.

Viktiga filialer: Montreal, Fort-Dauphin (Madagaskar), Genève, Tokyo, Los Angeles.

VD: Gérard Debussy

Viktiga ägda företag: ACO, Manitoba Chemicals, New Age Genetics Inc., ChemCorp MERC International

Historia: Genom hela 2000-talet har

ChemCorp varit ett av de största kemiföretagen i världen. Efter deras framgång inom biotekniken har de blivit ännu större.

Vänner: Företaget har inga direkta vänner.

Fiender: Röda Korset och Amnesty försöker intensivt få fram bevis för ChemCorps fruktansvärda experiment. ChemCorp motarbetar de två organisationerna så gott det går. Sabotagestyrkor från CMI har vid många tillfällen begått terrordåd mot organisationerna. Speciellt välkänt är sprängningen av Röda Korsets Europa Högkvarter i Paris 2041.

Övrigt: ChemCorp har anklagats för att utföra genetiska experiment på människor med katastrofala följder. Företaget förnekar alla anklagelser. Vad som pågår i Fort-Dauphin på Madagaskar är det bäst att världen inte vet. Mer om detta i Madagaskarmodulen där den sanna ondskan hos ChemCorp visar sig.



Credit Quebec

CREDIT QUEBEC

Namn: Credit Quebec, National Bank of Quebec

Huvudbranch: Bankverksamhet.

Andra brancher: Inga.

Antal aktier: 1.460.600.000 st

På världsmarknaden: 212.890.267 st

Värde per aktie: 263 Ecu

Totalt värde: 384.137.800.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Jean Paul De Rastignac, Quebec (17,6%), Marie Dounoise, Quebec (12,6%), John Robillard, Quebec (9,6%), Timothy Stevens, Quebec (8,5%), North American Foundation for a Better Life (NAFBL, New England, 7,8%), Farrings International (6,7%), MasterCard (6,0%)

Antal anställda: 267.000 personer

Militära resurser: 8000 säkerhetsvakter, beväpnade med automatkarbiner, elbatonger och skottsäkra västar. I högkvarteret har banken även tyngre vapen och fordon för eventuell krigföring. Vanligtvis brukar CQ inte ge sig in i tyngre konflikter själva. De lutar istället på sina kontakter.

Högkvarter: Quebec

Viktigare filialer: Tananarive (Madagaskar), Hong Kong, Tokyo, San Salvador, Kairo, Delhi, BAMA. (CQ har mindre filialer i de flesta städer i världen)

VD: Pierre Lauriens

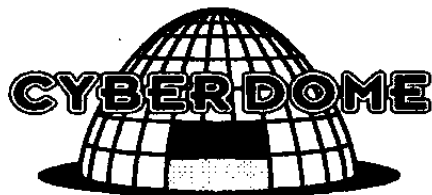
Viktigare ägda företag: 4,7% av MADE, 26,3% av Green Garden, ett hundratal olika mindre banker, 16,1% av CitiCorp.

Historia: CQ har, från att ha varit en relativt oviktig nationell bank vid 1900-talet slut, nu växt till att bli en av världens ledande banker. CQ har ekonomiska intressen över hela världen och filialer i de flesta städer.

Vänner: CQ har samarbetat en hel del med Madagaskars regering.

Fiender: Andra bankföretag motarbetar CQ och försöker stjäla deras marknad men det är bara naturligt. Några direkta fiender har företaget inte.

Övrigt: CQ har genomgående ett gott rykte bland världens företag. Det är de måna om att behålla.



CYBERDOME

Namn: Cyberdome Inc.

Huvudbranch: Framställning och installation av cybertech.

Andra brancher: Livsmedelsförsäljning.

Antal aktier: 612.000.000 st

På världsbörsen: 35.632.990 st

Värde per aktie: 181 Ecu

Totalt värde: 110.772.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Oasis (15,0%), Heartsell familjen (förutom Jenni) (9,8%), Lavens Konsortiet (7,3%), Sir Thomas Eddings, Europa (5,9%), Chien Hao, Hong Kong (5,2%), Jenni Heartsell (5,0%), Harvest Holdings (5,0%)

Antal anställda: 3.360.000 personer

Militära resurser: Cyberdome har forskat i cyberkrigare och har ställt upp ett separat Cybergarde (100 elitsoldater med många cybernetiska modifikationer) som i vanliga fall är stationerat i La Paz-arkolo-

gin. I fall av trubbel rycker det dock ut med kort notis. Cyberdome har tillgång till fyra jetplan av typen Boeing 998 som används för transporter. I övrigt finns det ca 195.000 säkerhetsvakter utspridda bland Cyberdomes installationer (minst en i varje butik). Dessa är utrustade med pistol av typen Lewis PCR.45 Magnum och batong.

Högkvarter: La Paz, Bolivia

Viktigare filialer: Aten, London, Hong Kong, Tamatave, Toronto, Los Angeles.

VD: Jenni Heartsell

Viktigare ägda företag: Cyberdome äger inga andra företag.

Historia: Cyberdome bildades av Carla Heartsell år 2030. Företaget blev snabbt ett av de marknadsledande inom den småskaliga cybernetikmarknaden på 30-talet. Den något osannolika kombinationen livsmedel och cybernetik beror på att företaget 2036 lyckades köpa upp hela 7eleven kedjan till ett mycket förmånligt pris (hur mycket mygel som låg bakom den affärer spekuleras det fortfarande i). Ända sen dess har Cyberdome flyttat 7eleven butiker till nybyggda kupoler som idag syns i nästan alla världens städer.

Cyberdomes mästerverk är La Paz arkologin som dominerar den Bolivianska huvudstaden. Där har Cyberdome sitt hjärta.

Vänner: Cyberdome samarbetar i mycket med Oasis. De säljer nästan uteslutande produkter från Oasis på livsmedelssidan. Bolivias regering är mycket vänligt inställd till företaget.

Fiender: Alla andra cybernetikaföretag försöker förstås bräda Cyberdome men de har ändå inga direkta fiender.

Övrigt: Cyberdome kännetecknas av att alla deras butiker (som är kombinerade cyberkliniker och livsmedelsaffärer eller bara livsmedelsaffärer) är kupolformade. De har samma form över hela världen och syns på lång väg. De butiker som har cyberkliniker är svarta med silverinslag och de butiker som endast säljer livsmedel är helt silverfärgade. Kupolerna är alltid mycket fräscha inuti. Cyberdome lägger mycket pengar på luftkonditionering, sittplatser och kundinformation. Allt för att göra kunden nöjd.

Cyberdomes storlek borde göra företaget mer värt men storleken har också medfört problem. För närvarande går Cyberdome med förlust och söker desperat efter ett sätt att ändra detta. Aktierna har fallit 41% de senaste två åren.

EXXON

PETROLEUM

EXXON

Namn: Exxon Treibstoff International

Huvudbranch: Bränsle.

Andra brancher: Ekologiforskning.

Antal aktier: 865.000.000 st

På världsbörsen: 60.321.222 st

Värde per aktie: 399 Ecu

Totalt värde: 345.135.000.000 ecu

Viktiga aktieägare: GBA fonden (36,5%, München), Houston/Dallas Foundation (10,9%), Sheik Abdul Mehetmah, FAR (8,1%), Dr. Friedrich von Zinkel (5,8%, München), Farrings International (5,3%), Fred Hearburn (3,1%, Michigan)

Antal anställda: 94.000 personer

Militära resurser: Exxon Task Force, en styrka som har satts upp speciellt för att förebygga terroristattacker mot Exxons installationer. Den består av 1200 man som utrustats efter individuella önskemål med toppmoderna vapen. Styrkan har hand om alla vaktuppgifter och är ett eget, helägt, dotterbolag till Exxon. I övrigt har företaget 8 jetplan av typen Boeing 998, 800 Mitsubishi CT-33 (bränsletransportfordon), 30 stridshelikoptrar av typen JP Phoenix-99 och ett rymdskepp av helt egen typ (framtaget av Joulanta) för rekognosering av bränsletillgångar i rymden. Detta rymdskepp kallas Exxona och företaget har beställt ett till av leverantören.

Högkvarter: München.

Viktigare filialer: Dallas, Houston, BAMA, Jidda (FAR), Fianarantsoa (Madagaskar)

VD: Helmut Vogel

Viktigare ägda företag: Statoil, Q8, Brittish Petroleum (43,2%), AP (Arabic Petroleum), Greenpeace (!), Exxon Umweltschutz Forschungsgruppe Eins (EUWF-1), Exxon Task Force.

Historia: Exxons upptäckt av superbränslet Dezine™ gjorde företaget marknadsledande i bränslebranchen. När de andra företagen började uppvisa förluster så köpte Exxon upp dem. Strax efteråt utsattes företaget för ett uppköpsförsök av en tysk fond, den s.k. GBA-fonden. De amerikanska aktieägarna hade ingen möjlighet att bekämpa försöket och Exxon övergick

i tyska händer. På senare tid har en Texas baserad grupp försökt att återföra företaget till Amerika men de har ännu inte lyckats.

Exxon insåg tidigt att deras produkter var skadliga för miljön. Det skulle kosta dem för mycket att miljöanpassa verksamheten så istället valde de att sätta uppen skenrida. Plötsligt blev företaget väldigt miljömedvetet och ett flertal mindre förändringar genomfördes. Exxon stöttade miljöorganisationen Greenpeace men stora summor pengar. Detta gav företaget stort inflytande i organisationens affärer och när Exxon gick i spetsen för att kommersialisera Greenpeace var det inte tillräckligt många som motsatte sig detta. Idag är Greenpeace fortfarande en miljöorganisation som kämpar med stor entusiasm mot ett flertal mindre miljöproblem. De ger sig dock aldrig på något som Exxon har intresse i. Greenpeace stöder Exxons krav på att återinföra Dezine™. Enligt dem är bränslet inte alls farligt för ozonskiktet. Turligt nog, för mänskligheten, är företaget ännu inte mäktigt nog att få igenom sitt krav.

Fiender: När Exxon gjorde om Greenpeace till ett företag hoppade ett antal miljöfanatiker av organisationen och bildade Greenstrife, den första internationellt kända terroristorganisationen med miljökrav. Den har senare följts av ett flertal andra. Greenstrifes favoritmål är allt som ägs av Exxon. Exxons styrelse har vid ett flertal tillfällen hävdade att Greenstrife sponsras av Texaco och Shell men ingenting har kunnat bevisas.

FARRING INTERNATIONAL

FARRING INTERNATIONAL

Namn: Farrings International Inc. Förkortas ofta FI.

Huvudbranch: Investeringar.

Andra brancher: Valutaspekulationer.

Antal aktier: 100.000.000 st

På världsbörsen: 3.365.123 st

Värde per aktie: 6690 Ecu

Totalt värde: 669.000.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Geoffrey Farrings (70,8%), Nicholas Farrings (8,0%), George Farrings (4,1%), Jessica Farrings (3,0%)

Antal anställda: 1500 personer

Militära resurser: Ett helautomatiskt bevakningssystem (från Ultech) skyddar ögruppen Tristan Da Cunha. 100 soldater sköter om det och jobbar som livvakter åt familjen Farrings när de färdas utanför ön (och även i mindre utsträckning på själva ön). Soldaterna har genomgått otroligt hård träning och är utrustade med den finaste utrustning världens rikaste man har kunnat ge dem. Farrings kontrollerar även ett tiotal satelliter, alla bestyckade med kärnvapen. FI har redan beställt d-bombs bestyckning från TND för att kunna retaliera med maximal effekt om någon har fräckheten att anfälla Tristan Da Cunha.

Högkvarter: Tristan Da Cunha.

Filialer: FI har inga filialer.

VD: Nicholas Farrings.

Viktigare ägda företag: 30,0% av Levis, 9,6% av Braun, 3,0% av Progenex, 12,2% av Sendai Electronics, 4,0% av Martin QE, 4,2% av IBM, 5,3% av Exxon, 12,1% av MeziTech, 3,2% av Minolta, 15,9% av AfroCorp, 8,9% av Optec, 4,5% av ChemCorp, 6,7% av Credit Québec, 19,1% av MasterCard, 5,1% av Inter-Orbit, 2,2% av Oasis, plus ett otal mindre poster samt stora poster i mindre företag.

Historia: Familjen Farrings är världens i särklass rikaste familj. Ögruppen Tristan Da Cunha ägs av familjen. Holdingbolaget Farrings International har över hundraåriga anor men växte inte till sin nuvarande maktposition förrän 2030. Geoffrey Farrings är familjens starkaste man och hans rikedomar överstiger vida hans aktiekapital i FI.

Vänner: På grund av alla aktieposter FI har i världens företag har de en väldig mängd kontakter. De har inga direkta vänner.

Fiender: Många företag som utsatts för uppköpningsförsök av Farrings har numera en klart fientlig hållning till företaget.

Övrigt: FI är alltid på jakt efter nya bolag att köpa upp. Nicholas Farrings är Geoffreys äldsta son och alltid beredd att visa att det är han som förtjänar att få arva familjeimperiet. Hans syskon George och Reginald är alltid beredda att påvisa minsta misstag som Nicholas utför

FI äger ett otal småföretag världen över.

Det ökande hotet som ozonhålets växande storlek utgör mot Tristan Da Cunha oroar familjen Farrings till stor grad och FI har donerat mycket pengar till miljöfrämjande åtgärder.

GENERAL ARMS

GENERAL ARMS

Namn: General Arms Inc.

Huvudbranch: Vapenförsäljning och leverering.

Andra brancher: Cybertech, vapentillverkning, vapenforskning.

Antal aktier: 4.500.000.000 st

På världsbörsen: 76.000.000 st

Värde per aktie: 21 Ecu

Totalt värde: 94.500.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Familjen Gremlin (32,7%), New Englands regering (25,1%).

Antal anställda: 346.000 personer

Militära resurser: Alla anställda har grundläggande militärutbildning och tillgång till alla slags vapen de kan tänkas behöva. General Arms säkerhetspersonal uppgår till 3000 soldater. De är till vardags utrustade med skottsäkra västar, c-skyddsutrustning och automatkarbiner med granatpistol tillsatser. De kan på kort notis få tag på betydligt tyngre vapen. På Seychellerna har General Arms tio tunga attackhelikoptrar i ständig beredskap, samt 200 man. De samarbetar även intimt med Seychellernas regering. Utöver detta har General Arms ett hundratal fartyg i olika storlekar samt 11 fraktplan för vapenleveranser. Alla dessa fordon är beväpnade med lätta automatkanoner för att kunna värna företagets intressen.

Högkvarter: New City, Amerika.

Viktigare filialer: Seychellerna plus handelsstationer i nästan alla världens länder. Flera lager finns världen över. Endast tre är stora. De finns på Seychellerna, i New City och i staden Takamatsu i Japan.

VD: Arthur Gremlin.

Viktigare ägda företag: Inga.

Historia: General Arms bildades 1977 av Jonas Gremlin i New City. Gremlin ledde snabbt företaget till framgång och redan i början av 2010-talet hade General Arms gjort sig marknadledande inom vapendistribution.

I samband med Tanzaniakriget 2043 lyck-

ades General Arms roffa åt sig MADES vapenfabriker på Seychellerna. Detta var det första steget General Arms tog i riktning mot att tillverka vapen i stor skala i stället för att bara distribuera dem.

Vänner: Alla vapentillverkare och återförsäljare är extatiska över General Arms service och skicklighet.

Fiender: MADE. Andra vapendistributörer, även om de är mycket underlägsna General.



IBM-FUJI

Namn: International Business Machines – Fuji Electronics Inc.

Huvudbranch: Datorer

Andra brancher: Kameror, film, cybernetik, information.

Antal aktier: 3.470.000.000 st

På världsbörsen: 289.931.226 st

Värde per aktie: 163 Ecu

Totalt värde: 565.610.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Samuel Simmons, Los Angeles (32,4%), Matsue Nara, Nagoya (28,9%), Shamon gruppen (19,2%), Silicon Valley Foundation (5,3%), Farrings International (4,2%).

Antal anställda: 2.154.000 personer

Militära resurser: IBM har en riktig företagsarmé som har sitt högkvarter i Silicon Valley. Armén har all utrustning den kan behöva för de flesta sorters krigföring. Den består av 35.000 stridsdugliga män. IBM har träningsläger i Kamerun och även viss kontroll över Kameruns armé. Det ryktas att IBM planerar att anfälla Nigerianska Unionen för att ta kontroll över viktiga naturtillgångar i söder. Liksom många andra megaföretag kontrollerar IBM ett antal satelliter med okänd bestyckning.

Högkvarter: Silicon Valley, CFS

Viktigare filialer: Helsingfors (SFS),

Gdansk (Europa), Singapoore, Paris, Hong Kong, Tananarive, Nagoya (Japan), Tokyo, N'Kongsamba (Kamerun)

VD: Marie Allbrat

Viktigare ägda företag: Bara dotterbolag.

Historia: IBM bildades 1911 i USA. De sysslade då huvudsakligen med hållkortsmaskiner och skrivmaskiner. Verksamheten med informationsbehandling fortsätter än idag. År 2030 gick IBM ihop med det japanska företaget Fuji. Samarbetet mellan de båda delarna av IBM-Fuji har fungerat problemfritt.

Vänner: IBM har inga speciella vänner.

Fiender: Rivaliteten med Tyrell om cybernetikmarknaden är den enda riktiga fejd IBM-Fuji ägnar sig åt, utanför Japan.



INTERWORLD

Namn: Inter-Orbital World Transports, Banking and Holding Inc (IOWTBH)

Huvudbranch: Transporter

Andra brancher: Handel, finansiering.

Antal aktier: 73.000.000 st

På världsbörsen: 12.337.129 st

Värde per aktie: 8.766 Ecu

Totalt värde: 639.918.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Franz Van Meyer, Amsterdam (37,6%), Konrad Van Meyer, Haag (15,4 %), Wolfgang Van Meyer, Bryssel (12,1%), Övriga Van Meyer släkten (7,9 %), Globala Finansierings Fonden, New York (8,6%), Brysselgruppen (4,1%)

Antal anställda: 1.868.000 personer

Militära resurser: En imponerande flotta av rymdfraktskepp samt ett tusental jetplan av varierande typer för transporter inom atmosfären. Transportmedlen är tillverkade av Boeing och Joulianta. Dessutom ett otal bussar och fartyg. Säkerhetspersonalen uppgår till över 90.000 man spridda över företagets installationer. De är alla utrustade med k-pistar.

Högkvarter: Hong Kongs enorma flygplats ägs helt av Interworld. Flygplatsen går under namnet Worldport. All trafik till

och från Hong Kong kontrolleras av Interworld.

Viktigare filialer: Alla större städer i världen har Interworldtrafik.

VD: Franz Van Meyer

Viktigare ägda företag: 2,9% av Oasis, Martian Space Ferries, Off-World Transports, Space Fuel Inc, 3,8% av Joulianta.

Historia: Interworld bildades när de två megaföretagen Luna Transports och Hamilton Airlines International slogs ihop under ledning av det holländska finansgeniet Josef Van Meyer 2035. Van Meyer ledde företaget fram till sin pension 2043. Då överlät han kontrollen och majoriteten av aktierna till sin näst äldste son Franz, vilket har lett till rivalitet mellan de tre bröderna Franz, Konrad och Wolfgang. Strax efter detta överlåtande försvann Van Meyer under mystiska omständigheter.

Vänner: Boeing och Joulianta har alltid levererat prima farkoster till företaget.

Fiender: Interworld avskyr Madagaskars regering samt det företagsråd som har etablerats där, trots att deras leverantörer sitter i det rådet. Interworld är det företag som starkast försöker komma in i Madagaskars lukrativa marknad. Fram tills nu har de inte haft någon framgång.

Övrigt: Interworld är det dominerande företaget vad gäller transporter ut i rymden och inom atmosfären.



JOULIANTA

Namn: Joulianta Airspace Inc

Huvudbranch: Aerospace

Andra brancher: Byggnationer, hotellverksamhet (Joule hotels), Flygvapen åt SFS, charterflyg.

Antal aktier: 85.667.800 st

På världsbörsen: 19.098.663 st

Värde per aktie: 1876 Ecu

Totalt värde: 160.712.792.800 Ecu

Viktiga aktieägare: Skandinaviska staten

(20,6%), Åbo koncertiet (8,6%), Mako Hikoroshi (6,3%), Interworld (3,4%), Sirka Kappenranta (3,4%), Jeanette Pahlén (3,0%)

Antal anställda: 442.000 personer

Militära resurser: 165 st JAS 43 Vargen, 367 st AS 41C Vildsvinet, 412 st JAS 39G Gripen, ett otal piloter, radarstationer och 600 säkerhetsvakter. Joulantas säkerhetsvakter är mycket tungt beväpnade.

Högkvarter: Helsinki (SFS)

Viktigare filialer: Tananarive (Madagaskar), Ljungbyhed (SFS), Lhasa (Tibet)

VD: Sirka Kappenranta

Viktigare ägda företag: Inga större, bara dotterbolag.

Historia: Företaget som fick namnet Joulanta grundades år 2015 när tio skandinaviska företagsjättar (med Nokia och Saab i spetsen) gick ihop och bildade nordens första megaföretag. Företaget gjorde sig snabbt marknadsledande på rymdflyg och har hållt den positionen ända sedan dess.

Företaget bidrog aktivt till Tibets frigörelse och är dominerande företag i bergslandet. Staten Tibet är skyldiga företaget miljarder ecu och det utnyttjar Joulanta.

Joulanta köpte upp SFS flygvapen 2040. Företaget har svurit att beskydda SFS och de flesta i företagets flygvapenavdelning har militära grader.

Vänner: Interworld är en bra kund.

Fiender: Kinas regering uppskattar inte Tibets frigörelse och inte heller hjälpen bergslandet fick till den av Joulanta.

Övrigt: Joulanta är ett växande företag som haft ständiga kursuppgångar under de senaste åren. Vissa börsexperten har förutsett en fyrdubbling av Joulantas förmögenhet under de närmaste tjugo åren.

På världsbörsen: 36.981.618 st

Värde per aktie: 328 Ecu

Totalt värde: 65.600.000.000

Viktiga aktieägare: Disangani (15,3%), Toshiba (14,6%), Credit Quebec (4,7%), California Weapon Systems (3,3%), Tana Zefy, Madagaskar (3,1%), General Masanana, Madagaskar (3,1%), Dr Helmut Stiefel, Tyskland (3,0%), Mahare International Holding (2,7%).

Antal anställda: 261.000 personer

Militära resurser: MADE har i stort sett hela Madagaskars armé till sitt förfogande. 4.000 soldater bevakar MADEs anläggningar till vardags.

Högkvarter: Tamatave, Madagaskar.

Viktigare filialer: Singapore

VD: Take Mazane

Viktigare ägda företag: Inga.

Historia: MADE grundades 2035 av ett antal regimtrogna Malgasser på Madagaskar. De etablerade företagen i landet ville se ett privatägt vapenbolag som inte kom utifrån. Disangani, Madagaskars diktator, ville ha företaget statligt ägt men företagsrådet vägrade gå med på detta. Disangani tog då tillfället i akt och gav ut aktiekapital i gåvor till de som hjälpt honom med hans statskupp. Efteråt har även utrikes intressen blandat sig in i MADE.

Vänner: MADE samarbetar i mångt och mycket med det andra stora Madagaskarföretaget, det statligt ägda TND.

Fiender: MADE:s verksamhet utanför Madagaskar hindras av alla de andra vapenföretagen. Speciellt General Arms är fiendligt inställda till MADE.

MARTIN QE

MARTIN QE

Namn: Martin Quality Equipment GmbH

Huvudbranch: Vapentillverkning

Andra brancher: Vapenförsäljning, övrig militär specialutrustning

Antal aktier: 623.988.500

På världsbörsen: 141.231.876 st

Värde per aktie: 114 Ecu

Totalt värde: 71.134.689.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Walther Martin, Berlin (15,3%), Sigismund Martin, Berlin (12,9%), Övriga ur familjen Martin (14,6%), Farrings International (4,0%)

Antal anställda: 27.000 världen över

Militära resurser: Martin QE har tillgång till ett mycket stort antal handvapen. Alla säkerhetsvakter (sammanlagt 600 st) är utrustade med varsin modern k-pist (vakten får själv välja den k-pist han tycker är bäst) och minst en pistol som extravapen. Samtliga vakter har skottsäkra västar. De vanliga anställda får utbildning i pistolhantering och har tillgång till pistoler och k-pistar i nödfall. Vid en riktig krissituation kan alltså MQE uppstå en armé på över 15.000 vapenföra personer. MQE äger även Europas bästa antiterroriststyrka, GI9. Den består av 150 topptränade elitsoldater. Dessa är stationerade i Berlin men kan nå över hela Europa på några få timmar.

Högkvarter: Berlin, Europa

Viktigare filialer: Vladivostok (Sibirien), Schefferville (Quebec)

VD: Jürgen Martin

Viktigare ägda företag: GI9 International Terrorist Strike Team.

Vänner: Martin QE levererar nästan samtliga eldhandvapen som används av den kommunistiska armén i Sibirien (SSSR kom snabbt fram till att egen vapentillverkning inte var genomförbar) vilket gör att firman är ett av de få västerländska bolag som har något att säga till om i SSSR.

Fiender: Martin QE har ingadirekta fiender, möjligtvis med undantag för ryska armén.

MediStrike

MEDISTRIKE

Namn: Medical Emergency Strike Teams Inc.

Huvudbranch: Krisutryckningar.

Andra brancher: Akutvård, transportering till långtidssjukhus, transport av läkemedel.

Antal aktier: 3.521.000.000 st

På världsbörsen: 618.924 st



MADE

Namn: Madagaskar Armour and Defensive Equipment Limited

Huvudbranch: Vapenutveckling och försäljning.

Andra brancher: Inga.

Antal aktier: 200.000.000 st

Värde per aktie: 2.563 Ecu

Totalt värde: 90.243.230.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Katshuishi Maasaki, Tokyo (29,9%), Resten av Katshuishi familjen (12,6%), Shamon-gruppen (6,7%)

Antal anställda: 470.000 personer

Militära resurser: 1900 utryckningsfordon, mest vektorfordon och helikoptrar stationerade 1-3 st vid varje Medistrikestation. Alla utryckningsfordon är beväpnade med lätta automatkanoner samt kulspjut - enbart i syfte att försvara personalen (och företagets intressen).

Högkvarter: Tokyo

Viktigare filialer: Seattle, Mexico City, Tananarive

VD: Katshuishi Maasaki

Viktigare ägda företag: Inga.

Vänner: Medistrike har delat ut gratis vårdtillstånd till flera viktiga personer (mest i Japan) vilket har gett företaget en hel del kontakter och vänner.

Fiender: Klanen Katshuishi ligger i en generationslång fejd med familjen Takamura. Takamura äger företaget Takamura Biolabs.

Övrigt: Medistrike finns i 823 städer världen över.

MosCorp

MOSCOP

Namn: Mocba Cooperation

Huvudbranch: Cybertech

Andra brancher: Sikten, allt som har med det nya Ryssland att göra.

Antal aktier: 600.000.000 st

På världsbörsen: 9.000.000 st

Värde per aktie: 432 Ecu

Totalt värde: 259.200.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Pjotr Chujna, Moskva (13,6%), Vladimir Djortonov, Moskva (13,3%), Boris Bolonov, Moskva (13,2%), Viktor Starensky, Moskva (9,6%), St Petersburg Fonden (11,0%), Globala Finansierings Fonden (5,8%), affärsägare och småföretagare i Moskva (20,9%).

Antal anställda: 603.802 personer

Militära resurser: Mycket av Rysslands

stridskrafter står under direkt kontroll från MosCorp. Det är inte i närheten av vad supermakten Sovjet en gång hade men det gör MosCorp till det slagkraftigaste av världens företag. Företagets oräkneliga agenter har anor från KGB och Spetsnaz. Den exakta storleken på den militära makt som MosCorp kontrollerar är inte känd.

Högkvarter: Moskva.

Viktigare filialer: Alla ryska städer.

VD: Igor Tjarinski

Viktigare ägda företag: Inga.

Historia: När Ryssland beslutade att flytta huvudstaden från Moskva tillbaks till St Petersburg direkt efter kommunismens fall i slutet av 1900-talet fanns det ett utbrett missnöje bland Moskvaborna över detta. Några mäktiga män i staden bestämde sig för att bilda ett företag som skulle kämpa för att Moskva

Vänner: Utanför Ryssland så har MosCorp inga vänner.

Fiender: Staten Sibirien fruktar och hatar Rysslands mäktiga företag.



OASIS

Namn: Oasis Global Foodstuffs Conglomerate

Huvudbranch: Livsmedel.

Andra brancher: Konstbevattning, "teraförnyelse", statsstyrelse.

Antal aktier: 5.000.000.000 st

På världsbörsen: 76.500.000 st

Värde per aktie: 397 Ecu

Totalt värde: 1.985.000.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: (Oasis har splittrats mellan många ägare. Det faktum att företaget är så pass viktigt har gjort att vi har noterat aktieägare som äger över 0,9% istället för bara aktieägare som har 3% eller mer) Mortimer Wintersaites, Hong Kong (6,7%), Qu Sez gruppen, Peru (6,4%), GBA Fonden (4,2%), Globala Finansierings Fonden (3,1%), Tchad (3,0%), Libyen (3,0%), Kina (3,0%), Interworld (2,9%), McDonalds (2,5%), Ti Ling, Hong Kong

(2,3%), Kyoto Kensai Stiftelsen (2,2%), Farrings International (2,2%), AfroCorp (2,1%), Harvest Holdings (2,0%), Wolfgang Van Meyer (1,9%), Brysselgruppen (1,8%), Tchads allemansfond (1,6%), Grieman (1,4%), Sendai Electronics (1,1%), EuroProducts (1,0%), Franz Van Meyer (1,0%), Vassel familjen (1,0%), Green Garden (1,0%), Procter & Gamble (1,0%)

Antal anställda: 12.712.602 personer

Militära resurser: Tchads armé. För säkerhetsuppgifter utanför Tchad använder sig Oasis av säkerhetsfirman Grieman.

Högkvarter: Abéché, Tchad.

Viktigare filialer: BAMA (New England), Los Angeles (California Free State), Bryssel (Europa), Beijing (Kina), Tananarive (Madagaskar), Lynn Lake (Canada)

VD: Tarnam Vassel

Viktigare ägda företag: 60,0% av Unilever, 4,9% av Sendai Electronics, Glace-Bolaget (norra Europas största glassföretag), 12,5% av Interfood, 15,0% av Cyberdome

Historia: Oasis, som nästan ända sedan grundandet på 1970-talet varit ett av de största livsmedelsföretagen i världen, fick sitt verkliga genombrott när, efter långa och hårda förhandlingar, de erövrade rätten till Kinas risexport. Kina är inte ett land som välkomnar västerländska företag och ensamrätten till ris utökades strax till ännu mer livsmedelsprodukter. Den enorma kinesiska marknaden var helt i Oasis händer. I utbyte utförde Oasis en hel del för Kina. Ännu idag råder ett starkt vänskapsförhållande mellan megaföretagens megaföretag och den enorma nationen.

År 2030 påbörjade Oasis världens största konstbevattningsprojekt i ökenlandet Tchad i Afrika. Projektet tog tio år och lyckades över förväntan. Exakt hur företaget lyckades konstbevattna på en plats där vatten var nästan omöjligt att få tag på är fortfarande en väl bevarad hemlighet. 2046 tog företaget upp liknande verksamhet i grannlandet Libyen.

Nationen Tchad är nu helt i händerna på Oasis. Detta stör inte befolkningen särskilt mycket, eftersom Oasis har lyckats klara av att göra det en gång svältande landet till en enda stor oas. En enorm befolkningsexplosion har lett till att Oasis har tillgång till den billigaste arbetskraften i världen. Anmärkningsvärt är också att Oasis faktiskt lyckats göra hela befolkningen i Tchad till

ett lyckligt folk. Ingen svälter i landet och alla har mat och husrum. Att de sen inte får så mycket betalt är av mindre vikt för dem.

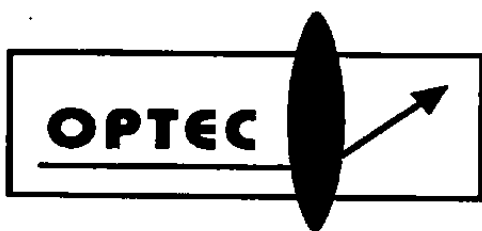
2045 blev det för många arbetare för att Oasis skulle kunna skaffa arbete åt dem alla och efter långa förhandlingar släppte de in Sendai Electronics i landet i utbyte mot en stor aktiepost och en enorm summa pengar.

2048 flyttade Oasis sitt huvudkontor från BAMA till Tchad.

Vänner: Tchads regering är helt i händerna på Oasis och gör vad som helst för företaget. Libyens regering har en liknande inställning, om än något svalare. Oasis har varit till stor hjälp vid operationerna i Tchad och Libyen. Sendai Electronics är oerhört tacksamma för att de fick etablera sina fabriker i Tchad. Cyberdome är, på livsmedelssidan, nästan helt beroende av Oasis. Kinas regering hjälper Oasis när det behövs och tvärtom.

Fiender: Oasis konkurrerar med de flesta företag men har inga direkta fiender. Relationerna med Interworld (trots det företags relativt stora aktiepost i Oasis) och Optec är dock ovanligt svala.

Övrigt: En av de tre bröderna i det som har kallats världens rikaste bröder, Wolfgang Van Meyer (se Interworld) sköter Oasis affärer i Belgien och har en post i styrelsen. Wolfgang är en av de ledande idéspottarna och affärsgenierna som har lett Oasis till sin världsledande position.



OPTEC

Namn: Optical Technologies Unlimited

Huvudbranch: Optik

Andra brancher: Bildbehandling, datorutrustning med optikrelatering, försäljning, kameror, video och holoredigering, filmer.

Antal aktier: 600.000.000 st

På världsbörsen: 37.261.992 st

Värde per aktie: 470 Ecu

Totalt värde: 282.000.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Katshigi Toraga, Tokyo (15,2%), Farrings International (8,9%), BAMA Finance Foundation (8,9%), Jeremy Croakes, BAMA (6,9%), Konrad Van Meyer, BAMA (5,5%)

Antal anställda: 196.000 personer

Militära resurser: 2000 säkerhetsvakter med lätt beväpning. En kärnvapenbestyckad ubåt. 200 satelliter avsedda för satellitfotografering. Ett okänt antal av dem är bestyckade med vapen användbara från omloppsbana.

Högkvarter: BAMA

Viktigare filialer: Kiel, Tokyo

VD: Konrad Van Meyer

Viktigare ägda företag: The Eye Center, Parker Brothers, Golden Harvest, Orbital News (3,1%).

Vänner: Orbital News är en trogen kund. I övrigt är Optec ledande inom filmproduktion vilket har gett företaget en aura av glamour som det gärna använder.

Fiender: Relationerna med Oasis är svala. Företaget motarbetar aktivt allt som Interworld tar sig för.

Övrigt: Optec har hela sin framgång att tacka en man för, nämligen finansgeniet Konrad Van Meyer. Van Meyes ledarskap är briljant och trots att han inte ens äger 10% av aktierna är det inte många av aktieägarna som motsätter sig hans förslag. Van Meyer drivs av en längtan att konkurrera ut Interworld för att visa att hans far hade fel när denne satte Konrads lillebror Franz som ledare för Interworld koncernen.

Orbital News

ORBITAL NEWS

Namn: Orbital News.

Huvudbranch: Nyhetsförmedling.

Andra brancher: Förmedling av andra program. ON har sammanlagt tre TV-kanaler varav endast deras nyhetskanal är global.

Antal aktier: 800.000.000 st

På världsbörsen: 6.923.543 st

Värde per aktie: 92 Ecu

Totalt värde: 73.600.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Free Media Foundation (39,6%), ETK (5,6%), Progenex

(4,6%), Luna City Holding (3,9%), Optec Technologies (3,1%), Eldorado Financing Corporation (3,0%).

Antal anställda: 98.201 personer

Militära resurser: Inga större. På Freeport har företaget ett femtiotal säkerhetsvakter (med tung beväpning) och helautomatiska bevakningssystem från Ultech. Varje enskild reporter brukar vara beväpnad med en lätt pistol, om det alls är möjligt. Företaget har 200 toppmoderna vektorfordon samt tre jetplan för transporter. Vart och ett av vektorfordonen är beväpnat med en tung kulspruta. Företaget har också tre egna rymdskyttlar som går mellan Freeport och diverse flygplatser.

Högkvarter: Freeport.

Viktigare filialer: Små filialer har företaget över hela världen.

VD: Chai Ho Tzun

Viktigare ägda företag: 15,9% av Time-Warner.

Historia: Orbital News bildades när CNN och BBC gick ihop år 2007. Företaget hette ursprungligen World News Service (WNS) men bytte namn samtidigt som de flyttade till Freeport. Företaget var delaktigt i avslöjandet av Progenex undermedel mot AIDS och är för evigt hatade av det företaget.

Vänner: Orbital News nyhetsförmedling har varit relativt objektiv för en såpass korrumperad värld. Därför finns det många krafter som vill se Orbital News fortsätta existera.

Fiender: Sen Orbital News avslöjade nackdelarna med Progenex mest betydande produkt, Promethiac - botemedlet för AIDS, har de två företagen legat i ständig konflikt med varandra. Progenex håller just nu på att försöka köpa upp Orbital News, vilket förklarar varför så lite aktier finns på världsbörsen.

Övrigt: ETK är ett infoföretag vid namn Everything to Know. Det är inte speciellt stort men det är på väg upp. Orbital News lokaler på Freeport har råkat ut för ett otal sabotageaktioner vilket har gjort att Orbital har förlorat mycket pengar. Stiftelsen för Fri Media bildades av ett antal aktieägare när Progenex började sitt uppköpningsförsök. Nu är det strid mellan stiftelsen och Progenex om småaktieägarna och aktierna väntas stiga.



PROGENEX

Namn: Professional Genetic Experiments Ltd.

Huvudbranch: Läkemedel

Andra brancher: Bioteknik, Cybernetika, Genforskning.

Antal aktier: 450.000.000 st

På världsbörsen: 4.912.659 st

Värde per aktie: 562 Ecu

Totalt värde: 252.900.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Wolfgang Wraithes, Hamburg (13,7%), Artemis Kastikis, Athen (12,7%), Charles Defoi, Brussels (12,5%), Niko Deretokles, Athen (11,9%), Farrings International (9,0%), WHO (7,1%), FFABA (Foundation for a better America), Chicago (6,7%), Geoffrey Farrings (6,3%), Familjen Shield, Hamburg (3,1%)

Antal anställda: 181.980 personer

Militära resurser: Progenex har 10.000 säkerhetsvakter/soldater placerade världen över. Företaget har också en okänd mängd stridsfordon samt fjorton jetplan, alla bestyckade på olika sätt. Företaget har även ett antal satelliter med okänd bestyckning. Progenex kontrollerar ett okänt antal specialagenter med förvånande hög utbildningsnivå.

Högkvarter: Bryssel.

Viktigare filialer: Tananarive, Singapore, New Delhi, Jemen, Hamburg, Chicago, Athen, Kap Blanco (Mauretanien).

VD: Veronica Shield

Viktigare ägda företag: 4,6% av Orbital News.

Historia: Progenex fick sitt genombrott när företaget upptäckte botemedlet mot sjukdomen AIDS 2014. Botemedlet fick namnet Promethiac och gjorde företaget marknadsledande inom medicin. Orbital News avslöjade i mitten av 40-talet att Promethiac orsakade dödliga hjärnskador. Innan AIDS-hysterin brutit ut på allvar igen lanserade Progenex Promethiac II som skulle vara fritt från biverkningar. Om detta medel verkligen är fritt från biverk-

ningar och om det i så fall verkligen botar AIDS (som är en mycket ovanlig sjukdom på 2050-talet) är en öppen fråga. Progenex fruktar att Orbital News snart kommer att avslöja sanningen om Promethiac II.

Vänner: Progenex har massor av kontakter inom alla områden. När företaget vill ha något lyckas det nästan alltid skaffa fram det.

Fiender: Progenex avskyr Orbital News efter att det företaget avslöjade farorna med Promethiac. Just nu försöker Progenex köpa upp Orbital News. Ultech och Progenex är stenhårda konkurrenter till varandra. Många av Progenex agenter har försökt ta reda på Ultechs hemligheter utan att lyckas.

Övrigt: Progenex anses vara typexemplet på hur ett riktigt korrumperat och ondsint företag agerar.

SENDAI ELECTRONICS

SENDAI ELECTRONICS

Namn: Sendai Electronics Nippon Ltd

Huvudbranch: Kameror, video och holo-utrustning.

Andra brancher: Cybernetik, hemmaskiner, mikrovågsugnar, kopieringsmaskiner, data.

Antal aktier: 56.000.000 st

På världsbörsen: 7.891.210 st

Värde per aktie: 2.679 Ecu

Totalt värde: 150.000.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Oasis (4,9%), Farring International (12,2%)

Antal anställda: 679.101 personer

Militära resurser: Sendai Electronics har 4300 säkerhetsvakter på sina anläggningar. De är inhyrda från diverse olika väktarbolag och har varierande utrustning. Vid fabrikerna i Tchad sköter Oasis och den lokala armén bevakningen. Sendai Electronics har femton jetplan och tjugofem fartyg som sköter transporter.

Högkvarter: Sendai

Viktigare filialer: Hong Kong, Tchad, Singapore, Bangkok, Phnom Penh (Vietnam), Sibü (Malaysia) och BAMA (New England).

VD: Viktor D'Arnou (i realiteten Darksi-

de, som är en artificiell intelligens. Detta är en hemlighet)

Viktigare ägda företag: Inga.

Historia: År 2045 lyckades den nuvarande VD:n (som fick sin post för sin bedrift) övertala Oasis till att öppna Tchads gränser för Sendai Electronics och enbart Sendai Electronics. På så sätt fick företaget tillgång till världens billigaste arbetskraft. Numera har Sendai 96% av sin produktion förlagd till Tchad.

Vänner: Efter att Oasis gav Sendai tillstånd att förlägga sin fabriksverksamhet till Tchad har de två bolagen ett starkt vänskapsförhållande.

Fiender: AI:n Darkside fruktar och hatar andra artificiella intelligenser och försöker förintä eller förslava dem så ofta han får tillfälle. Darkside har lyckats hålla sig borta från Oasis datorer än så länge. Turingpolisen misstänker Darksides existens (de vet om den men har inga bevis) och tar varje chans de kan för att komma åt den.

Övrigt: Sendai Electronics ledande datorgeni, japanen Tetsu Hayase, skapade den artificiella intelligensen Darkside 2046. Darkside betraktas av Sendai Electronics som state of the art vad gäller artificiell intelligens. Grünes, som fortfarande jobbar för Sendai, har skapat ett neuralt monster. Darkside har uppdaterat sig själv efter forskningsframsteg hos Sendai och dessutom gjort säkerhetskopior av sig själv om han skulle gå under. Darkside har sin hemvist i Tchad, där Turingpolisen och andra snokare har minimal chans att komma åt honom. Oasis känner till Darkside och har viss tillgång till hans enorma kapacitet. Sendai är mycket nöjda med sin otroliga AI, men i själva verket styr Darkside det mesta som Sendai gör. Oturligt nog för företaget känner de inte till Darksides alla mörka hemligheter.



TAKAMURA BIOLABS

Namn: Takamura Biological Laboratories

Huvudbranch: Bioteknik

Andra brancher: Inga

Antal aktier: 6.000.000 st

På världsbörsen: 54.216 st

Värde per aktie: 804 Ecu

Totalt värde: 4.824.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Familjen Takamura, Tokyo (68,9%)

Antal anställda: 26.765 personer

Militära resurser: Takamura har ungefär 400 topptränade vakter med skottsäkra västar, automatkarbiner med prickskytte-sikten, pistoler, skyddsmasker, tårgasgranater och varierande cybernetik. Takamuras vakter är få men duktiga. De flesta finns vid företagets anläggningar på Madagaskar.

Högkvarter: Tokyo

Viktigare filialer: Madagaskar (stort komplex på landsbygden), Freeport

VD: Takamura Hinzen

Viktigare ägda företag: Ett otal bulvanföretag.

Vänner: Takamuras anspråkslösa position i Madagaskars företagsråd har gett företaget en bra förhandlingsposition. Takamura är för små för att vara något hot men tillsammans med någon annan kan de mycket väl påverka beslut. Detta gör att de andra företaget betraktar det viktigt att vara vän med Takamura. Speciellt TND och Boeing har visat sig mycket vänliga. Utanför Madagaskar har Takamura inga direkta vänner.

Fiender: Familjen Katshuishi är Takamuras ärkerivaler. Katshuishi Industries kontrollerar företaget Medistrike..

Övrigt: Takamura är ett litet företag som knappt förtjänar ett omnämnande bland de andra konglomeraten i detta kapitel. Det som är speciellt med dem är att de har lyckats etablera sig i Madagaskars företagsråd samt att de är inblandade i äventyret Pandora Complex. Därför har de inkluderats här.

Takamura har stor nytta av en AI vid namn Cassandra. Cassandra är alltför mäktig för att vara laglig. Därför har de huserat henne i omloppsbana. Takamura betraktar Cassandra som en stor tillgång. Samtidigt är hon väldigt farlig och de misstänker att hon har planer på att ta sig fri och bli en "ängel". Därför har Takamura införskaffat en vakt-AI vid namn Cerebus. Cerebus enda uppgift är att hålla koll på Cassandra. Vakt-AI:n utför detta uppdrag med stor skicklighet. För att Cassandra ska kunna bli fri måste Cerebus först slås ut. Cerebus finns i Takamuras lab på Madagaskar. .



TND

Namn: Thermo Nuclear Defence Inc.

Huvudbranch: Termonukleärt försvar.

Andra brancher: Utveckling av massförstörelsevapen.

Antal aktier: 100.000.000 st

På världsbörsen: 13.000.000 st

Värde per aktie: 216 Ecu

Totalt värde: 21.600.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Disangani, Madagaskars diktator 60%. Toshiba 40%.

Antal anställda: 27.600 personer

Militära resurser: 300 företagspolis. Alla tyngre operationer sköts av Madagaskars militär eller Tshibas företagspolis. Det är vanligt att TND använder Madagaskarsoldater som utger sig för att vara vanliga företagspolis.

Högkvarter: Berget Tsaratanana, Madagaskar. Högkvarteret är en kombinerad flygbas för Madagaskars flygvapen, radarcentral och företagsledning.

Filialer: London (England), BAMA (New England), La Paz (Bolivia), Moskva.

VD: General Viktor Ulear.

Viktigare ägda företag: inga

Historia: Efter Madagaskars statskupp 2031 började Toshiba arbetet med att utarbeta ett kärnvapensystem för Madagaskar. Detta krävde en hel del av Tshibas resurser och de fann det för gott att förlägga det mesta av sin verksamhet inom området till Tsaratanana-berget. Pengar som Madagaskar fick in från sina andra sponsorföretag betalade för arbetet. Toshiba tjänade stora pengar och lyckades strax innan invasionen av Mocambique 2037 utveckla det system som skulle gå under namnet TND. Byråkratiska detaljer i Tshibas styrelse ledde till att TND blev ett självständigt dotterbolag. 2040 gick Disangani in med stora delar av landets statskassa och köpte upp TND av Toshiba efter långa och hemliga förhandlingar. Verksamheten

fortsätter som tidigare på berget och TND har börjat sprida sig till andra delar av världen.

Kärnvapenattacken mot Madagaskar 2043 blev TNDs stora test. Kärnvapenskölden över ön utsattes för ett kraftigare angrepp än någonsin. TNDs produkter klarade av testet med undantag för en stridsspets.

Denna händelse gjorde TND så berömt att det var lätt för Disangani och Toshiba att öppna filialer i flera andra länder. TND har på bara åtta år växt till ett enormt företag med spridning över halva jorden. TND är i sitt fält överlägset alla andra företag och åtnjuter en monopolliknande status världen över.

Vänner: TND kan alltid lita på hjälp ifrån sina ägare. På Madagaskar har företaget samarbetat en hel del med MADE, Takamura Biolabs och Boeing.

Fiender: TND har inga direkta fiender.

Övrigt: Forskningen i berget har på senare tid varit koncentrerad till att ta fram en bomb som ska vara effektivare än någon tidigare. Denna bomb kallas d-bomben. Man tror att bomben slår ut stora delar av människors (och djurs) nervsystem.



TYRELL

TYRELL

Namn: Tyrell Biotechnological Laboratories Inc

Huvudbranch: Cybernetik

Andra brancher: Genteknik

Antal aktier: 500.000.000 st

På världsbörsen: 56.764.231 st

Värde per aktie: 214 Ecu

Totalt värde: 107.000.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: Harvest Holdings (8,9%)

Antal anställda: 39.700 personer

Militära resurser: Tyrells säkerhetsvakter, av vilka det finns 800, är utrustade med strids cybernetik, automatkarbiner, c-skydd, skottsäkra västar samt mörkerstridsutrustning. Varje säkerhetsvakt har deltagit i experiment för att ta fram ny strids cybernetik och kan ha mycket ovan-

lig cybernetik. Vakterna finns aldrig i speciellt stora antal men Tyrells säkerhetsutrustning av toppkvalitet och möjlighet att stödja med tyngre vapen (finns i förråd) gör att de flesta operationer mot företaget misslyckas.

Högkvarter: BAMA (New England)

Viktigare filialer: London, Tokyo, Hong Kong.

VD: Jeremiah Tyrell

Viktigare ägda företag: Inga.

Vänner: Tyrell har inga speciella vänner.

Fiender: IBM-Fuji och Tyrell är de starkaste företagen på Cybernetikmarknaden. Detta har lett till svår konkurrens som ibland har tagit formen av sabotage och öppet krig.

ULTECH

ULTECH

Namn: Något annat namn än Ultech är inte känt.

Huvudbranch: Uppfinningar och nya radikala lösningar.

Andra brancher: inga.

Antal aktier: 100 st

På världsbörsen: Inte en enda.

Värde per aktie: 600.000.000 Ecu

Totalt värde: 60.000.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: David Tell, Prudhoe Bay (100,0%)

Antal anställda: 6.000 personer

Militära resurser: 400 säkerhetsvakter utspridda på företagens anläggningar. Dessa vakter är utrustade med ultramoderna vapen, skyddsutrustningar och skottsäkra västar. De har alltid state-of-the-art utrustning. Ultech har också enorma säkerhetsanordningar som de har framarbetat själva. Dessa anordningar anses vara de bästa i världen. Helautomatiserade bevaknings-system hjälper till i bevakning av det Ultech äger.

Högkvarter: Hong Kong

Viktigare filialer: Prudhoe Bay (Alaska), Esperance (Australien), Nya Amsterdam öarna (i södra delen av Indiska Oceanen).

VD: Julian Calhammer.

Viktigare ägda företag: Inga

Historia: Ultech bildades så sent som år 2047. Företagets utvecklingshastighet har slagit alla gällande rekord. Genom den överlägsna teknologi Ultech har försett sina kunder med har de samlat ihop en enorm summa pengar på kort tid.

Vänner: Många företag har köpt teknologi från Ultech. Ändå har företaget inga direkta vänner.

Fiender: Många företag har oroats av Ultechs snabba utveckling. Speciellt Progenex har försökt upptäcka Ultechs hemlighet. Företagets enorma säkerhetsåtgärder har skyddat det hittills.

Övrigt: Vad Ultechs namn är tänkt att stå för vet ingen utanför företagets högsta ledning. Vem David Tell är vet inte folk heller. Ultech är ett mycket snabbt kommande företag. Alla deras affärer sköts från det administrativa centret i Hong Kong. Deras forskningscenter, som alltid ligger mycket avlägset till, spottar ut nya uppfinningar och avslöjanden hela tiden. Prudhoe, Esperance och Nya Amsterdam ligger nära planetens poler och i direkt ozonfarliga områden. Forskningscentren tros vara kupoler och personalen bär skyddskläder men ingen vet säkert. Ultech är omgivet av en aura av hemlighetsmakeri och mysterier. Mer om Ultech kommer att avslöjas i ett framtida supplement.



UMB

Namn: United Medical Biolabs

Huvudbranch: Läkemedel

Andra brancher: Medicinsk utrustning, Bioteknik

Antal aktier: 6.000.000.000 st

På världsbörsen: 2.177.142.246 st

Värde per aktie: 12 Ecu

Totalt värde: 72.000.000.000 Ecu

Viktiga aktieägare: John Harnes (50,1%), Glaxo (7,0%), Dr Helmut Stiefel, Frankfurt am Main (5,8%)

Antal anställda: 124.311 personer

Militära resurser: UMB har inga direkta militära resurser. Istället hyr de ett väktarbolag som heter Roxxon Security. Roxxon

bevakar alla UMB:s anläggningar. Roxxon har 98% av sin kapacitet inriktad på UMB. Det rör sig om 2000 väktare världen över, beväpnade med kpistar (Uzi) och elbatonger. Bevakningen vid anläggningarna i Beroruka sköts på annorlunda sätt, som få har överlevt för att berätta.

Högkvarter: Rom

Viktigare filialer: Hong Kong, Montevideo, Tanarive & Beroruka (Madagaskar)

VD: Antonio Harnes

Viktigare ägda företag: Velvet Dreams Research Center, 6,9% av MediTech.

Historia: UMB bildades av John Harnes som var en framstående kemist hos ChemCorp. Harnes avhopp från ChemCorp 2039 var mycket uppmärksammat i media när det skedde. Han anklagades för att ha tagit med sig otaliga hemliga formler och tillgångar när han hoppad av. Harnes la sin nya företags högkvarter i sin frus hemland Europa så att inte myndigheterna i New England skulle kunna komma åt honom. Det är fortfarande outrett om Harnes verkligen stal någonting (ChemCorp har inte kunnat få honom fälld i internationell domstol) förutom en massa kunder som bytte företag. UMB har sedan dess blivit ett tecken för kvalitet och finess.

Harnes avskyr Progenex sen sin tid hos ChemCorp och har även personliga motsättningar med flera av Progenex ledande forskare. Han var delaktig i avslöjandet av Promethiac och bidrog på så sätt till att minska försprånget Progenex hade i läkemedelsbranchen.

Vänner: UMC har inga direkta vänner.

Fiender: ChemCorp gör allt de kan för att förstöra för UMB men i själva verket har Harnes nya bolag utklassat det andra företaget så pass att det inte längre är något hot.

Progenex är UMB:s ärkefiende och konkurrent. UMB hjälpte Orbital News att avslöja Promethiac, vilket Progenex aldrig kommer att förlåta.

Övrigt: Idag har John Harnes gått mer eller mindre i pension. Han arbetar fortfarande när andan faller på men har lämnat skötandet av företaget åt sin son Antonio.

Familjen Harnes totala dedikation till vetenskapen och saknad av respekt för mänskligt liv har fört företaget fram till den position det har idag. Om världen kände till UMB:s koncentrationsläger i Beroruka skulle det antagligen inte gå lika bra. Hemligheten är väl bevarad - och UMB:s läkemedel synnerligen väl testade.

ÖVRIGA MEGAFÖRETAG

De beskrivna företagen är bara ett litet axplock avsett att ge en bild av de stora företagens situation. Listorna som följer tar däremot med de flesta större megaföretag eller företag som är intressanta på annat sätt. De olika företagen är indelade i olika kategorier, men eftersom många företag sysslar med mer än en sak så kan dessa företag stå medtagna på mer än ett ställe.

Listorna är avsedda som inspiration till spelare men framförallt till spelledaren som kan använda dessa företag för sitt eget ändamål.

BANKVERKSAMHET

InterWorld
CitiCorp
InterBank
Fuji Bank
Lloyd
MasterCard
Inter-Orbit
Credit Lyonnais
American Express
Bank of America
C3 (California Commercial Credit)
Crédit Québec

MEDIA

Frank Chen
Franklin Information
Nippon News
Orbital News
Time Warner
WorldNet

SERVICE & TJÄNSTER

MediStrike
Paramedica
Life & Health

TRANSPORTER

JAL
Air France
InterWorld
ANZAC
Lufthansa
Thai
AVIS

AEROSPACE

Boeing
Airbus Industries
McDonnell-Douglas
Lockheed
Mitsubishi
Toshiba

Joulianta

FORDON

Nissan
Daimler-Benz
Mazda
Toyota
Ford
Honda
General Motors
Mitsubishi
Toshiba
BMW
Chrysler
Yamaha
Katsuishi
Jeep

SPECIALUTRUSTNING

Black & Decker
IBM-Fuji
Komatsu
United Steel
Rosenberg
Ridgestream International
Scheffka Security
Xarco
Baystream
Grieman
Tarno Systems
Katsuishi
Tarot

TUNG INDUSTRI

Aisin Seiki
Matsushita
Nippon Steel
Mitsubishi
General Electric
Kawasaki Heavy Industries
ABB
Bridgestone

METALL OCH MATERIAL

Saint Gobain
Nippon Steel
Pilkington
3M
Kobe Steel
Asahi Glass
United Steel
Kawasaki Steel
Sumitomo

ENERGI

Mobil Oil
Mitsui
Shell
Exxon
Nippon Oil

British Petroleum
Amoco
Texaco

KEMI

DuPont
3M
Shun-Etsu Chemical
ICI
Mitsubishi Kasei
BASF
ChemCorp
Union Carbide
ChemieTech
Asahi Chemical Industry

LIVSMEDEL

Ajinomoto
Nestle
Unilever
Green Garden
Procter & Gamble
Interfood
Kao
Oasis
Coca-Cola

LÄKEMEDEL

Tyrell
Hoechst
Takamura
Progenex
Abbott
ChemCorp
Bayer
Takeda Chemical Industries
Rhône-Poulenc
Ciba-Geigy
Torogawa
ChemieTech
MediTech
Glaxo
Upjohn
UMB
Syntex
Yamanouchi Pharmaceutical
Mazetti

MEDICINSK UTRUSTNING

Yaneena
Yzeni Corporation
NHK Biotech Nippon
Mazetti
MediTech
Nano Technology
Torogawa
SciCorp
Progenex
Merck
UMB

KONSUMENTVAROR

Levis
EuroProducts
Nike
Qeentine
Reebok
Sendai Electronics
White Marble
IKEA
Bruce
Frank Chen

HEMELEKTRONIK

Canon
Braun
Xerox
Yamaha
Music & Computing
Philips
Sony
Panasonic
Sanyo
Samsung
Sendai Electronics
Hitachi
Sharp
Goldstar
Wagner International

DATORER

Biologic
Canon
IBM-Fuji
Fujitsu
Intel
Microsoft
Mitsubishi
Sun Data Systems
Sony
Sharp
Tyrell
Cray
Motorola
Philips
Vector Technology
Texas Instruments
Cap Gemini
Digital Equipment
Toshiba
AI Research Corp
Siemens

CYBERTECH

Tyrell
Canon
Cyberdyne
DataTech
SciCorp
Noroto
NeuroTech
General Arms

Yzeni Corporation
MeziTech
Takamura
Vulture Systems
IraCorp
MADE
Graveyard Inc
Sendai Electronics
FXG
Geanardo
GenCorp
Ridgestream International
Dneagel
Eye-Lab
Cap Gemini
Chang-Hwa
Cyberdome
Wanglow
AfroCorp

KOMMUNIKATION

Nippon Telephone
InterNet
AT&T
Ericsson
IBM-Fuji
WorldNet
Franklin Information
Alcatel
Motorola
Daison

BILDHANTERING

Kodak

Litton
Minolta
Canon
Xerox
MosCorp
Nikon
Daison
Optec
Zeiss

VAPEN SYSTEM

Heckler & Koch
Hiroki
Enfield
Franklin Weapon Division
Franchi
General Arms
Beretta
Lewis
Toshiba
MADE
Marietta
Martin Quality Equipment
Browning
California Weapon Systems
Walther
Steyr
Smith & Wesson
National Armor
IraCorp
Mossberg
Colt
Wanglow
Winchester
Ithaca



NEOTECH 25

ORDLISTA

TERMINOLOGIN HAR UTVECKLATS I NÄSTAN SAMMA TAKT SOM SLANGUTTRYCKEN. MÅNGA ORD OCH UTTRYCK SKULLE VARA OBEGRIPPLIGA FÖR BARA FEMTIO ÅR SEDAN. SAMMANSTÄLLNINGEN I DETTA KAPITEL GÖR INTE ANSPRÅK PÅ ATT VARA KOMPLETT. SYFTET ÄR ISTÄLLET ATT GE EN ÖVERSIKTLIG ÖVERBLICK AV DE VANLIGAST FÖREKOMMANDE TERMERNA OCH SLANGUTTRYCKEN.

Alias: Ett taget namn eller en pseudonym.

AI: "Artificiell Intelligens". (1) Ett program som kan resonera och som har kapaciteten att lära sig nu saker. (2) En kraftfull dator vars huvuduppgift är att vara värd till ett AI-program. Se även Ängel och Turing-polisen.

Alc: Slang för alkohol som används som drivmedel.

Andas vakum: Att kvävas (hypoxia). Att dö av tryckförlust (traumatisk abaria).

Android: Människliknande robot. Dess hjärna är ofta en genmanipulerad mänsklig hjärna. Se även AP, Biomod och Bioroid.

AP: Artificiellt framodlad och genetiskt modifierad människa. Se även Biomod, Bioroid och Android.

Arkologi: En mycket stor, självförsörjande byggnad. De är ofta formade som en stor kupol om det finns utrymme, annars vanligen som torn. Omkring 10000-20000 boende är inte ovanligt.

Bakdörr: En hemlig ingång till ett datorsystem eller ett program. Skapas ibland av den ursprungliga programmeraren för att han senare [olovligen] skall kunna ta sig in i systemet.

BAMA: "Boston-Atlanta Metropolitan Axis". Den stora stadsbildningen på nordamerikas östkust. Kallas ibland "The Sprawl" (se detta ord).

Bas: Databas; En samling data och information om ett specifikt ämne.

Basic: Ett slags kreolspråk som består till största delen av engelska och japanska ord.

Biomod: (1) Detsamma som Biotech. (2)

Artificiellt framodlad och genetiskt modifierad intelligent varelse baserad på djurfoster. Biomods är för det mesta olagliga. Se även AP.

Bioroid: Genetiskt framodlad människolik varelse. Detsamma som AP. Se även Biomod och Android.

Blonik: Högteknologiska proteser, helt integrerade med kroppen; Se även Cybernetiska implantat.

Biotech: Teknologi som möjliggör modifiering av en persons befintliga DNA-struktur.

Black op: "Black Operation". Ett uppdrag som "aldrig inträffat".

Blitz: Slanguttryck för polisens brutala upprepningsaktioner i slummen.

Blyförgiftad: Att bli skjuten till döds.

Bomb: Dataprogram som aktivieras när vissa förutsättningar uppfylls. En bomb används ofta för att starta andra program, som ibland raderar data eller åttstakommer en avledning.

Booster: (1) En medlem i ett gäng vars ideal är att skaffa sig så mycket cyberutrustning som möjligt. Medlemmarna är ofta mycket våldsamma. (2) Cybertech som förbättrar nervimpulsernas hastighet eller som ökar reflexerna.

Braindance: Se simstim.

Bränna: (1) Att illegalt bryta sig in i ett datasystem, se Nätlopp. (2) Att utblotta någon genom att tömma alla konton och tillgångar.

Bug: (1) Liten avlyssningsutrustning. (2) Liten robot. (3) Ett fel i ett dataprogram.

Burjutsu: Ny kampsport som är speciellt anpassad för att utövas i tyngdlöshet.

Bunny: Obevärnad eller ofarlig person. Uttrycket vanligen används i laglösa områden. Se även Varg och Monster.

Cerebralinterface: En neurologisk anslutning direkt in i hjärnbarken. Se även NMX/CP.

Chiba: Japansk stad som blivit mycket stor på de senaste decennierna.

Chink: (1) Kines. (2) Triadmedlem (se detta ord).

Chip: Integrerad krets, IC, Kort, Kasett; Termerna syftar på små kapslar eller kort som lagrar data eller program. Se även RAM, ROM och Microsoft.

Chockgranat: Handgranat som tillfälligt paralyserar offren genom en mycket stark blix och smäll.

CI-MCL: "Cimkel". Kemiskt inducerad och magnetiskt koncentrerad laser. Lätt infanterilaser. Ett ganska ovanligt vapen som har vissa speciella användningsområden.

Comp: "computer", En dator.

Comsat: En kommunikationssatellit. Se även Up-link.

Coppa ut: Slang för att drabbas av COP (Cybernetic Overreaction Psychosis). Se även Cyberpsykos.

Corp: "Corporation", "Corporate"; Företag; anställd vid företag.

Corporate State: Mycket stora multinationella företag som inte är beroende av något land. De har ofta egna arméer och ibland egna lagar för de anställda; se även

Megacorp.

Cowboy: (1) CyberCowboy, se detta ord. (2) En rymdpilot.

Cybercowboy: En person som har som yrke att ta sig in i främmande datasystem, ofta i syfte att förstöra eller stjäla information och program; se även Hacker och Näthuvud.

Cybernetiskt implantat: Artificiella kroppsdelar och förändringar av kropps-funktioner som kan kontrolleras av kroppens befintliga nervsignaler. Se även Bionik och Neural länk.

Cyberpsykos: Ett allvarligt mentalt tillstånd, orsakat av att personen inte längre kan identifiera sig med mänskligheten. Leder i många fall till sociopatiskt beteende och extrem våldsamhet. Se även teknoschock och Coppa ut.

Cyberpunk: Från början en speciell genre inom SF-litteraturen. Cyberpunk syftar på en livstil som vuxit fram som konsekvens av cyberrymden, droger, högteknologi och det mänskliga förfallet. Cyberpunk brukar ofta beskrivas som ett sätt att föra kampen för att överleva.

Cyberrymden: En abstrakt term för de stora nätverk som sammanbinder datorer, användare och data. Nätverken representeras i användarnas interface som en värld, cyberrymden, där man kan ta sig fram och utföra en mängd aktiviteter. Se även Nät och Neural länk.

Cybertech: Teknologin som möjliggör cybernetiska implantat (se detta ord).

Däck: En bärbar dator med neural länk. Ett däck har ofta ett tangentbord för extra snabb manövrering.

Demon: (1) Person som passivt följer med en annan person som rör sig i cyberrymden. Se även Piggy-back. (2) En AI som frigjort sig och som nu lever i cyberrymden. Se Ängel och AI. (3) Ett program som ligger i bakgrunden och väntar på att få något att göra.

Dermatrod: Elektroder som appliceras på huden. En variant av plugg (se detta ord).

Devotschka: Flicka.

Dezine™: Ett mycket effektivt bränsle för förbränningsmotorer. Förbjudet på grund av den mycket ozonskadliga effekten.

Disk: skiva, inspelning. Optisk skiva som lagrar ljud, bild, text och data. Se även Chip.

DLP: "Dual Liquid Propellant". Flytande tvåkomponentsbränsle. Används i avancerade skjutvapen, främst i stridsvagnskanonerna men även i handeldvapen.

DNC: (1) En standard för kommunikation mellan olika cybertech, se detta ord. (2) Ett cybernetiskt jack. Se även Jack, Elektrod och Neural länk.

Drake: 1) Överhuvud i de kinesiska Triaderna. 2) Gammal elak tant.

Ecu: Europeiskt betalningsmedel, som godtas i princip över hela världen.

Elektrod: (1) Äldre ord för anslutning för en Neural länk. Se även Plugg. (2) Inopererad ledning i hjärnan, ofta avsedda att med svag ström stimulera lustcentrum. Svårt missbruk kan ibland leda till att användaren svälter ihjäl.

Endorfinanalog: Drog som ökar smärttröskeln och aggressivitet.

EVA: "Extra Vehicular Activities". Syftar på all rymdaktivitet utanför luftslussen.

Fax: Nyhetsblad som skrivs ut där läsaren befinner sig.

Flatline: (1) Avlida. (2) hjärndöd.

Fixare: Någon som befinner sig i bakgrunden och organiserar och hjälper. Se även Kuromaku.

Fryst: Person som befinner sig i Kryogenisk suspension (se detta ord).

Frystorkad: Att dö av tryckfall.

Fukushu: (japanska) Blodsfejd.

Färg: Gängtillhörighet.

Jumpjet: Ett stridsflygplan som kan starta och landa vertikalt; Se även Veetol.

Gaijin: Japanska för utlänning (nedsättande).

Gatusamuraj: Frilansande samuraj. Se även Solo.

Gladiator: En professionell idrottsman som deltar i olika gladiator tävlingar.

Glasnost: Att råka illa ut på grund av sina goda avsikter.

Gnällåda: (Bitchbox) Videofon, bildtelefon.

Gomi: (1) japanska för sopor, (2) dåliga produkter eller varor.

Go to: Personupplysningar. Se även profil.

Hacker: En person som hobby sysslar med att ta sig in i främmande datasystem; Se även Cybercowboy och Näthuvud.

Handle: Se alias.

Header: Se alias.

Het: (1) Efterlyst person. (2) Känsligt område, ex. associerat med maffian. (3) Stöldgods. (4) Radioaktiv.

Holovision: Tredimensionell television. Se även Trede.

Hydro: slang för väte, som används för att driva många fordon.

Hårdvara: "Hardware". (1) De fysiska delarna av ett datorsystem, dvs processorer, minnen, kablar och annan kringutrustning. Se även Mjukvara. (2) All sorts utrustning, i synnerhet vapen och ammunition.

Ice: "Intrusion Countermeasure Electronics". Säkerhetsprogram och hårdvara som skyddar andra datorer, program eller data; Se även Svart is.

Implantat: Inopererade artificiell kroppsdel; Se även Bionik, Cybertech och Cybernetiska implantat.

Inkvistitor: Medlem i gäng som anser att mänskligheten skall 'renas'.

Interface: Program och hårdvara som används för att koppla ihop två olika [data]system. Det kan röra sig om ihopkoppling mellan två datorer eller mellan en persons hjärna och en dator. Se även Nät, Cyberrymden och Neuralt interface.

Interlingua: Konstruerat språk som fått ett uppsving efter år 2000. Det är baserat på Franska.

I/O-torn: En försvarsmur i cyberrymden. Den innehåller ofta ett företags samtliga datorer på en viss ort. Se även Cyberrymden.

IS: "Intrångsskydd". Se Ice.

Isbrytare: "Icebreaker"; Program konstruerat för att förstöra eller kringgå säkerhetsprogram (Ice). Se även Ice.

Iteki: (japansk) Barbar. Används ofta nedlåtande om västerlänningar.

ITV: "Interplanetary Transfer Vehicle", Rymdskepp för resor till mars. Benäms ibland även IPT, "Interplanetary Transport".

Jack: (1) Någon typ av kontakt (2) Neural länk eller Plugg (se dessa ord).

Juggla: Att slåss på nätet.

Juice: (1) Bränsle. (2) Ström. (3) Drog.

Kabuki: (japanska) Teater. Termen används ofta för konspirationer, speciellt de som lyckas.

Kameleont overall: Overall som ändrar färg och mönster beroende på omgivning och belysning.

Kapsla: Gjuta in ett chip på sådant sätt att chippet inte kan undersökas utan att det förstörs.

Kashira: (japanska) Boss.

Keiretsu: (japanska) "Ekonomisk sammanslutning". Annat namn på zaibatsu. Se detta ord.

Keyboard: Tangentbord. Slang för dator-däck med manuella knappar.

Kirov: [Rysk] isbrytare. Se detta ord.

Kisel: Slang för chip (se detta ord).

Kish: Se papperspengar.

Kisthotell: Kapselhotell. Hotell där varje "rum" består av en liten kub, med en skumplastbotten som man kan sova på. kapseln är ofta utrustad med tv och andra underhållningsmöjligheter.

Kitsch: (1) Skräpvaror. (2) Billiga och ofta opålitliga program.

Klick: Kilometer.

Korpare: Tjänsteman på megaföretag. Se Corp.

Kryogenisk suspension: Kryogenisk sömn; En metod att frysa ner en levande kropp så att kroppsfunctionerna nära nog avstannar. Se även Fryst.

Kurokami: (japanska) "svart ande". Ofta i betydelsen av illvillig ängel. Se detta ord.

Kuromaku: (japansk) Fixare, någon som befinner sig i bakgrunden.

LAN: "Local Area Network". Lokalt nätverk som förbinder alla telefoner och modem.

LEO: "Low Earth Orbit". Att befinna sig på eller ta sig till en rymdstation i låg omloppsbana.

Looies: Se papperspengar.

Macro: En ordnad följd av kommandon eller instruktioner som kan startas med ett kort kommando. Kallas ibland Meta eller Batch.

Maglev: "Magnetisk levitation", Snabba tåg som svävar ovanför rälsen.

Mask: "Worm"; Ett program som av sig själv kan förflytta sig från dator till dator. Se även Trojanskt program och Virus.

Matrix, Matrisen: Ett annat ord för Cyberrymden.

Medeltida: Från före år 2000.

Megacorp: Mycket stort multinationellt företag. Ibland större än vissa nationella staten. Se även Corp, Corporate State och Zaibatsu.

Merc cop: privat polis eller polisstyrka. Se även Rentacop.

Metall: (1) Vapen, (2) Cybertech.

Microsoft: ett program lagrat på ett chip, avsett att kopplas in i ett neuralt interface. Ibland av engångskaraktär. Se även Chip och neuralt interface.

Militära program: Ofta specialdesignade och mycket effektiva isbrytare. Dessa program går bara att få tag i på den svarta

marknaden. Se även Isbrytare.

MITI: "Ministry of international Trade and Industry". Japansk organisation som hjälper och stödjer de japanska exportföretagen. Bilder en slags makro-zaibatsu.

Mjukvara: Program och viss typ av data, till skillnad från hårdvara (se detta ord).

MMCS: "Multimedia Communications Standard". Gammal beprövad standard för kommunikation med ljud, bild och övrig data.

Modifikation: Syftar på någon typ av ingrepp eller förändring av kroppens funktioner. Se även Cybernetiska implantat och implantat.

Monster: Person som mördar oskyldiga för nöjes skull i megastädernas laglösa och övergivna områden. Se även Bunny och Varg.

Neuralt interface: Program och hårdvara som används för att avkoda mänskliga nervsignaler och översätta dessa till data-signaler; Se även Interface och neural länk.

Neufon: Binärt brandstridsmedel. Har till stora delar ersatt Napalm eftersom det är lättare att kontrollera.

Neural länk: En kabel eller interface mellan dator och mänskliga nervbanor. Se även Neuralt interface, Plugg och Cybernetiskt implantat.

New-Yen: Betalningsmedel i Japan och vissa andra asiatiska länder. Godtas i princip över hela världen.

Nip: person från Japan.

Nippon seihin: (1) "Made in Japan". (2) Person med en japansk och en västerländsk förälder.

NMX/CP: "Neural Matrix Multiplexor, Cerebral Processor", Ett cybernetiskt implantat som ansluts direkt in i hjärnbarken. Med NMX/CP kan man viljemässigt styra cybertech. Se även Cerebral interface.

No-go: Ett ställe där man av hälsoskäl inte bör befinna sig.

Retrotech: En rörelse som försöker hejda den teknologiska utvecklingen. Se även Tekno-chock.

Nät: Nätverk. Datorer och kommunikationslinjer mellan datorer. Se även Cyberrymden.

Näthuvud: Person som anser att cyberrymden är ett bättre ställe än den verkliga världen. Termen syftar ibland även på personer som är permanent inkopplade i cyberrymden eller till en dator. Se även Hacker och Cybercowboy.

Nätlopp: Dataintrång. Att använda nätet

för att bryta sig in i skyddade system.

Okami: Ensamvarg. En person som jobbar ensam.

One-shot: Engångsprogram lagrat på chip eller disk.

Origami: Kodad data på nätet.

OTV: "Orbital Transfer Vehicle", Rymdskepp för resor i omloppsbana runt jorden och månen.

Oyabun: (1) Ledare. (2) Japansk gangsterboss. Se även Yakuza.

Paket: En bunt data som sänds över nätet till en given adress. Se även Scream.

Papperspengar: Sedlar. Till skillnad mot betalkort och kreditkort så går inte denna typ av pengar att spåra. Sedlar är illegala i flera länder och i många städer.

Piggy-back: Att passivt koppla in sig i ett cyberdäck så att man kan uppleva vad personen med cyberdäcket gör. Se även Cyberdäck och Demon.

Plugg: även "plugga in". Att koppla ihop sig direct med fordon eller maskin med hjälp av en neurallänk. Se även Neural länk och Jack.

Probe: (1) Militärt spaningsuppdrag. (2) Spionprogram på nätet.

Profil: Personakt. Även beskrivning och analys av en person.

Rad: (1) Radioaktivitet i allmänhet. (2) Ackumulerad radioaktiv dos.

RAM: Minneskapsel som kan användas för att lagra program; se även ROM och Chip.

Rekonfigurera: Att ha ihjäl någon med kniv.

Rentacop: Hyrd polis eller livvakt. Se även Solo.

Ripperdoc: Kirurg som specialiserat sig på att ta bort cybertech från lik och sedan operera in dem på sina levande kunder! Se även Shadowdoc.

Rocker: Rock- eller popstjärna.

ROM: Minneskapsel innehåller fast data eller program som inte kan ändras; Se även RAM och Chip.

Ronin: En frilansande lönnmördare eller legosoldat. Anses vanligen vara otillförlitlig.

Ryushin: (1) Drake. (2) Japansk benämning för Triaderna och deras överhuvud.

Sammie: Japansk person. Se även Nip.

Samurai: En lönnmördare eller legosoldat, anställd av ett företag. Används vanligen för att skydda företagets egendom eller för att sabotera andra företags egendom.

Scream: En kort, kodad sändning av data över nätet eller per radio.

Screamer: Portabel infraröd larmanordning. Används för att söka av ett förutbestämt område.

Semi-ballistisk: Ett passagerarflygplan som under mittendelen av sin resa rör sig i en kastbana ofta med en hastighet över mach 20.

Shadowdoc: Kirurg som specialiserar sig på att operera in illegala cybernetiska delar. Se även Ripperdoc.

Shadowrun: En operation som officiellt aldrig har utförts. Se även Black op.

Simstim: Ett program, där användaren får alla sinnen stimulerade. Lagras ofta på ett microsoft och ibland på kabelnät. Simstimunderhållning ger en total illusion av realistisk upplevelse, där man själv ofta är huvudpersonen. Se även Trip och Micro-soft.

Skum-barrikad: Skum som sputas ut och steltnar mycket snabbt. Stelnat skum är svårt att ta sig ur eller förbi.

Smart: Innehållande en microprocessor, ofta med en neural länk (se detta ord).

Smartgun: (1) Vapen utrustad med en neural länk. (2) Automatiskt vapen som riktar och öppnar eld själv. Används ofta som obemannad vaktpost.

So ka: (japanska) Uppfattat. Jag förstår.

Solo: En legosoldat eller livvakt.

Spik: Ett ytterst kraftigt utslag på EEG som kan orsaka en flatline. Se även detta ord.

Sprawl: En mycket stor stadsbildning där flera städer har vuxit ihop. Se även BAMA.

Spöke: Ett datorprogram som kan övervaka och följa efter ett annat program eller en person som rör sig i cyberrymden.

Steadygun: En kulspruta eller en CI-MCL på ett gyrostabiliserat stativ som bärs som en del av en stridsharnesk.

Stridsdroger: Drog som används för att öka styrkan, reflexerna och uthålligheten. Se även Endorfinanalog.

Sub: (1) Drog som appliceras under huden. (2) En mycket subtil isbrytare som smyger sig in "under isen". Dessa program är svåra att få tag på.

Sub-orbital: Höghöjdsjuttel eller rymdflygplan. Se även Semi-ballistisk.

Sun Tsu: Äldre, ofta pensionerad gatusamuraj.

Superskin: (1) Superelastiska stretchoveraller. (2) En klädstil med dessa overaller.

Svart is: "Black ice"; Säkerhetsprogram

som kan slå tillbaka, spåra eller till och med döda inkräktaren. Se även Ice.

Svart klinik: Illegal klinik för transplantationskirurgi och installation av Cybernetiska implantat.

Ta med hem: Att döda någon och sedan skaffa undan liket.

Tatoo: "Tatuering". Gangstermedlem, särskilt Yakuza, se detta ord.

TC: "Terminal Case". En person som råkat ut för permanent cyberpsykos. Se även ordet Coppa ut och Återkalla.

Teknochock: Individens reaktion mot den mycket snabba utvecklingen som människorna utsätts för under det tjugoförsta århundradet. Den utmynnar ofta i passivitet eller alternativt i total acceptans av utvecklingen. Se även Retrotech.

Teknofetischism: Dyrkan av teknologi för dess egen skull.

Tick: Timme.

Tiltjet, Tiltrotor: Ett flygplan med vridbara motorer. Flyplanet kan på detta sätt få VTOL-egenskaper. Se även detta ord.

Triad: Den kinesiska maffian eller person som tillhör densamma. Yakuzans svurna fiende. Se även Yakuza.

Trede: "3D", Tredimensionell television. En ganska ny teknik som projicerar hologram på en skärm. Är fortfarande ganska dyrbar. Se även Holovision.

Trip: (1) Drogrus. (2) Ett förprogrammerat äventyr eller underhållning, ofta lagrat på ett microsoft eller på något kabelnät. Upplevs som om man själv upplevde händelserna i verkligheten. Det är inte ovanligt att personer som använder Trip-par mycket blir beroende av dem och helt lever sig in i fantasivärldarna som de innehåller. Se även Simstim och Microsoft.

Trojansk program: Ett program som kamouflerar sig som ett normalt program eller som vanlig data. Programmet kan när det passerat säkerhetsspärrar sedan startas för att utföra något önskat. Se även Mask och Virus.

Turing-polisen: En internationell organisation, vars syfte är att kontrollera artificiella intelligenser. Samtliga lagliga intelligenser finns i det s.k. Turing-registret. TP har också en speciell avdelning vars uppgift är att jaga och förstöra AI som blivit självständiga och lever i cyberrymden. Se AI och Ängel.

Up-link: En station eller sändare för transmission av signaler till en satellit. Se även Comsat.

Varg: Person som livnär sig på att mörda

och råna personer i megastädernas laglösa och övergivna områden. Se även Bunny och Monster.

Vargflock: Ett band av vargar, se detta ord.

VTOL: "Vertikal takeoff and landing"; Flygplan som landar och startar vertikalt. Termen används för flygplan med svängbara propellrar längst ut på vingarna; Se även Jumpjet.

Vektorfordon: Ett fordon som flyger med hjälp av vektoriserade jetstrålar. Används ofta av polis och ambulansservice i städer.

Virus: Ett program som förökar sig själv genom att infektera andra program. De infekterade programmens funktion ändras så att de tillverkar fler virus som kan sprida sig. Se även Trojanskt program.

Voodoo: (1) program som har förmågan att göra någon till en zombie. Se detta ord. (2) Namn på lösa AI. Se även Ängel.

VX: (1) "Virtual Experience". Ett samlingsnamn för tekniken som möjliggör artificiell stimulering av sinnen. Se även Simstim och Cyberrymden. (2) En vanlig nervgas.

WAN: "Worldwide Area Network". Ett antal LAN som är hopkopplade över mycket stora områden (minst en kontinent). Se även LAN och Nät.

Wasa-Ari: Nästan flatline. Se detta ord.

Watergate: Offentlig skandal av mycket stora mått.

Wideawake: Ursprungligen militär drog som gör att man kan vara vaken lång tid.

Worm: Detsamma som Mask.

Yak: Medlem i Yakuza (se detta ord).

Yakuza: (1) Organiserad brottslighet. (2) Den japanska maffian. Se även Oyabun.

Zaibatsu: Ett stort, ofta japansk multinationellt företag som styrs med en strikt hierarki. Se även Megacorp.

Zombie: Vissa experimentella program anses kunna undertrycka en hackers personlighet och ersätta den med en ny, förprogrammerad.

Zoo: (1) Polisstation, (2) Annat ord för mötesplats i cyberrymden (BBS).

Återkalla: Att avrätta en olaglig biomod, AP eller replikant. Används ibland också för TC:er och för förrymda AI:er.

Ängel: AI som på något sätt kommit lös och, nu lever ett eget liv i cyberrymden. Se även AI och Turing-polisen.

Överväxel: "Overdrive", (1) Att utnyttja inopererad cybertech. (2) Att gå på Endorfinanalog. Se dessa ord.

NEOTECH 26

ROLLSPEL

DET HÄR KAPITLET ÄR TILL FÖR ATT UNDERLÄTTA ARBETET FÖR NYBLIVNA SPELLEDARE. FÖR DEN MER ERFARNE SPELLEDAREN FINNS MÅNGA TIPS OCH IDÉER SOM KAN VARA ANVÄNDBARA. KAPITLET GER OCKSÅ EN MÄNGD TIPS OM HUR MAN BÄST SPELLEDER ÄVENTYR I NEO TECH:S OFTA HÅRDA OCH BRUTALA VÄRLD.

SPELLEDARENS ROLL

Som i alla andra rollspel krävs det även i NeoTech en spelledare. Denna spelledare har en hel del jobb att göra. Det krävs lite blod, svett och tårar för att spela, och NeoTech är inget undantag. Om man jämför ett äventyr med en film, spelarna som skådespelare och rollpersonerna som rollfigurer i filmen, är det inte ett långt steg att ta att jämföra spelledaren med filmens regissör. Han är dessutom scripta, ansvarig för special effects-avdelningen, producent, manusförfattare, stuntkoordinator samt alla statister och birollsinnehavare. Spelledaren har med andra ord en hel del att göra. Jämför till exempel med Hollywood som beskrivs i marginalen.

Domaren

En spelledare är enväldig regeldomare och lagtolkare. Han endast har rätten att uttala sig om regler och säga "Så Här Är Det!" Spelare har i och för sig rätten att säga "Men borde det inte vara så här?", men endast spelledaren har rätt och skyldighet att godkänna eller avslå dessa förslag.

Gud

Som Gud skapar han spelvärlden och målar upp den framför spelarnas ögon. Han har möjlighet att modifiera världen som han önskar. Han bör dock lyssna till spelarnas böner och ibland också hörsamma dem. Trots allt kan en spelledare inte spela om han inte har några spelare, och spelare får man inga om de har tråkigt.

Satan

Spelledaren skapar också allt jävelskap som rollpersonerna råkar ut för. Han ställer upp svårigheter och frestelser som ska avleda rollpersonerna från den Rätta Vägen. Och tur är väl det, eftersom spelarna får det tråkigt om de inte får någon svårighet att ställas emot.

Ödet

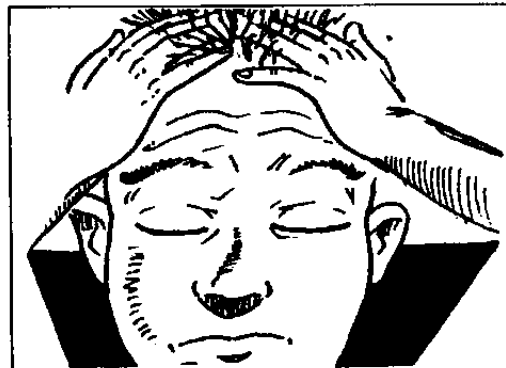
Många situationer i spelet avgörs med tärningar. Spelledaren har i kraft av sitt ämbete rätt att ignorera dessa. Ignoreringen av detta görs lämpligen med hjälp av en spelledarskärm, bakom vilken man slår alla tärningsslag som avgör resultat som spelarna egentligen inte bör veta. Det står spelledaren fritt att ignorera dessa dolda tärningsslag. Se nedan, "Vikten av en Spelledarskärm".

Spelarna

Spelledarens största uppgift är att hålla plit på sina spelare. Detta kräver en blandning av Mod, Tålmod, Tur, Auktoritet, en del Houdini och en del Tankeläsare. Han måste kunna förutsäga hur spelare kommer att reagera och vad man gör om de inte reagerar som man tror.

Alla andra

Slutligen ska spelledaren också sköta alla statister och birollfigurer, som skurkar, Joe Public, Den Snygga Bruden i Baren etc. Det är spelledarens uppgift att spela



HOLLYWOOD

Premiär minus 600 dagar: En manusförfattare kläcker ur sig en idé till en producent. Producenten köper manuset och ber om småförändringar för att det ska passa mediet. Han skickar sedan vidare manuset till en regissör, som tittar på det. Förarbetet sätter igång; art directors tillkallas och manuset översätts till ett s.k. storyboard - en slags serie som visar filmens handling.

Premiär minus 300 dagar: Förarbetet är klart, platsen utvald och utrustningen på plats. Under sextio hektiska dagar sliter skådespelare med att sätta sin prägel på filmen. Scener tas om, ibland ända upp till 30 gånger innan regissören är nöjd. Nukopplas Special FX-teamet in och gör allt det omöjliga.

forts följer...

fortsättning...

Premiär minus 240 dagar: Special FX-teamet jobbar stenhårt med att få alla specialeffekter på film. De jobbar med bluescreen, miniatyrer och datorer för att göra allt det som omöjligt går att göra i verkligheten. En pre-cut släpps till producenten så att han får se att arbetet fortskrider, och en kopia skickas till kompositören som sätter igång att skapa film-musik, mer eller mindre i synk med filmen.

Premiär minus 80 dagar: Efterklippningen sätter igång. Special FX är klara, och man får nu soundtrack-et från musikstudion. Ca 80 % av det filmade materialet (det mesta är dubletter) slängs, resten klipps ihop i rätt ordning och allt synkas till musik. PR-arbetet sätter igång, alla film tie-ins (som soundtrack, affischer och trailers) släpps.

Premiär: Alla skådespelare visar sig utanför biografens portar när filmen går upp.

Premiär plus en dag: Efterfesten påbörjas. Den slutar någon gång om fem dagar ungefär...

En skådespelare jobbar sextio dagar under en inspelning. Producenten och regissören har lagt ner ungefär sex gånger så lång tid som skådespelarna. I rollspel är det inte lika extremt - spelledaren behöver kanske lägga ner två till fyra gånger så lång tid som spelarna, exklusive speltiden, men fortfarande lägger spelledaren ner ett enormt arbete. Som tur är slipper han PR-jobbet. Det sköter speltillverkaren åt honom.

desså så att de blir levande, och det på mindre än fem minuter. Det bästa sättet att lyckas med det är att överdriva, så att spelarna direkt förstår vad det rör sig om för slags person. De vet med en gång hur man hanterar dem.

VARFÖR ROLLSPELA?

Spelledarens största uppgift är att se till att spelarna har kul. Därför måste man hålla spelarnas uppmärksamhet riktad mot spelet och dessutom se till att de faktiskt är roade av spelet. I en del fall blir spelledaren tvungna att offra realismen, intrigen och storyn för att hålla spelarna underhållna.

För att kunna underhålla spelarna måste man förstå varför folk spelar rollspel. Några av orsakerna är uppräknade nedan:

Att berätta

En historia kan vara en underbar skapelse - något värdigt den mänskliga fantasin. Förr i tiden brukade man berätta historier framför den öppna elden. Rollspel är helt enkelt den moderna tidens svar på denna gamla tradition, med krav på interaktion.

Att vara bättre

En del personer är inte nöjda med sig själva (vem är det?) och ser med rollspel en möjlighet att förverkliga alla dessa "om jag hade varit sådan, vad hade hänt".

Att vara någon annan

När man var liten och lekte att man var någon annan sågs det som ett naturligt sätt att växa upp och få erfarenheter. Rollspel kan sägas vara ett mer strukturerat sätt att leka den här leken och få erfarenheter som man normalt inte skulle ha fått.

Berättaren

Berättande är den svåra konsten att skapa en underhållande historia och levandegöra den för spelarna. Detta är en av de svårare uppgifterna som ställs på en spelledare, varför spelledaren bör ha erfarenhet av rollspel sedan tidigare.

Lösa Problem

Folk tycker om att testas mot gåtor och andra mentala problem. De tycker om både själva lösningen och glädjen i att ha klarat problemet. Det behövs problem som måste lösas i storyn.

Känsla av framgång

Känslan av att ha gjort något framgångsrikt genom att ha ansträngt sina förmågor till det yttersta är stimulerande.

Att få makt

Alla är bekanta med viljan att få den makt man själv inte kan få i verkligheten. Folk som äger denna önskan allt för mycket kallas ofta "kobolder", och dessa har en tendens att förstöra både sina personer och kampanjen.

Träffa kompisar

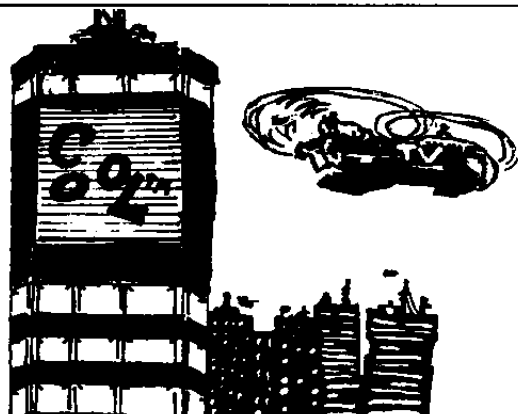
Rollspel är en social sysselsättning. Det är trevligt att träffa kompisar och vara med dem i en avslappnad miljö. Vissa rollspelar för att få vara med en speciell vän (pojk- eller flickvän, till exempel). Det finns också personer som vill komma ifrån de tidigare nämnda!

Känna starka känslor

Skräck, hat, sorg, glädje, och andra känslor kan saknas i den riktiga bekväma världen, men man kan uppleva dem i rollspel, utan alla nackdelar som dessa känslor kan ha i den verkliga världen.

För att få en adrenalinkick

Det finns de som får för mycket stress och de som får för lite stress. Rollspel kan vara en säkerhetsventil för båda sorterna - de stressade kan lätta på trycket och de lugna och sälliga kan få en välbehövlig kick som rensar ådromna. Man kan också göra sig av med en hel del negativa känslor i rollen som en annan person.



KAMPANJEN

En kampanj är en serie sammanhängande äventyr. De kan hänga samman genom huvudpersonerna (dvs rollpersonerna), det kan finnas en övergripande handling eller röd tråd som leder genom hela kampanjen. Exempelvis så brukar en "Bunta-ihop-och-slå-ihjäl"-kampanj bara ha gemensamma huvudpersoner och äventyren är ofta av "pengar-på-krog"-modellen.

De mest tillfredsställande kampanjerna, både för spelare och spelledare, är dock de med en genomgående handling. Detta hindrar dock inte att man kan slänga in små sidoäventyr som inte har med handlingen att göra.

Det finns flera sätt att bygga upp en kampanj. Följande saker bör man dock ha i åtanke:

Slutet

Jo, detta är faktiskt det viktigaste i kampanjen. Vad vill man att spelarna ska uppnå? När man väl har ett slut är det lättare att upptäcka hur man ska nå dit.

Slutet bör vara ett mäktigt sådant, så att när spelarna väl når dit och klarar av det ska de vara helt utpumpade - ungefär som efter slutstriden i en bra film.

Början

Hur ska man få in rollpersonerna i handlingen? Folk tycker inte alltid om att få sin tillvaro störd av att de måste gå ut och äventyra. En normal människa tycker om en säker och lugn tillvaro, men givetvis finns det de som tycker om ett farofyllt liv.

Man kan börja kampanjer på många olika sätt. Ett sätt är att ge rollpersonerna rätt mycket stryk i början så att de sedan ger sig ut efter hämnd. Man kan låta en av spelarna veta något som får honom jagad av någon annan. Och så vidare.

Det bästa sättet att få bra tips om inledning av kampanjer är att se filmer och läsa böcker. Precis som i rollspel har varje film eller bok en början och ofta också ett slut. Läs och se allt! Någonstans, till och med i den mest vedervärdiga b-film eller sämsta kioskdeckare, finns det en idé som bara väntar på att bli snodd.

Huvudpersonerna

Till att börja med så bör man ställa sig frågan vad rollpersonerna har för roll i kampanjen? Är de dramats verkliga hu-

vudpersoner, eller är de spelpjäser i ett större schema? Kommer de någon gång ta sig över grodkrälmivån?

Sedan bör du också ta en titt på motståndarna. De kan vara något anonymt i bakgrunden, kanske ett företag, eller ett par ledande figurer som företagets chefer. De kan också gå över från det ena stadiet till det andra, ganska gradvis under kampanjen.

Motståndarna bör vara balanserade till rollpersonerna. Om rollpersonerna är verkligt tuffa killar bör standardmotståndarna paradoxalt nog inte vara allt för sturska - däremot kan de vara många! NeoTechs regler är såpass dödliga att om motståndarna är alldeles för sturska kan det lätt hända att de får in en turträff, varpå en rollperson kilar vidare. Rent skjutande leder ändå inte till några besvarade frågor. Huvudmotståndarna bör dock vara betydligt sturskare.

Å andra sidan, om rollpersonerna är dundermesiga kan gärna skurkarna vara desto tuffare. Detta tvingar spelarna att använda den där grå klumpen innanför pannan till något annat än att nicka bollar.

Ledtrådar

Vad är det som förbinder början med slutet? Ledtrådarna. Dessa kan antingen leda direkt till slutet, till en annan ledtråd eller kapprakt åt helvete.

Tänk på att hur klart en handling än är kristalliserad i ditt huvud så är det inte speciellt säkert att spelarna någonsin uppfattar den. Gör därför ledtrådarna ganska klara när de väl hittar dem. Å andra sidan får de inte bli för klara. I sådana fall kanske spelarna överlämnar uppgiften åt de verkliga experterna - privatdetektiv Blomqvist och Ture Sventon.

En annan bra idé är att gör flera ledtrådar som pekar åt ett och samma håll. Om rollpersonerna missar en ledtråd så finns det ändå en ledtråd som gör att äventyret kan fortsätta som spelledaren tänkt.

Multipla handlingar

Skurkarna och rollpersonerna är inte de enda spelarna på plan. Det finns massor med andra personer som är intresserade av vad som händer, speciellt om man kan tjäna pengar på det. Därför kan man använda en handling i handlingen, en liten sidoberättelse som vävs in i huvudberättelsen.

Faran med multipla plotter är att spelare

kan uppfatta alla ledtrådar men inte koppla ihop dem på rätt sätt. Exempelvis kan man ha plotterna A, B och C körande samtidigt. Spelarna uppfattar ledtrådarna a1, a2, a3, b1, b3, c1 och c2. Samtliga dessa ledtrådar försöker de sedan koppla ihop i någon slags "megaberättelse". Kopplar man ihop a1, a2 och a3 får man plot A. Kopplar man ihop b1 och b3 får man större delen av B. Kopplar man ihop c1 och c2 har man en god aning om vad plot C är för något. Men om alla sju ledtrådar kopplas ihop får man bara en salig röra.

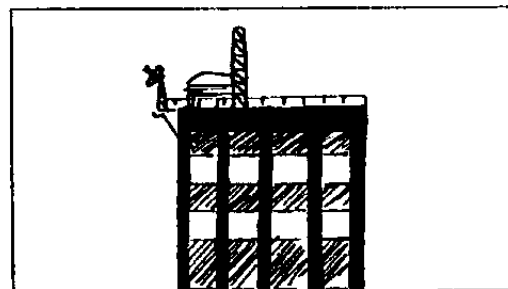
Sidospår

Sidospår är inte nödvändiga, men om kampanjen är oerhört kort och enformig kan man lägga till ett par sidospår för att förlänga storyn och skapa lite omväxling och spänning. Detta kan ske med hjälp av falska ledtrådar, ledtrådar till andra ledtrådar, spelledarpersoner som gör något oväntat, rollpersoner som gör något oväntat, resultatet av tidigare handlingar, det förflutna som hinner ikapp, osv.

De mest intressanta sidospåren är de som spelare själva introducerar i kampanjen. Spelare bör vara kreativa och utnyttja tillfällerna för att skapa just sidospår, med spelledarens tillåtelse, naturligtvis. Spelledaren bör vara beredd att lägga ut bete för att locka ut spelare på sådana "självskapade" sidospår.

Tillfälliga höjdpunkter

För att inte spelarna ska känna att de inte kommer någon vart bör det dessutom finnas tillfälliga höjdpunkter. De bör nå ett tillfälligt klimax innan man fortsätter längs huvudstoryn. En kamp mot det stora företaget kan till exempel leda till att de lyckas förstöra ett lokalt fabriks- och laboratoriekomplex, varpå spelarna under nästa spelmöte finner att de är jagade av Företaget som numera dessutom är ute efter hämnd. De kommer känna sig tillfredsställda under den första kvällen, och på nästa möte kommer de verkligen känna sig "motiverade" att inte slöa till.



STIL

Alla som har spelat någon form av cyberpunk-rollspel vet att det viktigaste inte är vilka saker man gör, utan hur man gör det. Många hävdar att stilen är det viktigaste.

Stilen kan variera från äventyr till äventyr, men det bör finnas en genomgående stil som kan härledas till kampanjens känsla. Exempelvis är Gibsons roman *Neuromancer* en typisk cyberrymds-kampanj, men med inslag av mystik, orbitstyle, eurostyle och cyberpunk.

Här kommer vi att ta upp ett antal stilar och analysera dem flyktigt.

Cyberpunk

"Metal är starkare än muskler..."

Cybervågen startade 1985 med *Neuromancer*. Långt innan dess fanns det cyberpunk-litteratur och -filmer, men det hade inte slått igenom bland rollspel. Visst, det fanns cybernetik, men det behandlades mest som någon superförmåga passande för en superhjärte-serietidning.

Det typiska för cyberpunken är att cybernetik blev vardagsmat. Det var lika naturligt att bära cybernetik som att ha långrock. Andra typiska features för cyberpunk är dess anarkistiska känsla. "Jag är lagen och jag behöver fanimej ingen snutbricka för det."

Detta är den klassiska cyberpunk-känslan. En påpasslig rollperson med framtidsut-sikter och ett hagelgevär kan troligen komma långt i den här världen. I NeoTechs värld kan man framförallt hitta den här känslan i det forna USA där vigilantismen alltid har varit stark. Det är lite western-känsla över det. Hjärten har rätt, men inte alltid lagen på sin sida.

Sådana här kampanjer tenderar ofta att bli någon form av "bunta-ihop-och-slä-ihjäl" i cyberpunk-miljö. Det är kul ett tag, men man tröttnar i längden.

Utseendemässigt är det krom, läder och nitar som gäller. Och framförallt spegelglasögon. Vapnen bärs i axelband och är stora och har häftig eldkraft.

Eurostyle

"Du har oinskränkt frihet... så länge det är vad majoriteten vill... demokrati är det enda rätta."

Eurostyle innebär helt enkelt bara att anarkin aldrig släpps in i stämningen. Här gäller storfinsans och maktblockspolitik. Vidare

är det en enorm agentverksamhet. Interpol har vissa långa fingrar med lite här och där. British Secret Service har vissa andra långa fingrar med de med, ofta på samma ställe (inget skönt det här...). Som om inte det var nog finns det massor med andra säkerhetstjänster och till råga på allt vill megakorporationerna vara med i spelet.

I Eurostyle har individen inte mycket att säga till om. Det lilla fåtal som har något att säga säger det desto högre och massorna accepterar det. Det finns väldigt lite amerikansk vigilantism i Eurostyle.

Eurostyle skulle förmodligen bli väldigt tråkigt om man inte låter spelarna ligga på lite högre nivå och låter dem vara lite mer självständiga. Det finns alltid finns en marknad för diskreta oberoende 'konsulter'.

Eurostyle bygger mycket på maktpolitik. Underrättelsetjänster arbetar hela tiden om vartandra, och spelarna ska gärna stå mitt i som någon slags brickor i spelet och bara flyta med strömmen hur mycket de än kämpar. Kom ihåg att det hela tiden ska finnas en känsla av att spelarna är spenderbara.

Ett alternativ till den vanliga eurostyle skulle kunna vara att spelarna är terrorister, antingen på flykt eller "infiltrerade" för ett visst uppdrag. Vill man köra på terroristtenden men vill ha något mer gott mot ont, där spelarna är på den rätta sidan, kan de vara chefer eller högre tjänstemän i någon antiterroriststyrka. Oroa dig inte - det finns gott om falska bevis att placera ut om man vill ha spelarna jagade av Lagens Långa Fingrar (se ovan).

Kostym och långrock är givet, eventuellt går uniform eller fältsklädsel bra. Vapnet hålls alltid i axelhölster.

Nipponstyle

"Du kommer aldrig att förstå Japan om du inte förstår Kanryodo. Du kommer aldrig förstå Kanryodo om du inte förstår Bushido. Bushido kan inte bemästras om du inte förstår Plikt, Ära och Lojalitet."

Vad som kännetecknar Nipponstyle är vinst, ära, lojalitet och hjältemod. Vinsten är det mest framträdande för västerlänningar. Det gäller vanligen vinst på andras (företrädesvis barbariska västerlänningars) bekostnad. Äran ligger inte långt bakom. Varför bara vinna när man dessutom kan vinna ära? Och varför förlora och därmed förlora ära?

Lojaliteten är viktig. Det är ett arv från det feodala Japan. Många arbetare är obrottsligt lojala mot sitt företaget, inte så mycket som att arbetslösheten är hög, utan desto mer att det är deras plikt.

Det mest fascinerande med Nipponstyle är hjältarna. Trots att Japan är en såpass grupporienterad nation finns det fortfarande utrymme för den "ensamme hjälten" som mot omöjliga odds räddar Företaget, gärna också helt utanför Företaget som en medeltida ronin. Oavsett hur man vrider och vänder på det så är sensmoralen alltid densamma - var lojal. Går det åt helvete så dör du i alla fall med ära.

Det är nog en fördel om spelarna är högt uppsatta alternativt oberoende av något företag för att få någon frihet. Det är klart, man kan bli "ronin" och agera självständigt. Kom hela tiden ihåg ära, plikt och lojalitet.

Nipponstyle förekommer naturligtvis i Japan men kan lokalt förekomma på andra ställen också, speciellt där japanska företag är inblandade.

Kostym eller kimono - det finns inga andra kläder att välja på. Vapnen är traditionella japanska eller små handeldvapen i axelhölster. De tunga vapnen har din livvakt. Man kan också köra ronin-varianten. Klädseln är då fältsdräkt av någon form och vapnen är många, tunga och en del är traditionella japanska vapen.

Gothic

"We are the lost ones, in the company of bright angels."

- Fields of the Nephilim

Gothic är den stil som kom i samband med *Blade Runner*. Skyskraporna sträcker sig kilometer upp i det regntunga nattmörkret. Stenpelare lyses upp av neonljus bakom flämtande fläktar. Pappkartonger blåser iväg över våt stenbeläggning. Oavsett tidpunkt är det alltid natt. Svartfärgat hår och svart (gärna sliten eller trasig) långrock är det givna utseendet.

Gothic betonar framförallt utseendet. Man bryr sig inte så mycket om action eller realism. Det viktiga är att man kan sitta och frossa i beskrivning i utseendet. Spelare som spelar gothic bör rollspela verkligt överdrivna känslor, men allting SKALL hållas under kontroll. Berättar man om sitt vedervärdiga liv skall man göra det precis där i rummet där det enda ljuset kommer från den förbipasserande subben, och på ett sådant sätt att det enbart lyser upp delar

av ansiktet. Tårar får gärna förekomma, men inga känsloutbrott i övrigt utom möjligtvis vrede. Och det finns ingenting som en "lycklig barndom" i gothic.

Gothic är också ganska religiöst. Kristendomen eller satanismen är de enda två "acceptabla" religionerna - speciellt med tanke på att Helvetet inte kan finnas utan Himlen och vice-versa. Arkitekturen är inspirerad av katedraler - man ska känna sig som i en kyrka inomhus. Dödsattribut som statyer av Liemannen är ofta förekommande, liksom religiösa symboler i form av kors och änglar.

Gothic bygger mycket på utseende, miljö och framförallt interaktion. Spelarna bör verkligen anstränga sig för att agera gothic. Ett speltips är att ta inspiration av Nosferatu och Carl McCoy (nomaden i Hardware och sångaren i Fields of the Nephilim).

Gothic är speciellt framträdande i Tyskland och England, kanske för att det är därifrån den ursprungligen kom. Vad gäller musiken är just gothic och death metal ett måste. Alternativt rekommenderas Fields of the Nephilim, Sisters of Mercy, Faith No More och Jesus and Mary Chain.

Som sagt var, håret är långt, svart (eller mörkt brunt) och tovtigt. Klädseln är sliten och det ingår alltid en svart långrock eller slängkappa. Vapnen är kniv, svärd och revolver och hålls alltid dolda. Alltid. Behövs tyngre eldkraft används hagelgevär. I vissa fall kan en vässad träpåle fungera. Man kan också köra en mer "civiliserad" gothic, där klädseln är välvårdad in i minsta detalj. Vapnen är dock densamma.

Orbitstyle

"Va? Har du pistol här uppe? Är du fullständigt knäpp?!"

— Michiko Heatherby, med tech, Shipstone Orbital Facility 6

För dem som tröttnat på den allmänt våldsamma cyberpunk-stämningen kan vi rekommendera orbitstyle. Omloppsbana är en sådan speciell miljö att den förtjänar ett speciellt omnämnande. Ingen vågar bära eller använda en pistol här uppe eftersom tryckväggarna är alldeles för bräckliga för detta.

Orbitstyle är mer deckarspelets och intrigspelets miljö. Det är som gjort för den klassiska Agatha Christie-miljön - ett stängt rum och ett mord. Alla potentiella mördare finns närvarande.

Spela gärna på den klaustrofobiska miljön. Det är trångt, det finns knappt någon luft, ingen vikt, endast två centimeter stålplåt skiljer dig från frystorkning. Det är en kall och steril värld som tack vare kylan och steriliteten faktiskt lever ett eget liv.

Orbitstyle behöver inte vara i omloppsbana. Det går faktiskt att köra sånt här på marken också. Fördelen med omloppsbana är att alla förutsättningar finns där. På marken blir stämningen sällan lika naturligt.

Klädsel i orbitstyle, eller i alla fall i omloppsbana, är overall, jämt och ständigt. Varianter förekommer visserligen. Vapen? Glöm det.

Militär

"Det är bara en jävla in-och-ut, ett spaningsuppdrag - vi går in, tar några högupplösnings laserbilder och flyger ut innan någon vet att vi var där."

"Man bär inte tunga vapen på spaningsuppdrag."

Den militaristiska stilen har många möjligheter. Det finns lite småkrig här och där som man kan ge sig in i som legosoldat. Man kan göra "hit-and-runs" för företag mot företag. Man kan delta i antiterroriststyrkor eller andra specialstyrkor underställda polisen, militären eller något företag.

En sådan här stil kräver en kombination av simulering och berättande (se reglerna nedan). I vissa situationer måste man vara noggrann med reglerna, i andra skiter man i dem för att få upp farten.

Det största problemet med denna stil är att det kräver god kontroll över en hel del

spelledarpersoner. Efter ett tag lär man sig dock att bara hålla ordning på det allra viktigaste och vips är det hela en barnlek...

Den militaristiska stilen har ett ganska begränsat antal färger. Antingen är de avsedda att synas så lite som möjligt (nattsvalt, olivgrönt, metallgrå, khaki, lerbrunt eller betonggrått) eller så klart och tydligt som möjligt (svart-gul-randigt, explosionsrött, mynningsflammevit, EBK-gult, tårgasgrönt). Det är ofta natt, och det exploderar i ljus och ljud. Förvirringen är inte riktigt total utom möjligtvis för utomstående.

Det är inte ett måste att en sådan här kampanj leder till enbart militärer. Rollpersonerna kan vara specialister eller helt enkelt civilister som råkat komma i korselden. Man kan också köra en polisvariant av det här i stil med Robocop eller Brazil.

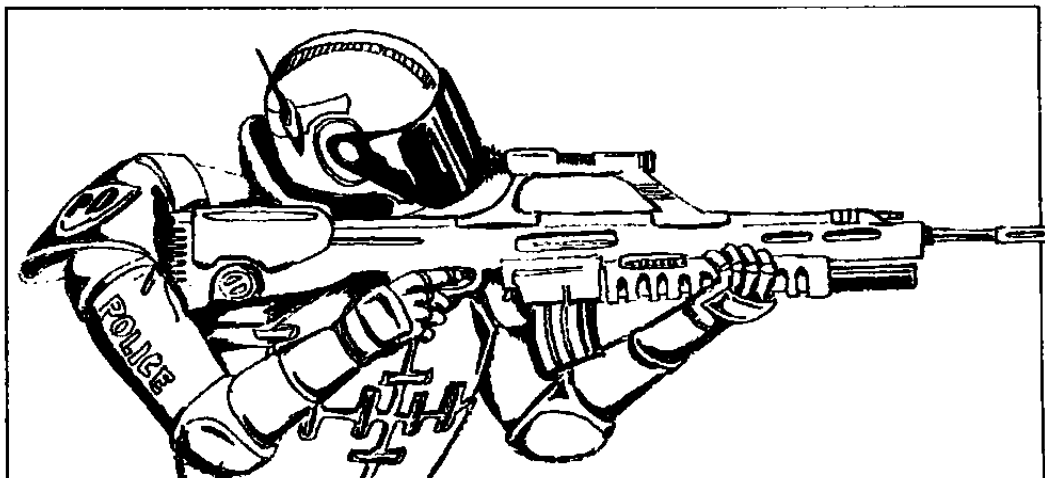
Klädesvalet är enkelt - uniform eller fält-dräkt, hjälm, kroppspansar, ryggsäck med det allra nödvändigaste, kängor samt vapen. Vapnen är ofta en pistol, en kniv, en karbin/gevär/ksp/kpist och ibland också ett backup-vapen. Samtliga vapen bärs redo eller lätt åtkomliga med några sekunders varsel.

Mystic

"This is magic, Babylon, Voodoo magic."

— Legba

Den mystiska sättningen kom in i samband med nätet och dess undervärldar "The Rise" och allsköns voodoo-kult. En mystisk sättning bör vara just mystisk, nästan på gränsen till magisk. Gibsons roman Count Zero har väldigt mycket mystik i sig, just på grund av voodoo.



SAMMANHÅLLNING

Detta är ett av de knepigaste problemen för en spelledare. Hur introducerar man en ny rollperson i gänget? I de flesta rollspel är detta inte något större problem, men i Neo-Tech så är det inte alltid säkert att rollpersonerna litar på varandra. Därför kan följande råd hjälpa till att få ihop och hålla ihop rollpersoner:

Gamla Kontakter

En rollperson har gjort affärer med en annan rollperson, kanske köpt information eller så. I ren desperation vänder man sig till honom. Denna metod är bland den enklaste och bästa.

Gemensamma Intressen

Nu menar vi inte gemensamma intressen som att hålla sig vid liv, utan att två personer är intresserade av ett visst företag eller av en viss person. Orsakerna kan vara vitt skilda, men målet är detsamma.

Samma Nationalitet

Om hela kampanjen utspelar sig i Storbritannien och två rollpersoner är briter saknar denna relation sin udd. Men vad skulle hända om båda var katolska irländare eller japaner? I det ena fallet skulle de vara främlingar på fientligt territorium, i det andra främlingar i en främmande värld. De har ganska få att lita på, så de tyr sig till dem de kan förstå. Varandra.

Samma Yrke

Två netrunners kan samarbeta av olika skäl. De har samma yrke och därför också en viss gemenskap. Precis likadant är det inom de flesta andra yrken. Passa dig dock för typiska ensamvargsyrken. En prisjägare har till exempel ofta en viss oförmåga att samarbeta med andra prisjägare.

Affärsförhållande

En rollperson kan vara anställd av en annan rollperson - till exempel vara livvakt eller underhuggare åt en yakuzaboss. En rollperson kan också vara en regelbunden affärspartner med en annan rollperson. De kan arbeta gemensamt för att få igenom ett visst kontrakt med någon, eller för utkonkurreringen av andra företag, eller för att förhindra att båda faller utför ruinens brant.

Samma Utbildning

Två personer kan ha blivit undervisade av samma lärare eller på samma skola. De kan ha tagit samma linje på universitet, eller varit kurs- eller rumskamrater en gång i tiden. I Japan är detta ett mycket viktigt band, som bör understrykas flera gånger om. En annan variant av detta är förhållandet mellan lärare och elev, som är speciellt viktigt i hackerkulturen.

Samma Uppväxt

Två rollpersoner kan ha växt upp i samma kvarter och gått med i samma gäng. Sedan har de av någon anledning skiljts åt. Långt

senare träffas de igen och det visar sig att förutom att de känner igen varandra så har de också ett visst gemensamt mål.

Släkt

Släktskap är viktiga förhållanden, i alla fall på film. Maffiafamiljer håller stenhårt ihop och ingenting kan slita isär de banden. Storebrorsan hämnas sin lillebror. Sonen gör allt för att rädda fadern.

Granne

Det här förhållandet är ganska sällsynt, i alla fall på film och i bok.

Kärlek

Varför inte? Tänk på saken - de flesta dramer på film och i böcker kommer faktiskt ur det faktum att en huvudperson älskar en annan huvudperson. Detta kräver en gemensam överrenskommelse från båda spelarna - det är en sak att säga "ni är förälskade" och en annan att säga "ni är släkt" eller "ni är kompanjoner". Släktingar och kompanjoner kan hata varandra, men det är dumt om älskande gör det.

Samma Religion

Detta kan till viss del sättas under samma nationalitet. Muslimer, vare sig de är infödda eller inte, håller ihop, varifrån de än kommer. På precis samma sätt är Israel öppet för de judar som vill flytta dit - de håller ihop helt enkelt.

START OCH SLUT

Dessa båda saker hänger ganska tätt ihop. Lämpligtvis sätter man igång precis där spelet slutade föregående möte. Dessutom bör man börja på utsatt tid. Ska man spela 18.00 så gäller klockan sex, inte klockan sex plus en akademisk kvart.

Börja gärna en spelsession med en resumé av föregående handlingar. Förklara vad som har hänt och varför. Ta en kvart på dig ungefär.

Och hur avslutar man en session? Antingen kan man säga att "vi slutar spela prick elva" eller så kan man säga att "vi slutar spela vid elvatiden". Sedan kan man ju råka bli klar innan dess.

Om man inte har någon fast tidpunkt finns det två tillfällen som är bra att sluta vid; vid

en lugn punkt i storyn eller mitt i en actionfylld scen. Slutar man i en lugn scen vet man precis var man ska börja nästa session. Alla vet vad som hände sist, eller i alla fall ungefär hur läget är. Det behövs ingen större resumé.

Å andra sidan är "cliffhanger"-tekniken vida använd i åtskilliga tv-produktioner. Den är utmärkt att använda i rollspel också. Rollpersonerna kan vara nerpinnade i ett rum i Takamura-skrapan och ammunitionen håller på att ta slut. Skurken lyfter sin pistol och riktar den mot rollpersonens huvud, spänner hanen och... dags att gå hem.

Spelarna kommer att protestera vilt. De vill veta vad som händer. Det är bara naturligt. Stå på dig och säg ingenting. Spelarna kommer garanterat gå hela veckan i spänd förväntan över vad som kommer att hända

nästa möte, analysera in och ut bara för att få en simpel ledtråd.

HÅLLA UPPE FARTEN

Det är viktigt att hålla hastigheten i ett tempo som du trivs med. Låt inte spelarna drastiskt ändra hastigheten, utan kör på i ditt tempo. Detta kräver en viss kontroll över situationen.

Följande saker får till exempel inte inträffa:

Regeldiskussioner

På saker slöar ner spelet som regeldiskussioner och tolkningar. Det kräver att du håller stenhårt på din sak, och tar till "Absolut makt" om så behövs (se nedan).

Om en spelare i en situation börjar gnälla

över regler, fråga spelaren vem som är spelledare, han eller du? Det brukar få pli på alla utom de värsta spelarna. Om inte det fungerar kan du alltid bestraffa honom på olika sätt. Regelgnäll är dåligt rollspel och bör behandlas därefter.

Kringsnack

När du som spelledare märker att de snackar om matchen på TV ikväll ska du ta det som negativ kritik. Du har inte lyckats fånga spelarna kring spelet i tillräckligt hög grad. Efter sessionens avslutande bör du ta dig tid att fråga spelarna vad som var fel och vilka misstag du gjorde. Denna feedback är viktig för att lära sig spelledandets konst.

Jag själv har en förmåga att plötsligt komma på något kul som inte har ett dugg med spelet att göra, oavsett hur intressant det är. I sådana situationer försöker jag att få in denna plötsliga association i mitt rollspel, men jag lyckas inte alltid. Tyvärr.

Balla kommentarer bör uppmuntras så länge de inte drar ner stämningen. Faktum är att de bör belönas om de är sådana att alla kommer ihåg dem efteråt. De bör belönas ännu mer om de kan stå sig utanför spelet utan att situationen runt omkring måste berättas.

Telefonsamtal

Precis när det är som mest spännande ringar telefonen. Det är faktiskt ganska irriterande, så ett tips är att dra ur telefonen eller stänga av ringsignalen under själva spelet.

Pauser

Pauser bromsar ner spelet något enormt. De är dock nödvändiga och bör därför inte tillåtas annat än när du själv tycker det är lämpligt och när det passar in i storyn.

RÄTTA HÄLLET

En av de svåraste uppgifterna som spelledare är att hålla äventyret i rätt riktning. Spelare har en tendens att tänka i riktningar som du inte vill att de ska tänka. Små eskapader från storyn är inte så farliga och bör faktiskt uppmuntras om det främjar rollspelet.

De stora fällorna som man ska undvika är när spelarna far åt helt fel håll. Till exempel har det hänt att när spelarna skulle till Madagaskar fick de för sig att de skulle

upp i omloppsbanan!

Det finns tre sätt att undvika den här sortens fällor. Man kan ge spelarna klara hänvisningar åt vilket håll de ska. Man kan tvinga dem att åka dit de ska. Slutligen kan man se till att det inte finns något fel håll.

Den första metoden har nackdelar i att det ofta är fullständigt genomskinligt att det är meningen att man ska dit. Spelarna uppfattar ofta äventyret som något styrt, vilket blir aningen tråkigt. De kan också se det hela som en ursäkt att fara runt och förstår inte riktigt varför just de av alla medelmåttor måste ut och flänga.

Den andra metodens nackdel är samma som första metoden, fast värre. Det går att lösa problemet snyggt genom att man börjar 'in media res', mitt i handlingen. Spelarna slängs med andra ord mitt in i "filmen" i en actionscen, med klara mål framför ögonen. Därefter är det rock-and-roll och fullt ös fram till målet.

Den tredje metoden är att flytta äventyrets upplösning efter spelarna. Om de inte känner för att ha slutuppgörelsen på Madagaskar utan vill upp i omloppsbanan, så låt dem fara dit. Rädda vad du kan och flytta det till rätt ställe, och improvisera hejvilt.

Exempel: "Aha, vi har inte Zetatechs säkerhetsvakter, vi har Flygplatspolisen och deras, ähm, säkerhetsstyrkor i omloppsbanan, och lufttrummekrälandet kan ju fungera i omloppsbanan det med, och den där datorm ligger på en forskningsstation i omloppsbanan (kapa omloppsbanefarkost?)..."

SPELARNÄR FLER

Spelarna har ett numerärt överläge över dig. Det är inte så mycket du kan göra åt det. Visserligen har du mer resurser, men spelarna har mer hjärnsubstans.

På ett labb skapade en bur med exakt fyra flyktvägar - inte flera. Man satte in en apa i buren och väntade på vilken flyktväg apan skulle välja. Apan skapade en femte flyktväg.

Det är på samma sätt i rollspel. Hur noggrannt man än förbereder sig kommer spelarna ändå fram till något som du aldrig funderat på. Antag till exempel att rollpersonerna är instängda i ett kontorskomplex. Du har markerat alla vägar ut, och placerat ut vakter för att göra flykten lite spännande. Du tror dig ha tänkt igenom allt. "Okej," frågar du, "vad gör ni?"

En spelare tittar illmarigt på en annan spelare. Båda nickar och den ene säger: "Lufttrumorna!"

"Öh?"

"Lufttrumorna. Det finns väl lufttrummor i alla höghus? Vi tar den vägen."

Du börjar plötsligt kallsvettas. Den här vägen hade du aldrig tänkt på. Du kan i och för sig säga att lufttrumorna är för smala såvida inte rollpersonerna har Utbrytar-konst eller något liknande, och att de knappast kan få med sig vapnen in dit etc. Men varför spolia smart tänkande? Låt det fungera men låt dem svettas lite. Låt en av vakterna upptäcka den öppna ventilen och därefter går vakterna och undersöker lufttrummor, och misslyckas precis att upptäcka spelarna.

Om du tänker på det här gamla tricket gör nog spelarna det också. Allting som en spelledare kan tänka ut kan en spelare komma på. Och tvärtom.

ANTIKLIMAX

Spelarna har fått ett uppdrag - de ska sno en skiva med ritningar från en yakuza-familj i Japan och sedan överlämna denna till sina ryska arbetsgivare. Skivan innehåller ritningarna över ett japanskt militärt datorsystem och är således topphemlig med stort T.

Vi antar att det stora äventyret har gått som planerat. Man har lyckats med detektivarbetet och i stort sett dragit de rätta slutsatserna - motståndarens högkvarter är inne i ett stort stålverk på gränsen mellan Chiba och Tokyo. Efter en lång eldstrid inne i stålverket i äkta T2-stil lyckas man till slut eliminera den sista skurken genom att släppa ner honom i ett kar med smält stål.

Interpol har blivit underrättad om skottlossningen och tillsammans med Tokyos poliskår dyker de upp, tungt beväpnade för att undersöka och åtgärda saken. Spelarna fångas in (man slåss inte mot stridskyborger med exoskelett och miniguns) och förhöras. Spelarna är öppenhjärtiga och förklarar att de har haft en privat vendetta mot en av de mer anarkistiska yakuza-familjerna.

En av spelarna fumlar dock när försöker gömma undan skivan som de just har erövrat från skurkarna.

Hur löser man problemet? Det är oacceptabelt att spelarna åker dit på ett enda fumlat slag på slutet. Här följer tre förslag:

Fusk

Spelledaren slår ett dolt slag bakom sin skärm. Han tittar på siffrorna och slår lite till, och lite till, och lite till, och säger till slut "Det verkar som om han inte märker dina genomskinliga försök att gömma en sextums skiva i bakfickan. Det är tydligen grönt."

Det går visserligen an, men spelarna kommer att misstänka att du fuskade. Det krävs ett fumlat slag för att misslyckas att upptäcka ett fumlat slag, och två fummel i rad är rätt sällsynt.

Osannolika händelser

Den japanska polisen syr in spelarna i väntan på att Interpols direktorat för Företagsinteraktion (läs: industrispionage) ska lägga sina vantar på dem. Plötsligt slås celldörren upp, två svartklädda personer slänger åt spelarna tomma vapen och magasin och säger åt dem att följa med. Efter en kort språngmarsch i ett brinnande och belägrat polishus kommer de upp till taket där en tiltrotor flyger ut dem till en rysk atomubåt där de får överlämna skivan och sedan körs iväg till någon annanstans. End of story.

Inte så illa ändå. Hollywood har haft betydligt fler och värre historier än så. Se på Avgrunden till exempel.

Interaktion

Poliserna plockar fram skivan och tittar på den. "Hrm. Mitsubishi Electronics, file #133886A-Z. Militärt. Topp hemligt. Luktar industrispionage."

"Eh, vi kan förklara..."

"Jag är inte intresserad av förklaringar. Jag tror dock att ni är intresserade av att slippa Interpol."

"Öh..."

"Interpol har hårda straff för industrispionage. Ibland undrar man hur mycket det skulle krävas för att övertala en japansk polistjänsteman att inte överlämna spioner till Interpol."

"2000 Ecu?"

"Interpol har hårda straff."

"5000?"

(till en annan polis) "För dem till flygplatsen och sätt dem på första plan till Geneve. Se till att de kommer med på planet. Jag ska underrätta Interpol."

Under hela resan grubar sig spelarna för vad som händer i Geneve. När de väl kommer fram efter 24 timmar visar det sig att Interpol inte väntar på dem. Däremot

saknas 5000 Ecu per person.

Den här varianten av "De inte fullt så omutbara" är rätt komisk. Den funkar precis överallt där pengar finns, vilket är överallt i världen år 2051. Fråga mig inte varför, men det verkar som om den mänskliga girigheten alltid har fungerat som livräddare i nöden. Dessutom verkar det trovärdigt.

Den stora fördelen är att det kräver interaktion och därmed rollspel.

NÄR FOLK DÖR

"Requiescat in pacem."

Nej, allvarligt talat. Sânt händer faktiskt, och det är ytterst sällan folk får en andra chans. Jesus fick det i och för sig, men han var rätt speciell. Ett antal personer påstås ha varit döda och väckts till liv igen som voodoo-kultister. Detta händer dock inte speciellt ofta i verkligheten, för att inte säga inte alls.

Det finns dock spelare som har svårt att acceptera att deras rollpersoner dör. De kan gorma i evigheter om att deras älskling person avlidit. Det gäller att vara bestämd mot sådana personer. Är man död så är man död.

Dessutom, även om döden är ovanlig (för rollpersoner vill säga) så är den definitiv. Det finns ingen återvändo, och detta av den enkla anledningen att om det finns en återvändo blir döden en trivialitet. Får förlorar sin spänning.

Rollpersoner bör inte dö allt för ofta. I NeoTech bör inte rollpersoner avlida allt för mycket. Om någon gör något extremt dumt, så är de fritt fram att låta rollpersonerna förblöda, men i övrigt finns det inget skäl till att ha ihjäl dem. Det finns andra sätt att bestraffa klantiga spelare.

BELÖNINGAR

En av orsakerna att rollspela är att få en liten klapp på huvudet som säger att nu har man varit duktig. Därför bör man dela ut belöningar lite då och då. Belöningar finns av flera sorter. Dels finns den vanliga erfarenheten. Dels finns mer specifika belöningar.

Förbättringsslag

Spelledaren kan tillåta spelarna att slå ett par extra förbättringsslag på ofta eller smart använda färdigheter.

Nya prylar

Vi är alla lite prylfixerade. Ge spelarna en ny leksak då och då, men passa dig noga för att göra den för mäktig - det rubbar spelbalansen

Pengar

Pengar är bra att ha. Kom ihåg att i NeoTechs värld har man antingen ekonomiska problem i form av att man är utfattig, eller så har man problem i form av att man är stinkande rik. Om det är lätt att få tag på pengar bör de vara ännu enklare att bli av med dem...

Kontakter

En inflytelserik kontakt som står i skuld till någon är en god belöning. Den är också ganska begränsad. Har man väl inkasserat skulden är det svårt att göra det igen.

Riktiga vänner är det ont om, men kan vara guld värda i vissa situationer. Det är svårt att upprätthålla vänskapsband realistiskt eftersom det kräver en hel del arbete med en rollperson och en SLP, något som tar resurser från de andra spelarna och ibland också storyn.

Oscars

"And the winners are..."

– Hollywood; Oscarsutdelningen

En Oscar är en individuell belöning. Den delas ut en högst gång per möte till en och endast en spelare, gärna under ceremoniella former, för något som han eller hon har gjort under kvällen. Man ska inte leta efter en orsak att dela ut en Oscar - den ska endast delas ut för enastående prestationer. Sådana prestationer märks.

Man kan fastställa från början vad en Oscar består av, till exempelvis en burk Cola, en bonus-nivå på valfri färdighet, slippa städtjänst eller bara en positiv anmärkning, eller så kan den vara flytande från möte till möte. Oscars bör delas ut i kategorier, så att man vet vad man får en Oscar för.

Här följer ett antal tips på kategorier som man kan använda:

- Aster Mortis (Dödsstjärnan) - snyggaste dödsscenen. En tradition inom medeltidsföreningen SCA som vi utan det minsta dåligt samvete norpar rätt av.

- Bästa Monolog - om det är Shakespeare-klass på den. Det går alltså inte med vad som helst.

- **Bästa Live-Action** - om spelaren verkligen spelar med hela kroppen, och gärna med omgivningen utan att förstöra den.
- **Bästa Stunt** - vilda grejor som att skjuta full automateld med en kpist hängande i ett rep under en helikopter under beskjutning... och träffa!
- **Bästa Plan** - planen ska vara individuellt framtagen, helvild och framförallt fungera.
- **Bästa Dumhet** - faller ofta samman med bästa stunt, men kan vara av fredligare karaktär.
- **God Insats För Spelgruppen** - som att fixa gratis pizza, krönikera äventyret eller något annat i samma klass.
- **Bästa Skämt** - om någon kläcker ett skämt som inte bara är roligt för stunden utan kommer bli en odödlig klassiker även i den Verkliga Världen.

Uppfinningsrika spelgrupper kan hitta på ännu fler kategorier.

BESTRAFFNINGAR

Bestraffningar delas ut för något dumt som rollpersonen eller spelaren gör. Typiska orsaker för bestraffningar är dåligt rollspel, regelkänslighet, fusk, störande av ordning och så vidare. Bestrafningen kan bestå i förlust av förbättringsslag (näst vanligast), förlust av egendom (vanligast), få en nackdel eller få en personlig reprimand. I extremfall kan även rollpersonens död vara en befogad bestraffning.

En nackdel kan till exempel vara extrem vidskeplighet, fysisk defekt, fobier, psykoser, internationell efterlysning eller något annat som är till nackdel för rollpersonen. Spelledaren har full rätt i att vägra en rollperson slå alla eller en del av sina förbättringsslag och hålla inne dem tills dess att han bättrar sig. Spelledaren måste vara stenhård på den här punkten och kan till och med konfiskera rollformuläret om risk för fusk föreligger. Det är mycket viktigt att spelledaren förklarar varför spelaren får denna bestraffning och vad han måste göra för att förbättra sig.

Exempel: Efter upprepat fusk tvingades jag att ta till kraftmetoder mot en spelare. Jag frös alla förbättringar av färdigheter tills vidare (han fick fortfarande kryssa i rutan) samt gav honom reella nackdelar i spelet i form av byråkratiskt krångel med hans lön. Dessutom konfiskerades hans rollformulär. Efter att ha förklarat varför jag gjorde detta var han en exemplarisk

spelare och så vitt jag vet har han ännu inte fuskat i något rollspel.

SPELLEDARSKÄRMEN

En spelledarskärm är ett underbart hjälpmedel. På insidan av denna kan man sätta små lappar med rollpersonernas siffror på. Man kan alltid ha tabeller tillgängliga på insidan, man kan slå dolda tärningsslag där bakom, föra anteckningar och ha kartor och äventyr uppslagna så att man slipper dyka ner bakom boken för att spelarna inte ska ha en chans att få veta vad som kommer att hända.

Här kan vi också nämna något om dolda slag. Ett dolt slag bör utföras varje gång en spelare inte kan vara säker på om han lyckades eller inte, till exempel om han letar efter något. Du frågar efter hans chans, slår ett slag enligt den korrekta svårigheten men gör det på ett sådant sätt så att spelaren inte ser resultatet. Du ser om det lyckas och i så fall hur bra det lyckas och talar om resultatet av handlingen.

Alla slag behöver inte vara dolda. Alla slag där framgången är omedelbar kan spelaren själv slå, exempelvis hoppa, klättra, skjuta etc.

Dolda slag har också den fördelen att du kan ignorera resultatet och meddela ett resultat som bättre passar din planerade story.

Exempel: En bunt med företagsnijas kryper mot rollpersonerna över innertaket. Spelarna har ingen aning om vad som händer, så du begär ett slag för Hörsel. Antag nu att storyn kräver att spelarna upptäcker ninjorna och att resultatet av slagen blir att alla misslyckas. Plötsligt är din story sabbad.

Gör så här istället: fråga var och en om deras Hörsel. Slå ett antal slag bakom skärmen så att ingen av spelarna ser vad du slår. Ignorera resultatet och säg till den som har högst HÖR och en annan slumpvis utvald person att de hör något ovanför innertaket. Alla tittar upp, de lyfter på en taksektion och ser ninjorna upp-och-ner i taket. Sedan börjar det regna ninjor.

ATT SKAPA SPÄNNING

Spänning är viktigt i rollspel. Man måste verkligen vilja fortsätta i storyn. Det är din uppgift som spelledare att skapa denna stämning, så att spelarna hela tiden vill veta vad som händer runt om storyns nästa krök.

Alfred Hitchcock var mästare på att skapa en "tät stämning" i sina filmer. Många av de trick som han använde står sig än idag och används i filmer och böcker om och om igen.

Vinkar

Något som kan sakta ner spelet och därmed förta stämningen är när spelarna inte fattar hur läget är och därför fortsätter göra något åt deras uppfattning som skiljer sig radikalt från det verkliga läget.

Under speltesten till exempel kunde två spelare inte fatta att det var helt grönt att flyga med semiballistisk skyttel till Japan. De bokade nya biljetter och bokade om biljetter, allt för att förvirra "förföljarna". Spelledaren ville inte säga rent ut att det inte fanns någon förföljare, utan försökte hela tiden ge vinkar om att det var onödigt att vela som de gjorde.

En variant att lösa detta problem är att slå tärningar när spelarna kollar efter förföljare och innan tärningarna hinner stanna säga att de inte ser några. Det brukar hjälpa. Man kan till och med låta bli att titta på tärningarna. Men paranoida spelare kan få för sig att de är förföljda ändå men att de är så skickliga att det inte är någon idé att avläsa resultatet.

Problemet med extremt paranoida spelare kan till viss mån avhjälpas. I ett äventyr mötte spelarna något som uppfattades som en "ond kult" - en samling personer som uppförde sig konstigt. Spelarna konfronterades med dessa genom att de tog spelarna till fånga, pressade dem stenhårt på samma sätt som spelarna skulle ha gjort, inklusive obegripliga frågor och inhumana metoder som tortyr och hot. Det visade sig att den "ondakulten" egentligen var ett annat gäng äventyrare som var ute på samma äventyr på samma plats precis samtidigt. Eftersom spelarna vägrade ändra stil och försöka kommunicera, så dog de allihop...

Detta äventyr fick spelarna att inse hur konstigt de spelade sina rollpersoner.

Beskrivningar

Ge spelarna en så komplett bild av situationen som du kan i en viss given situation. I väntan på ett bakhåll kan du till och med ta dig tid att beskriva doften av ångan från kloakerna och svetten i ansiktet. I strid bör man nöja sig med var en del av motståndarna står och vad de gör - ge aldrig en komplett bild av situationen när det är viktigt att farten hålls uppe.

Hastigheten och orden som används används för att öka känslan. När du ska beskriva till exempel ett rivningshus, ta tid på dig och beskriv detaljerna, gärna med långa meningar med många adjektiv, uttalade sakta och med låg röst. Om du tar på dig din bästa Hannibal Lecter-röst kan du få vilken spelare som helst att rysa.

Fantasi

Å andra sidan är det motsatta minst lika effektivt. Antag att spelarna sätter en av spelledarens rollpersoner som vakt. När de kommer tillbaka är vakten försvunnen. Det finns bara två små blodfläckar på golvet som ger några tips om vad som kan ha hänt. Deras fantasi fyller genast ut detta lokala vacuum. Om vakten var jättestor och jättestark kommer deras fantasi fyllas med vad som helst som är ännu större, ännu starkare och dessutom tillräckligt tyst för att ingen ska höra någonting.

Tråkiga spelare kan dock kläcka ur sig kommentarer som "Äh, han gick väl på fikarast..."

Timing

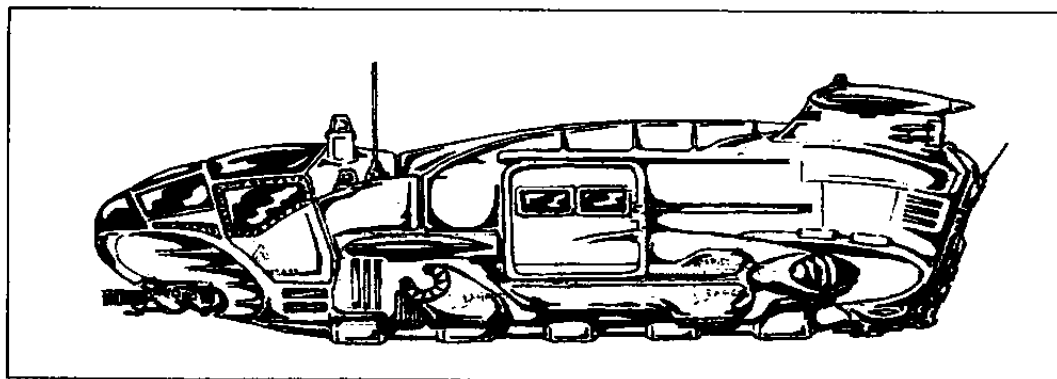
Försök hela tiden att få en viss känsla av att tiden sakta flyter framåt. Försök också att accelerera tiden, så att det känns som att den går alldeles för snabbt mot slutet. Det kan börja lugnt och stilla för att sedan accelerera i en furie av våld. Tag det bara lugnt så att du inte pressar spelarna alldeles för mycket.

Växla hastighet

Man kan varvat scener med en känsla av "lugnet före stormen" med scener där urladdningen sker i en orgie av våld och action. Dessmellan har man ha lugna scener där han tillåter tittaren att slappna av för att därpå kasta dem fram till fätöljskanten igen. Se dock till att hela tiden öka hastigheten.

Med andra ord - kör inte samma sak hela tiden. Varva lugnt med fartfylt. Håll spelarna på helspänn och låt dem slappna av ett tag, för att därpå öka spänningen ännu högre. Spänningen är något som du bör ha absolut kontroll över, hela tiden.

Man kan ändra hastigheten genom att byta motståndare. Ibland möter de en motståndare som är mer eller mindre bara ett hinder, för att därpå möta en eviga Spindeln i Nätet - maffian, en motståndare med makt som långt överstiger deras egen.



Deadline

"Varning, denna rymdstation kommer att förlora trycket om tre minuter. All personal måste då befinna sig i tryckdräkter."

"Varning, denna rymdstation kommer att förlora trycket om två och en halv minut..."

Att använda en tidsgräns för att hålla tittaren på helspänn är ett gammalt trick, men det fungerar fortfarande bra. Ju närmare gränsen de kommer desto mer nervösa kommer de bli och de kommer verkligen anstränga sig för att undvika det Hemska-Som-Kommer-Att-Inträffa-Om-De-Inte-Hinner-I-Tid. Det är ett utmärkt sätt att bygga upp ett klimax.

Fördröjd framgång

Man kan, förutom att sätta en absolut tidsgräns, dessutom sätta en betydligt mer pressande sådan - en som beror på spelarna. Spelarna kan till exempel ha en begränsad mängd ammunition och vapen och ska med dessa hålla tillbaka mängder av vakter medan netrunnern överlistar datorn för att klämma ut dess hemligheter. Det är ett svårt företag som kommer att ta tid, tid som begränsas av ammunition som de inte har.

Hemligheter

Det finns många saker som måste hållas dolda från spelarna. När du använder den här tekniken ska du försöka tona fram vikten av vissa hemligheter så att spelarna verkligen vill veta vad som händer, och dessutom skapa fler hemligheter under vägen.

Säg aldrig vad som händer till spelarna, inte ens efter äventyret. Låt dem undra. Mysterier är bara en av sakerna som gör rollspel spännande. Dessutom får det spelarna att spinna vidare och lägga på ytterligare detaljer som gör historieberättandet än mer intressant.

Intriger

Det finns åtskilliga maktfaktorer i världen som alla kämpar mot varandra. Detta är mysterier inom mysterier inom andra mysterier.

Rollpersonerna bör konfronteras med dessa intriger, få hela deras liv omvälvvt av dem och de makter som står bakom. Till slut bör de få en möjlighet att ta reda på vad som händer bakom kulisserna.

Säker hemmabas

Ett av de bästa sättet att hålla spelare spända är att aldrig ge dem en säker hemmabas där de kan dra sig tillbaka. Eller ännu hellre - ge dem en hemmabas. Låt dem arbeta för att göra det till en ointaglig fästning. Låt dem verkligen känna, innerst inne, att de är säkra där. Lura dem sedan att bjuda in motståndaren till denna bas, men se till att misstaget är deras.

Omfång

Börja på den lilla nivån och gå uppåt till det stora, eller börja stort och gå ner till mindre och mindre skala. Man kan till exempel börja med en enkel stöld. Sedan dras polisen in, det stora företaget börjar intressera sig och till sist kanske hela världen står på spel. Man har gått nerifrån och upp, från det lilla och välkända som kan påverkas till det stora orubbliga okända.

Beroende

Uppmuntra bekantskap med spelledarens rollpersoner. Låt dem utveckla denna bekantskap till ett slags ge-och-ta. De är beroende av en del personer, medan andra är beroende av dem. Sätt sedan igång och ha ihjäl dessa spelledarpersoner, en efter en, gärna också på ett sådant sätt att de får för sig att det var deras fel eller att det aldrig hänt om de hade varit där. Det finns få saker som är så frustrerande och som är lika skrämmande.

Parallella handlingar

Om man vet vad man gör kan man köra flera handlingar samtidigt och låta dem påverka varandra. Man kan ha ett företag som har ett visst mål, yakuzan har ett annat, italienska maffian ett tredje, och Förenade Jihad ett fjärde. När sedan spelargruppen dyker upp med ett femte mål som stör de andra fyra gruppernas mål kan i stort sett vad som helst hända.

Denna variant är den mest realistiska. Världen stannar inte bara för att spelarna ska få utföra sitt i fred.

Sidospår

Sidospår är en teknik som används när man vill avslöja lite mer av det runt omkring. Man gör helt enkelt ett klipp till någon annanstans och någon annan tid, och beskriver vad som händer. Ett bra sidospår avslöjar lite grann vad motståndarna sysslar med, gärna sådant som spelarna redan känner till, men inte såpass mycket att den framtida handlingen avslöjas.

Återblickar

Återblickar är svåra att hålla ordning på. En återblick är i praktiken ett sidospår till något som redan har hänt och som spelarna är med i. Återblickar får inte avslöja något om den framtida handlingen. Det enda som får avslöjas är detaljer som rollpersonen redan känner till.

Vidare krävs det att spelaren tillfälligt "glömmer" det som rollpersonen inte känner till än. Slutligen känns ofta återblickar aningen styrd eftersom de alltid leder till den situation som är 'nu', vilket i sin tur är lite tråkigt.

Återblickar är annars ett utmärkt sätt att förmedla information som rollpersonen borde komma ihåg, men spelaren inte har en aning om. De kan också vara väldigt stämningshöjande.

Symbolik

Det går att införa massor av symbolik - det finns utrymme 'reserverat' för detta. Har man läst Bibeln kan man föra liknelser mellan exempelvis Uppenbarelseboken och NeoTechs ganska apokalyptiska värld. (Vi gör dock inga som helst anspråk på att NeoTech skulle vara i klass med Bibeln.) Det största utrymmet för symbolik ligger dock i rollpersonerna och deras bakgrund. En bättre definierad bakgrund ger mer utrymme för symbolik.

TIO GUDS BUD TILL SPELLEDARE

§1 Favorisera Ej

Låt aldrig dina personliga åsikter om folk och få gå över objektiviteten. Som spelledare är du neutral och måste så förbli. Ingen spelare ska favoriseras eller tryckas ner. Alla måste behandlas lika.

Å andra sidan bör bra rollspel och problemlösning belönas, likaväl som dåligt rollspel bör avrådas. Straffa inte en spelare för att han gör något dumt, han kanske bara rollspelar dum.

§2 Låt Icke Äktenskapet Påverka Ditt Omdöme

Ett varningens ord - jag vet flera personer som har brutit mot Första Budet på grund av sina respektive. Undvik detta eftersom de andra spelare inte uppskattar detta. Försök istället att förklara att det är ett spel, och som domare kan inga favörer lämnas, ens under hot som "det blir kallt i sängen inatt".

§3 Dröp Icke (I Onödan)

Rollpersoner är rollpersoner, spelarnas skapelse och deras älsklingspersoner. Undvik därför att döda dem om de inte gjort sig förtjänta av det eller uttryckligen begär det, och försök i så fall få deras död att föra storyn framåt.

§4 Missbruka Icke Ditt Ämbete

Som spelledare har du rätt mycket makt. Tvinga aldrig spelarna att göra exakt som du säger, bara för att du är envis. Lyssna på deras motargument och fundera över dem innan du gör ditt beslut. Tänk dessutom på att en uttråkad spelare är en spelare som inte vill spela.

§5 Var Icke Öppenhjärtig

Lämna aldrig onödigt mycket information, hur mycket de än ber. Allting som befinner sig bakom spelledarskärmen är topphemligt, inklusive regelboken. Om spelaren vill veta något, bedöm om hans rollperson kan känna till det och ge sedan informationen efter detta.

§6 Påverkas Icke Av Mutor

Återigen måste jag gå in på opartiskheten. Det kan inte poängteras nog. Hur mycket du än gillar havreflarn, låt ald-

rig det faktum att en spelare i trubbel bjuder just dig på överdrivet mycket flarn påverka ditt omdöme. Tag gärna emot dem, men fortsätt sedan i bästa Junta-stil att ignorera dessa mutor och vara lika jävlig mot alla (hehehe).

§7 Ignorera Regler När Så Behövs

Regelboken är ett hjälpmedel, inte en lagbok. Du behöver inte följa dem som om de var Guds Ord.

§8 Saliga Äro De Motiverade Ty De Skola Ha Något Att Göra

Se till att spelarna är motiverade att lösa uppgiften du ställer framför dem. Om de inte är det kommer de genomlida äventyret mest för att se hur det går, kanske för att det är veckans spelkväll och för att de inte har något bättre för sig.

§9 Fuska Icke Så Att Det Märks

Fusk uppmuntras, i alla fall när det gäller spelledaren. Försök hela tiden ge intrycket av att du följer reglerna, oavsett om du gör det eller inte. Har du tillräckligt bra pokerfejs kan du få spelarna att tro att "det bara blev så", eller "det var inte mitt fel. Bara lite."

§10 Planera Lunchen I God Tid

Ta en paus då och då. En spelare är aldrig aktiv hela tiden. Han har en del småpauser då och då medan din uppmärksamhet är riktad åt ett annat håll. När du känner att du kommer att behöva en paus, försök rikta spelet mot en potentiellt lugn period i storyn. Så fort alla rollpersoner har nått samma lugna tillfälle beordrar du en paus. Ta en liten promenad. Lyssna lite på den nya skivan. Koka lite kaffe eller te. Stick och proviantera i kiosken. Gå ut på balkongen och ta en nypa frisk luft. Tro mig, som spelare behöver du en paus då och då.

Större pauser, som lunchpauser, bör bestämmas i god tid. Och medan vi ändå är inne på tider, se till att ALLA spelare passar tiden. Man kan bli ganska frustrerad om man tvingas vänta på de andra spelarna.

ÄVENTYRET

Ett äventyr är en serie händelser som står mer eller mindre självständigt. En kampanj byggs upp av ett eller flera äventyr som är sammanlänkade av några gemensamma faktorer. Varje äventyr består av en eller flera storys. En story behöver inte vara begränsad till ett äventyr - den kan spänna över flera äventyr.

Just begreppet story (ett ord som så vitt jag vet inte står i Svenska Akademiens Ordlista) är ganska svårdefinierbart. Till att börja med består en story (per vår definition) av ett antal händelser som rör rollpersonerna och är kopplade till varandra. Dessutom ingår händelser som inte rör rollpersonerna direkt, men förklarar senare handlingar. Slutligen ingår en hel del smådetaljer i storyn.

Man kan köra flera storys samtidigt. Se Avancerat Spelledande ovan.

STIL

När man designar ett äventyr måste man bestämma vilken stil som äventyret ska ha. Samma stilar som kampanjen kan gälla, men man kan också blanda in vilken sorts stämning som ska ligga över just det här äventyret i kampanjen.

Apokalyps

Under äventyret känns det som att den stora Motståndaren är en nära på spåren. Det ligger en tung känsla i luften. Världen ligger på ruinens brant och det är Motståndarens fel.

Romantik

Romantiken behöver inte nödvändigtvis behandla kärlek, men det underlättar. I stort sett ligger det något trevligt i luften. Den romantiska känslan är nog den svåraste att få fram utan att spelarna tycker att det är asfånigt. Försök dig inte på det här utan erfarna spelare som du känner väl.

Mystik

Dimma och skuggor. Spelarna ska nästan aldrig ha en aning om vad som pågår.

Action

Fullt ös hela tiden. Massor av spänning och dramatiska scener. Allt för att hålla spelarna på stolskanten hela tiden. Variera dig lite, så att det inte blir erfarenhet.

Nyansering

Försök få in alla gråskalor och all skitighet i världen, som inte riktigt är ond, bara väldigt skitig. Tillåt inget svart eller vitt (dvs gott eller ont).

Kaos

Världen gör inte alls som spelarna vill. Den är slumpvis, skiftande och galen och inte det minsta rationell. Organisering av saker och ting bör vara näst intill omöjligt.

Komik

Till och med spelledare behöver slappna av lite grann och få stämningen lite mer upplyft. Humor har en plats även i NeoTech, men var försiktig och överdriv aldrig.

VAD SKA HÄNDA

När du har bestämt en stämning och stil bör du bestämma handlingen i stort. Precis som med kampanjen bör man bestämma slutet först. Därefter tar man handlingar i lite slumpvis ordning. Man skriver ner hela tidslinjen för äventyret och eventuella sidespår.

Man behöver inte vara lika petig när man gör egna äventyr som de som gör publicerade äventyr. Om du känner din spelargrupp väl räcker en tidslinje, några personer och deras mål samt några platser gott och väl som "äventyr". Det blir mellan en och tio sidor med anteckningar, kanske några SLP beskrivna i detalj och ett par kartor. Mer behövs inte.

Om du ska publicera äventyret bör du utveckla dina tankar och anteckningar till minst det tiodubbla för att andra spelledare skall ha en chans att förstå dina tankebanor. Tänk också på att de äventyr du gör ofta är specialanpassade till din spelargrupp.

Var också beredd på att spelarna inte alltid gör som du vill.

SPELLEDARPERSONER

En god spelledarperson (SLP) förgyller livet. Man kan skilja på olika typer av SLP. Vissa är på spelarnas sida, vissa är motståndare och åter andra är neutrala. Man kan också skilja på viktiga och oviktiga SLP.

De viktiga SLP (huvudmotståndaren, hans underhuggare, älskare/älskarinna, rollpersonernas viktigare kontakter etc) bör de-

taljeras mycket noggrant. Ju mer genomarbetade de är desto lättare blir det att rollspela dem.

Oviktiga SLP, som poliser, soldater, gängmedlemmar etc., behöver i stort sett bara några siffror på attribut och färdigheter och ett namn. Det är ingen idé att vara petig, de är ändå bara kanonmat eller tillfälliga möten. I strid behöver man dessutom inte alltid räkna ut exakt hur skadade de blir. Om en av spelledarens rollpersoner blir medvetslös så räcker detta för att man skall kunna ignorera honom.

Rollspela SLP

Viktigare SLP bör ha en väl beskriven personlighet. Ju mer detaljerad den är desto lättare är det att rollspela honom. Ha gärna en bakgrundshistoria klar, ifall någon rollperson vill ha reda på vad personen har varit med om.

Oviktiga SLP har som mest ett namn, en funktion och några värden. I vissa fall kan de ha en kort personlighetsbeskrivning, ofta i form av en hänvisning till någon personlighet på film eller i någon bok.

Överdriv alla SLP. Dina spelares rollpersoner har åtskilliga äventyr på sig att utvecklas till personligheter. Dina SLP får som mest fem minuter, och för att spelarna ska ha den minsta chans att greppa personligheten krävs att den är starkt överdriven, på gränsen till karikerad.

LEDTRÅDAR

Ledtrådar är tämligen viktiga; utan dem kommer knappast storyn framåt. Ledtrådar är bäst om de måste kombineras med andra ledtrådar, eller om de bara pekar på en ny ledtråd. Direkta ledtrådar mot målet bör undvikas ända till slutet.

Var inett allt för snål med ledtrådar. Man bör dock inte vara för generös. Det genomsvenska ordet 'lagom' passar mycket bra här.

FÖRVECKLINGAR

En bra story bör ha åtminstone en förveckling. De bästa förvecklingarna är de som hade varit uppenbara om inte spelarna hade gått på de än mer uppenbara.

Var inte för vild med vecklandet. Det finns risk att du skrynkler till spelarnas hjärnor. Det finns olika sorters förvecklingar:

Överraskningar

Äventyr kan designas precis så här. Ett av speltesten började med något förenklade regler – en träff och man dog. Äventyret gick ut på att slå ut en grupp terrorister. Efter ett par vilda skottlossningar i huset, en massa smyga och bakhåll slogs den sista rollpersonen ut. Varpå en visselpipa hörs: "B-teamet, snyggt jobbat. A-teamet, ni är döda. Vet ni varför ni är döda? Ni kollar inte hörnena. Jobba på det i fortsättningen. För att hedra våra stupade kamrater ska vi jobba på det här scenariot under resten av eftermiddagen. Ni döingar, upp på läktaren och se till att ni lär er något." Det var bara en övning med lasersimulatorer.

Förändrade mål

Spelarnas uppgift kan vara att eskortera en högt uppsatt person från ett land till ett annat. I mottagarlandet mördas personen och hans dokument stjäls. Rollpersonerna utpekas som gärningsmän. Spelarna måste nu få tag på dokumenten samt bevis som rentvår dem, i ett främmande land med en främmande kultur.

MER OM SLP

Ett mycket bra tips är att ha en lång lista med namn som du använder på SLP som inte är planerade, som till exempel Barten-dern eller den Tillfällige Kontakten På Gatan. Ha en lista med namn och en tom rad på varje rad. Så fort spelarna träffar någon okänd person tar du ett namn på listan och skriver vad personen är för någon på raden. Om nu spelarna senare söker upp tullkonstapel Roger behöver du inte stå helt handfallen. Du tittar på din lista vid R, hittar Roger och att han är tullkonstapel. Är du smart har du också antecknat vad som hände vid förra mötet.

FÖRBEREDELSE

Förutom SLP och tidslinje kommer du också behöva kartor över en del ställen som rollpersonerna besöker. Var noggrann med dessa kartor. Om rollpersonerna är benägna att använda sprängmedel kan det vara bra att inkludera bärande väggar. Lufttrummekrälare måste ibland också få sitt lystmäte tillgodosett.

REKVISITA

Rekvisita är saker som kan vara bra att ha, exempelvis flygbiljetter, kreditkort, visitkort, brev, datafiler osv. Detta går in under

rekvisita. Rekvisita kan vara enkla eller avancerade. De enklare kan vara handskrivna eller ritade, eller skrivna på skrivmaskin eller dator, kanske till och med utskrivna på laserskrivare.

Mer avancerade rekvisita kan vara gamla överblivna prylar från elektronikklubben på skolan, hopsmäckta på ett kasserat kretskort, det kan vara en överbliven CD-skiva som du inte är rädd om av någon anledning (julkalppsskivan med Julio Iglesias duger bra om man skrapar bort eller målar över texten på översidan).

En spelledare som tänker på omgivningen kan ta på sig kläder efter äventyrets stämning. Om det rör sig om högdjur i societeten kan han spelleda i kostym, om det är punkstämning kan han sitta i slitna jeans och skinnjacka, är det ett deckaräventyr är det långrock och slokhatt som gäller.

Spela gärna musik under spelandet, lite så där lagom tyst. Försök gärna få tag på viss filmmusik, det ger rätt mysig stämning, både när man skriver och äventyrar. Spela inte alltför högt och välj inte allt för intensiv musik eftersom den kan ta uppmärksamheten från spelet.

Var förberedd med tilltugg och törstsläckare. Sådant bör finnas tillgängligt vid spelbordet. Se till att spelarna också är förberedda på detta plan.

ANTECKNINGAR

Anteckningar är himla bra. Du kan med dessa komma ihåg tidigare handlingar och händelser. Anteckna allt, som till exempel vem som möter vem, uppträdande och upplösning av situationen.

Exempel: Rollpersonerna talar med Katsuichi Taniko, en oyabun i yakuza, som ber dem göra en viss sak åt henne. Rollpersonerna uppträder ytterst hotfullt, men innan de hinner göra något våldsamt har Taniko klappat i händerna. In kommer tre STORA livvakter, läser fast rollpersonerna (som i det här fallet är obehäpnade) och trycker fast deras ledares hand mot bordet. En fjärde, inte lika stor person tar fram en kniv och skär av rollpersonens vänstra lillfinger. Rollpersonerna kastar sedan ut med uppmaningen att tänka om. En läkare tar sedan hand om det skadade fingret.

Anteckningarna blir som följer:

Möte: Katsuichi Taniko. RP hotfulla, KT's livvakter tar lillfinger (yakuza way). RP tänker om, läkarvård

Nästa gång rollpersonerna möter Katsuichi tittar du i dina anteckningar och frågar ledaren om de har tänkt om. Blir de våldsamma kan du dessutom påminna dem att de andra också har lillfinger.

IMPROVISATION

En bra spelledare måste vara beredd att improvisera. Det är svårt att ge bra tips för dessa improvisationer. De enda tips jag kan ge är att vara förberedd. Ha namnlister, kartor, SLP och andra props. Återanvänd allting du kan, även från tidigare äventyr. Lär dig spelvärlden utantill, så att du snabbt kan extrapolera vad som händer med hjälp av detta. Om du har skrivit upp planer för SLP, glöm inte målet med planerna så att du lätt kan modifiera planen efter situationen.

Om spelarna ger sig av åt helt fel håll kan du antingen tvinga dem på rätt håll (vilket spelarna inte tycker är ett dugg kul) eller låta dem köra på åt sitt håll och rädda vad som räddas kan.

Ett riktigt lyckat improviserat äventyr är ofta en helt unik rollspelsupplevelse. När du har det maximala flytet känner du att du har kontroll över storyn, precis som spelarna tycker att de har kontroll över storyn eftersom det är deras handlingar som ger gensvar.

Ibland kan det vara skönt att bara släppa loss och se vad som händer. En väldefinierad kampanj är därför en bra kampanj att improvisera i. Alla vet vad som ska göras och allting bara händer på ett realistiskt och flytande sätt.



TIPS TILL SPELAREN

Varför behöver man tips till spelaren? Varför inte? Många spelare sitter och tar emot storyn precis som om de bara satt på bio och slöglodde. Andra är på tok för aktiva, och en tredje grupp skjuter på allt som rör sig plus lite till. Det är rätt tröttnande, så meningen med den här texten är att ge spelaren en massa goda tips om hur man rollspelar.

Exempel: I ett fantasyrollspel tar spelarna in på ett värdshus. De provianterar för tolv silver och fortsätter nästa morgon i gryningen.

Trist, eller hur? Detta händer när vi tröttnade på den anonyma övermattningen:

Fredriks 63-åriga hjälte börjar kvällen med att berätta hjälteskrönor om hur han slog ihjäl sex isdrakar med en fjuttig dolk (som

gick av efter andra draken) och slutar aspackad vid en vägg. Krilles gycklerska skapar dansstämning på värdshuset med sin flöjt och röjer tills folk inte orkar längre. Jonas stendumma barbar hoppar i takt med musiken så att huset håller på att rasa in, och Mats dvärg-dvärg går ut och håller en privat mystisk ritual med rökelse och åkallande av dvärgiska krigsgudar. Rogers aristokrat och officer går iväg till en finare krog och dricker där istället för bland obildade bönder och drägg.

Inte var vi den anonyma äventyrargruppen, och vi gav troligen spelledaren en hel del uppslag om hur man skulle hitta oss. Men vi hade bara sååå mycket roligare, och vi fick fler roliga problem att lösa senare.

VAR KREATIV

Om du inte har något bättre för dig, så hitta på något. Om du är i en ny stad i ett nytt land, utforska den, gärna med några goda vänner. Passa på att fylla upp förråden. Prata med lokalbefolkningen. Kom ihåg att man får inte reda på någonting om man inte frågar.

SKAPA SITUATIONER

Under ett av speltesten frågade spelledaren en spelare som spelade en femtonårig ligist vad han gjorde. Svaret blev; "Jag och mina fyrtio kompisar möblerar om vårt nya varuhus." Eftersom spelledaren behövde en ursäkt att sy in rollpersonerna blev han överlycklig - här skapade en spelare en utmärkt förevändning för att fångs-la ligisten.

Namnappar

Namnappar är bra att ha. Det är jobbigt och stämningsnedsättande om personer hela tiden ignorerar att ens rollperson heter Saito och tilltalar en med "Kalle" hela tiden. Finns det en namnapp bör den användas.

Anteckningslappar

Man bör skriva ner noter om vad som händer så att man inte glömmer av handlingen hela tiden. Om man inte skriver anteckningar finns det risk att man glömmer saker och ting, vilket i sin tur leder till en viss risk att man stöter sig med någon, till exempel spelledaren.

Skicka en liten lapp till spelledaren med en kort beskrivning av ett sidospår och en begäran att få genomföra den. Lyssna på spelledarens svar och respektera det. Kom inte med idiotiska förslag som att "Jag vinner femton miljoner på Lotto."

ROMANTIK

Uäh! hör jag redan nu. Romantik, vad är det för larv?

Tro mig när jag säger det, romantik kan vara nåt oerhört roligt. Om inte annat uppkommer lätt dråpliga situationer då de två älskande sätter sig själva och Uppdraget i fara för den de älskar. Om det dessutom är mellan två spelare kan det leda till en hel del rollspel ar emellan.

INTERNT KÄBBEL

De roligaste rollspelsupplevelserna jag någonsin haft har berott på internt käbbel. Vadå story? Det var mycket roligare att käbbla sinsemellan. I paranoida världar som NeoTechs bör man inte gå till överdrift eftersom närvaron av tunga vapen har en förmåga att sätta käppar i hjulet och kulor i bröstskogen på rollpersoner.

TALSPRÅK

Alla människor talar på olika sätt. Detta gäller också rollpersoner. Skriv upp ett litet citat, eller ännu hellre en lista med citat, som din rollfigur skulle kunna tänkas säga. Det kan gälla saker som svordomar, speciella kännetecken som stämning, eller bara en sådan sak att han har svårt att komma till saken.

Hemliga lappar

Slutligen finns det hemliga lappar. Dessa skickas inom gruppen eller mellan en spelare och berättaren. Innehållet på en hemlig lapp är ofta en handling som de andra spelarna inte bör veta om (som att du taderas pengar). Hemliga lappar är utmärkt för att skapa en stämning av misstro mellan spelarna.

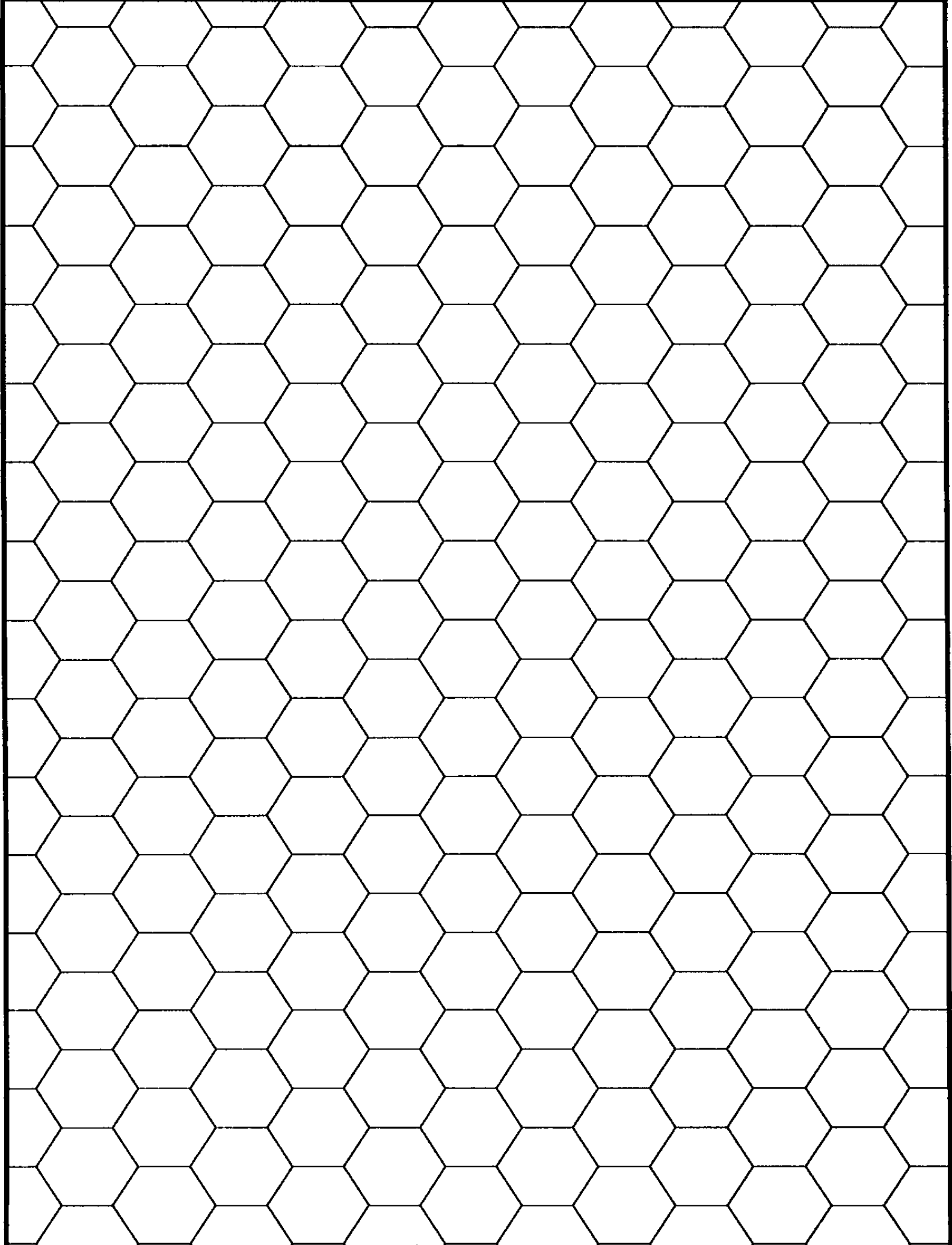
Om man skall använda lappar kan det vara bra att skicka blanka lappar eller lappar med texten: "Detta är en lapp". Denna metod gör inte medspelarna så misstänk-samma då du skickar följande lapp till spelledaren: "Jag ställer om tiden på min medspelares handgranater till noll sekunder!"

RESPEKTERA SL

Spelledaren har alltid sista ordet. Detta är något som du som spelare måste respektera. Du behöver inte lyda hans minsta vink, men se inte på spelledaren som en motståndare utan som en berättare och medspelare. En del av de SLP han spelar är helt klart din rollpersons motståndare precis som en del andra SLP är din rollpersons allierade.

En annan sak att tänka på är att inte avbryta spelledaren i yrkesutövningen. Att förmedla en bild eller en stämning är ett himla svårt jobb, och det blir inte lättare om man avbryter hela tiden.

"Jag ställer om tiden på min medspelares handgranater till noll sekunder"



NEOTECH

ÅRET ÄR 2051

Neotech [neo-tek] s.s.m.s. neo ny- tech teknologi.

► Neotech är ett nytt svenskt rollspel som utspelar sig i en nära framtid. Det lämpar sig bäst för tre till åtta spelare.

► Världen som spelarna i Neotech får uppleva är högteknologisk men samtidigt brutal och onskfull. Många av mänsklighetens värsta mardrömmar har gått i uppfyllelse.

► Reglerna och bakgrundsmaterialet är skrivet så att de skall passa både nybörjare och mer erfarna spelare. Det grundläggande systemet är enkelt, men möjligheterna går att variera i det oändliga.

► Neotech har ett integrerat regelsystem som är både smidigt och realistiskt.

ROLLSPEL I HÖGTEKNOLOGISK OCH BRUTAL VÄRLD

Neotech är ett rollspel, vilket innebär att spelarna spelar var sin roll. För att göra Neotech mer utmanande utses man en av spelarna till spelledare. Spelledarens uppgift är att presentera ett spännande och underhållande händelseförlopp för spelarna.

Det viktigaste i ett bra regelsystem är att rollspelandet inte hindras. För att åstadkomma detta har Neotech ett regelsystem som är enhetligt och intuitivt. Spelarna i Neotech lär sig därför de viktigaste reglerna mycket snabbt.

Grunderna i reglerna är det så kallade svarighetsslaget. För att lyckas med en handling måste spelaren slå under vardet på rollpersonens färdighet med ett svarighetsslag. Spelledaren bestämmer hur många tärningar som skall ingå i svarighetsslaget.

Copyright © 1993 Carl Johan Ström

Forfattare: Carl Johan Ström, Dan
Horning och Krister Sundelin.
Omslag: Carl Johan Ström

NEOTECH #2001