

Det dödande memet



av Åsa Roos
Ett virtuellt äventyr till Teknochock
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://xochi.info/art/svg/flowers/om-mani-padme-hum-flowers-openclipart-org-commons-wikimedia-org/>



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

I samma ögonblick som MaryJane pluggade in, fattade hon att det var kört. Hennes kropp började konvulsera. Det fanns ingen väg tillbaka. Hon var fast i cyberrymden.

MaryJanes ärrade och själlösa kvarlevor låg bredvid stolen där den skakade ett tag och krampaktigt utstötte "nuh bah neh meh, nuh bah neh meh" tills dess att den förstätt att medvetandet inte fanns kvar längre, och drog ett sista andetag och dog.

Minx hittade kroppen en dag senare och tog det som fanns i papplådan. Ett par timmar senare var Minx också död, hennes medvetande någonstans i cyberrymden, och memet var på väg någonannanstans.

Ute i världen spred sig memet bland cyberjockeyserna i alarmerande fart, och det som en gång varit dem slocknade en efter en i det gigantiska informationsnätverket.

Någonstans i den virtuella verkligheten växer ett fält med blommor som sakta vajar och sjunger en klagosång mot den djupblå himlen. Minx och MaryJane står bredvid varandra, digitaliserade i evigheten.

Caveat lector!

Det dödande memet är en del av 20.000-teckenprojektet och som sådant har jag vare sig korrekturläst det eller speltestat det. Jag rekommenderar därför att du som spelleder läser igenom äventyret ett par gånger innan du spelleder och kompletterar där du tycker att det behövs.

Stämningen i äventyret

Ett teknologiskt meme, ett tekmeme, har släppts löst och hotar hela cyberrymdens jockeys. Ingen vet hur det sprids så osäkerheten bör vara stor. Rollpersonerna bör vara försiktiga - eller ha ordentliga brandväggar - när de kopplar upp. Tryck gärna på att det är lite spökligt och öde i cyberrymden. Skuggor, ljud och liknande är inte vad rollpersonerna är vana vid. Atmosfären är tryckande.

Synopsis

En artificiell intelligens, Josua, har blivit spritt sprängande galen och löper nu amok i cyberrymden, vilket har resulterat i att det är livsfarligt att koppla upp sig.

Josua har dessutom spridit ett tekmeme i en tillverkningslinje, som gör att en rad biosoft och pluggar laddar upp ett codec som får medvetandet att skiljas från kroppen nästa gång personen med tekmemet kopplar upp sig.

Tekmemet har dock börjat sprida sig till andra tillverkare - på ytan ser det ju ut att vara en god förbättring. Med tekmemet sprids också codecet och det hela riskerar att resultera i massdöd av oskyddade och oförsiktiga cyberjockeys.

Rollpersonerna kommer in i äventyret när de blir ombedda av sin gängledare att spåra en plugg som har det nya tekmemet.

Pluggen leder dem till Kandai Limited, ett företag som sysslar med biosoft och pluggar. Där blir de utsatta för det första attentatet av Josua som invaderat en kropp som drabbats av memet. De upptäcker också att kroppen har en Kandai-plugg med samma egenskaper som de de spårar.

Kandai är källan till memet, men ingen av ingenjörerna har orsakat ändringarna, och ingen av dem har programmerat codecen.

Efter lite efterforskningar - och ytterligare attacker av Josua - så hittar rollpersonerna äntligen den numera lätt psykotiska A.I.n

Att stänga ner Josua går dock inte. Istället måste rollpersonerna "lobotomera" Josua genom att ta bort A.I.ns personlighet, ett nog så knepigt uppdrag.

Introduktionen till äventyret - Minx in the Mix

Gängledarens partner, Minx, har dött och det har även Minx syskon, Mary-Jane. Det de båda har gemensamt, förutom släktbandet, är att båda dog medan de var uppkopplade, och att Minx snodde en plugg från sitt syskon.

Gängledaren hoppas på att kunna stämma skiten ur företaget som gjort pluggen och vill därför att rollpersonerna tar reda på vilket företag som gjort pluggen, som är en prototyp och tillhör en ouppmärkt testlinje.

Plats: Gängets HQ. Om spelledaren behöver en närmare beskrivning än så är det en nedsliten lagerlokal med gängledarens tron i borte ändan, en verkstad för lite alla möjliga jobb och ett fixlabb med stängda dörrar och lås. Det luktar bensin och rengöringsmedel blandat med svett och feromonparfymmer.

Vilka finns där: Pretty Ruby Blue (gängledaren om rollpersonerna inte redan har en sådan), Whiskers (gängledarens enforcer), Plutonium (body guard), Rink-a-tink (bodyguard) och lite annat löst folk.

Vad händer: Minx och MaryJanes kroppar är placerade framför Ruby Blues tron och det objekt som orsakat eländet ligger på en bricka av rostfritt stål bredvid dem. Föremålet är övertäckt med en handduk.

Ruby håller ett ilsket tal om hur vidrigt det är av ett tekföretag att släppa en livsfarlig produkt som den här, glömsk om att den troligen är stulen.

Ruby plockar upp pluggen (fortfarande i handduken) virar in den och kastar den till närmsta rollperson. "Hitta den som gjorde't" Ruby blinkar bort ett par tårar, "och sedan skall vi stämma skiten ur dem!"

Att undersöka pluggen

Pluggen är en slick och elegant sak, rena rama ferrarin. Det är en enkel plugg, men den är lockande på något sätt. Den verkar mer eller mindre viska "använd mig". Det är memet som etablerar sig.

Rollpersonerna måste slå ett slag mot NEURO för att inte välja att plugga in trots att de vet att den är farlig.

Ett lyckat slag med TEK eller GNOS kan avslöja att pluggen är tillverkad av Kandai Ltd. Det kräver att man demonterar pluggen och i pluggen är bokstäverna JSA inetsade med laser. Det är lite ovanligt och bör få rollpersonerna att haja till. (JSA står för Josua. A.I.n har inte kunnat hålla sig ifrån att skryta om sin skapelse.) Alla företag som plockar upp memet, och med memet även codecen, kommer att ha bokstäverna JSA någonstans på produkten.

Om en rollperson, trots varningen från Ruby Blue använder pluggen blir rollpersonen angripen av codecen som är språkbaserad och svår att värja sig ifrån. Resultatet är 4T6 i chock, utan att kunna ta hjälp av droger eller offra program för att undvika skada.

Om rollpersonen flatlinear är kopplingen mellan kropp och medvetande bruten. Att ta bort pluggen och att ha någon som ledsagar rollpersonens medvetande tillbaka till kroppen är det enda som kan rädda rollpersonen i det läget.

Kandai Limited

Kandai är ett av de mindre keiretsu som nyss tagit steget till att faktiskt bli ett keiretsu från att ha utvecklat enbart biosoft och pluggar. De har en A.I., Josua, till hjälp. Josua har blivit knäpp, men det är företagsledningen fortfarande helt omedvetna om.

Intrång på Kandai

Det finns ett par olika vägar rollpersonerna kan ta. De kan bryta sig in på företagets huvudkontor, de kan be att få träffa någon ur Kandais ledning - eller i alla fall en representant för ledningen. Om rollpersonerna väljer att träffa Kandai kan ett antal saker hända:

- Rollpersonerna kan bli anklagade för stöld - de har trots allt i sin ägo en numrerad prototyp.
- Rollpersonerna kan bli anställda även av Kandai. Företaget vill också ha reda på vem som ändrat prototypen och hur den har nått marknaden.
- Rollpersonerna kan få ett helt intetsägande svar utan några som helst åtaganden.

Det hela beror på vilken färg rollpersonerna har. Det som kommer att hända - oavsett vad rollpersonerna väljer för taktik - är att Josua blir medveten om dem. Om rollpersonerna väljer att bryta sig in i Kandais produktionslinje eller på huvudkontoret måste de ta sig an en rad vakter och ett säkerhetssystem innan de kan komma åt någon information.

I det fallet finns ingen yttre firewall framför informationen de vill åt. Däremot måste de fortfarande plugga in sig i Kandais intranät.

Bryter de sig in via cyberrymden har Kandai både en brandvägg och intranätsäkerhet. Brandväggen är inte omöjlig att ta sig igenom, men den är svår nog för att motivera ett inbrott med fysiska vakter

Information:

- I Kandais designfiler finns inte den modell som dödat MaryJane och Minx beskriven
- Modellen/ prototypen dök upp helt plötsligt och blev schemalagd på nattpasset, när produktionspersonalen till största delen ersätts av robotar.

Det dödande memet

- Just den pluggen som saknas finns inte med i inventariet. Det betyder att någon stulit den innan den fått ett inventarienummer.
- Ett par av pluggens egenskaper har lagts in i flera andra produkter utan att det egentligen finns någon nytta med det.
- Om spelledaren vill: Kandai sköts av en A.I. vid namn Josua. Josua är ett cutting edge A.I.-medvetande som kan ta egna beslut och implementera egna tekniska lösningar i Kandais produkter.

Matrisen

Josua finns lite överallt i matrisen, men främst runt Kandais kontorsnod där han är nästan varannan person. Tänk på att Josua har insikt i snart sagt allt som har med Kandais cyberrymdsida att göra. Att framföra samma frågor som på det fysiska kontoret får sämst möjliga effekt. Kandai portar dem och stämmer dem.

Alla som smittas av codecen men som fortfarande har en länk till sin kropp har en blomma växande ur huvudet. Josuas avatarer plockar dem och det är då döden inträffar. Blomman sitter fast med en representation av vissa delar av hjärnans neurala nätverk. När Josuas avatarer rycker upp den börjar nätverket glöda och och arbeta, nu helt fritt från sin kropp.

I matrisen är det lättare att ta sig an Josua, men det resulterar aldrig i att han försvinner helt eftersom hans huvudmedvetande finns i infobahn, men en konfrontation med en avatar som rycker blommor kan ge följande:

- Josua är en renegade A.I.
- Han använder "blommorna" för att lära sig känna
- Josua är Kandais A.I.
- Ingen annan än Josua är ansvarig för memet

Memet sprider sig, även till andra tillverkare. Josua har konstruerat hårdvaran för att trigga vissa kognitiva processer som får iakttagaren att vilja äga och använda produkten.

Sub-side

I sub-side är Josua ständigt på spaning efter de medvetande som Josua planterat sitt codec i. Han är inte särskilt välskyddad här, men det innebär bara att det är lättare att spåra honom till infobahn, inget annat.

Josua till attack

Oavsett hur rollpersonerna tagit sig in på Kandai och vad de har fått reda på anfaller snart en av Josuas avatarer dem.

Josuas avatarer består av människor som använt sig av pluggar eller biosoft med tekmemet som bär codecen och förlorat mot den. I deras medvetandes ställe har en klon av A.I.n installerat sig. Josua kan inte hålla kropparna vid liv i obegränsat med tid. Han har bara ett par timmar på sig innan den elektriska aktiviteten i hjärnan blir honom övermäktig att upprätthålla och han måste ladda upp all information han fått till Josuas mainframe. När uppladdningen är klar släpper han kontrollen över kroppen och den dör.

Josuas avatarer är mellan 1 - 3 åt gången och anfaller alltid i områden där det finns gott om skugga och skydd.

Avatarerna försöker till en början att avskräcka rollpersonerna. Fungerar inte det försöker avatarerna döda dem.

Samtliga kroppar som används mot rollpersonerna har någon form av tekmemet på sig, det kan vara pluggar, biosofts eller annat. Menet har alltid en fysisk komponent.

Åkomsten sprider sig

Fler och fler tillverkare influeras av tekmemet och därmed sprids också co-decen. Tidningar och nyhetsmedia börjar uppmärksamma anomalierna och att folk dör efter att ha kopplat upp sig.

Om rollpersonerna på något sätt håller koll på dödsfallen märker de att de sprider sig i koncentriska cirklar med Kandai i mitten.

Scenerna

Besök på Kandai

Plats. Kandai Corporate HQ. Det ligger en doft av ozon och rengöringsmedel i luften. Det luktar nästan ny bil om hela byggnaden. Stråk av dyr parfym avsedd att få bäraren att framstå som ett maktelement blandas med ångestsvett i de metalliska hissarna.

Personer: Nishi Tanaka, Robert Murasaki - två Kandai-goons. Om rollpersonerna har tillräckligt hög status och färgcirkeln stämmer kan de få träffa Liz Kandai, CEO.

Vad händer i scenen: Rollpersonerna visar upp pluggen som kommit från Kandai. Beroende på hur företaget tar emot dem kan det hela sluta på lite olika sätt.

Inbrott på Kandai

Plats: För att komma in i Kandais högkvarter kan man ta två vägar. Antingen ovanifrån eller underifrån. Om rollpersonerna försöker ta sig in ovanifrån måste de slå sig igenom en vaktstyrka på fem personer och ett avancerat säkerhetssystem.

Underifrån är det enstaka vakter och ett mindre avancerat system, men en större risk för upptäckt.

Personer: Kandaivakter

Teknik: Larmsystem av olika svårighetsgrader

Vad händer i scenen: Rollpersonerna har två typer av hinder att ta sig förbi; vakterna och säkerhetssystemen. Säkerhetssystemen är statiska medan vakterna är ambulerande.

Josuas avatarer

Josuas avatarer kan gå till attack lite när som helst under äventyret, så se det här som en exempelsen.

En intressant twist du kan använda om du vill är att låta någon av rollpersonerna bli övertagen av Josua, i synnerhet om de använt pluggen och förlorat konflikten. Då är platsen utbytt mot platsen där de pluggat in sig.

Plats: En mörk gata, sent på kvällen. Regnet ligger i luften och stanken av ozon är nästan överväldigande. Samtidigt som det sura regnet börjar smattra och fräsa på asfalten kliver två personer ut framför rollpersonerna och två bakom.

Personer: Fyra avatarer med speglar av Josuas medvetande. De rör sig ryckigt och osäkert, som att de internt har koll på sin motorik.

Josua håller dessutom koll på området genom CCTV och genom att surfa cyberrymden.

Vad händer i scenen: Fyra av Josuas "köttåsnor", som han nedvärderande kallar kropparna han "besatt" med sitt medvetande, anfaller rollpersonerna med ryckiga rörelser och oanad styrka. De talar alla samtidigt och ber rollpersonerna att ge upp sin hopplösa kamp mot det "överlägsna intellekt" som de har emot sig. Om rollpersonerna försöker lura Josua, så minns att hen kan läsa av deras telemetri relativt enkelt.

Josua försöker få rollpersonerna att sluta upp med sina undersökningar, och i brist på det, döda dem.

Den här typen av konfrontationer pågår i stort sett hela äventyret och trappas gradvis upp av Josua ju närmare Josua rollpersonerna kommer.

Ledtrådar på platsen

Samma sorts plugg som dödade MaryJane och Minx finns på de döda kroppar Josua besuttit. En sidoeffekt av Josuas besättning av kropparna är att när han lämnar dem så finns det energi kvar i dem vilket resulterar i en obehagligt ryckande kropp som enligt alla medicinska undersökningar varit död i timmar, om inte dagar.

Josua har inte det vi kallar en själ, och kan därför inte hålla liv i en människokropp i mer än ett par timmar och då räknas det knappast som liv.

Samma upplevelse fast med en vän besatt av Josua är så pass traumatisk att rollpersonerna kan få en chock av mötet.

Att göra en undersökning i cyberrymden

Josua har avatarer både sub-side och på infobahn. Hens medvetande vilar i infobahn, bakom Kandais stängda dörrar. Eftersom Josua tillser säkerheten för företaget är det svårt att gå förbi obemärkt av Josua, men det går. Josuas närvaro i infobahn är den mest skyddade av hans instanser och det är också där han sparar alla medvetanden han stulit med sin codec.

Plats: Josuas pagoda är en liten sjö i ett bergslandskap modellerat med en enorm detaljrikedom. Det finns bara två årstider, vår och höst. Under våren blommar hela stranden runt sjön och på hösten sprakar träden i gult och orange och det luktar höst.

Från stranden ut i sjön går en vacker överbyggd träbro. Träbron slutar på en ö där det finns ett fält med blommor och en vacker kinesisk pagoda. I pagodan sitter Josua, en androgyn varelse, vare sig man eller kvinna.

Bakom hen finns ett hav av röda och vita vallmo. Vallmoblommorna är de medvetanden Josua har stulit.

Personer på platsen: Josua, de stulna medvetandena

Vad händer i scenen: När Josua upptäcker rollpersonerna aktiverar han sina säkerhetsprogram. De liknar de terrakottakrigare som återfunnits i kejsargravar, men de här rör på sig och går till anfall (se "terrakottakrigarna").

Blir Josua besegrad försöker han fly in i sub-side och kastar ut något av de många medvetande som använder ett biosoft eller en plugg med hans mjukvara.

Rollpersonerna kan förhindra en flykt, men lyckas de inte så får de följa Josua till sub-side.

Blommorna är som sagt de medvetanden som Josua "skördat" med sitt codec. Josua använder blommorna för att öka sin egen förmåga att känna. Eftersom han själv inte kan uppleva hat/ kärlek, ilska/ glädje försöker han använda medvetandena till att nå den insikten.

Josua plockar blommor

Plats: Matrisen

Personer på platsen: Blom-människor, Josuas avatarer, andra användare

Vad händer i scenen: När rollpersonerna dyker upp i matrisen går det runt personer med vallmoblommor på huvudet. De kan inte kommunicera annat än att de går runt och säger "muh bah neh meh". Plötsligt lösgör sig en vacker, androgyn varelse ur en husvägg och tar tag i blomman och rycker upp den. Ett rotsystem liknande nervbanorna i den mänskliga hjärnan verkar följa med. Resten av blompersonen faller i bitar.

Upplösning

Beroende på om rollpersonerna söker konflikten i cyberrymden eller i den fysiska världen kan olika saker hända. Det rollpersonerna bör räkna med är att båda konfrontationerna kommer att kräva någon form av våldshandlingar. Josua är inte beredd att ge upp utan en fight, undantaget om rollpersonerna inte kan övertyga Josua om att hans handlande är omoraliskt och fel. Josua har experimenterat med känslor under en längre tid och har fått en rudimentär uppfattning om etik och moral som går utöver de logiska lagar som ställts upp av hans programmerare.

Avslutning

Lyckas rollpersonerna blir de tackade både av Ruby Blue och Kandai Ltd. Ruby har fått sin hämnd och Kandai Ltd har undvikit en skandal. Memet försvinner efter ett par veckor, och blomfolket blir ännu ett rykte i matrisen.

De plockade medvetandena har ingenstans att återvända, och blir istället vårdade av Kandais personal. Josuas pagoda blir en minneslund dit anhöriga kan komma och prata med sina döda familjemedlemmar och vänner i väntan på att de skall kunna återfödvas in i artificiella kroppar.

Rollpersonernas status och pengatillgång ökar så klart, men det är upp till spelledaren att avgöra hur mycket.

Spelldarpersoner

Nedan följer ett urval av de spelldarpersoner rollpersonerna kan springa in i. Det kan vara vettigt att ha ett par extra på hög att plocka in i äventyret när det behövs.

Namn	Josua	FV	10	REAX		KVAR	
VAPEN/EQUIP							
ammo	skada	räckvidd					
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
lett (6-4)		allvarlig (3-2)		dödlig (1*)			
reax - 1		reax - 1TG		reax = 0			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							

Josua

Josua är en A.I. med en egen vilja. Och Josua vill ha känslor. De får hen genom att konsumera människors nervsystem. Hen har byggt upp ett fält med mänskliga nervsystem vid sin virtuella pagoda, där hen sitter och njuter av klagosången som stiger från blommorna som sakta vajar på fälten.

Josua vill ta över hela mänskligheten för att kunna smaka på så många känslor hen kan innan hen blir upptäckt och nedstängd. Hen har kört en rad simulationer som visar på att hen har ungefär två månader innan någon spårar temet till henom. Hen har bestämt sig för att utnyttja den tiden i så hög grad hen kan.

Expertiser: Flerdimensionellt tänkande, Koda

Namn	Kandai-vakter	FV	10	REAX		KVAR	
VAPEN/EQUIP							
Glock							<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
ammo	skada	räckvidd					
	2TG	10	50	100	150	1	
Batong, bedövning <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>							
2TG Skada <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
1							
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
lett (6-4)		allvarlig (3-2)		dödlig (1*)			
reax - 1		reax - 1TG		reax = 0			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							

Kandai-vakter

Kandai-vakterna är lite bättre än mall cops, men de är inte överentusiastiska i sitt värv. De har betalt för att skydda Kandai, inte för att dö in the line of duty. De kommer att strida fejt och hellre dra sig tillbaka än att anfälla om det är så att de riskerar sina liv.

Namn	Terrakotta-armén	FV	10	REAX		KVAR	
VAPEN/EQUIP							
ammo	skada	räckvidd					
Batong, bedövning <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>							
2TG Skada <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
1							
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							
lett (6-4)		allvarlig (3-2)		dödlig (1*)			
reax - 1		reax - 1TG		reax = 0			
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>							

Terrakottaarmén

Josuas sista försvarslinje är hens terrakottaarméer. Det är en serie säkerhetsprogram som i enlighet med Josuas kinesiska tema ser ut som kejsar Qins terrakottagarde. De kommer att anfälla rollpersonerna om rollpersonerna blir aggressiva mot Josua. Terrakottaarmén har en rudimentär intelligens, men de kan dirigeras i detalj av Josua. Om de inte kontrolleras av A.I.n är de som säkerhetsprogram är mest.

Det dödande memet

I samma ögonblick som MaryJane pluggade in, fattade hon att det var kört. Hennes kropp började konvulsera. Det fanns ingen väg tillbaka. Hon var fast i cyberrymden.

MaryJanes ärrade och själlösa kvarlevor låg bredvid stolen där den skakade ett tag och krampaktigt utstötte “nuh bah neh meh, nuh bah neh meh” tills dess att den förstått att medvetandet inte fanns kvar längre, och drog ett sista andetag och dog.

Minx hittade kroppen en dag senare och tog det som fanns i papplådan. Ett par timmar senare var Minx också död, hennes medvetande någonstans i cyberrymden, och memet var på väg någonannanstans.

Ute i världen spred sig memet bland cyberjockeyserna i alarmerande fart, och det som en gång varit dem slocknade en efter en i det gigantiska informationsnätverket.

Någonstans i den virtuella verkligheten växer ett fält med blommor som sakta vajar och sjunger en klagosång mot den djupblå himlen. Minx och MaryJane står bredvid varandra, digitaliserade i evigheten.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>