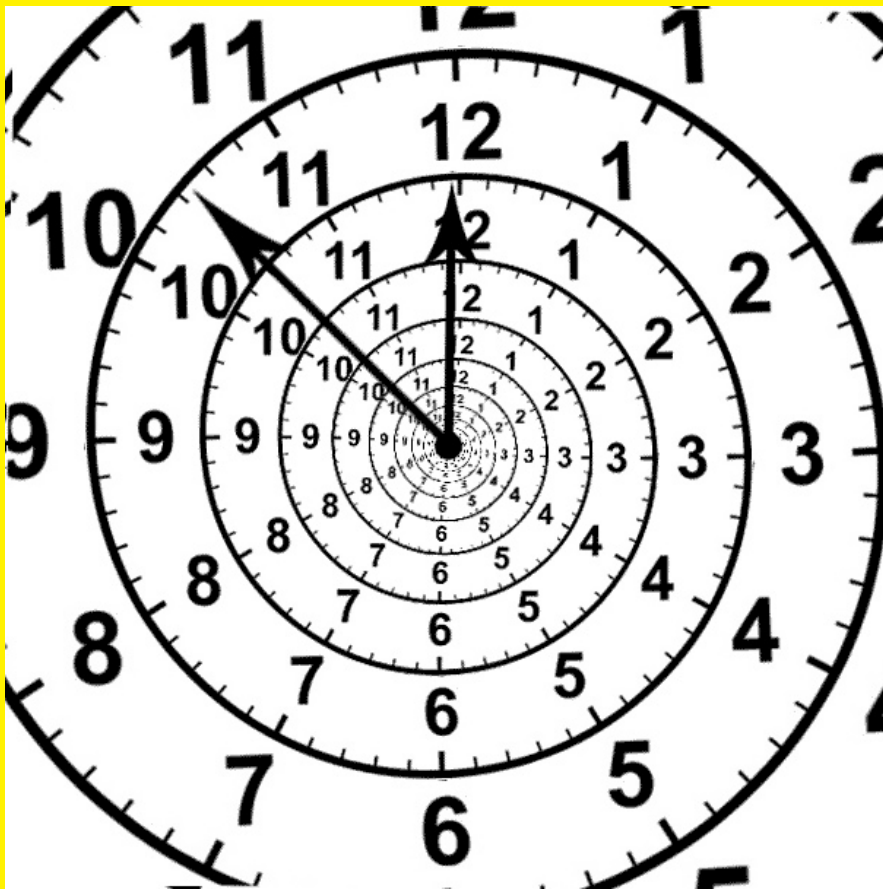


Travers



av Åsa Roos

Ett fragmentariskt äventyr till Kontinuum
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://flickr.com/photos/robbie73/5925563382> och licensieras under Creative Commons av Robbert van der Steeg



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

Säkerhetsvakterna som patrullerade området var de första som såg den spektakulära synen. Ett hål, rätt in i 1700-talet. På andra sidan syntes förskräckta människor som korsade sig och flydde fenomenet. Några modiga själar vågade sig kvar och stod och pekade in mot hålet, deras munnar på vid gavel. Eftersom inget ljud hördes genom den dimmiga ridån såg de ut som andlösa fiskar när de pratade med varandra.

Men det var inte det skimrande hålet som öppnade sig in i en annan tidsålder som var det mest häpnadsväckande. Det mest förbryllande i scenen var de kyltankar som stod och tinade utanför hålet. Tankarna innehöll människor.

Caveat lector!

Travers tillhör 20.000-teckenprojektet. Det innebär att äventyret är kort. Tanken bakom 20.000-teckenprojektet är också att jag får ur mig mina berättelser snabbt och struntar i min sedvanliga perfektionism. Det innebär att äventyret inte är speltestat och det kan också förekomma korrekturfel. Det kan också betyda att äventyret behöver kompletteras lite på olika sätt. Bland annat kan jag tänka mig att det kan vara bra att se över om det behövs mer information på vissa områden eller om det behövs kartor.

Stämningen i äventyret

Eftersom det är ett äventyr till Kontinuum är det ett äventyr med mystik och bakomliggande konspirationer. Det är upp till spelledaren hur mycket av äventyret som han eller hon anser skall ingå i kanon. Känn dig fri att ändra därefter. Jag har heller inte angett en riktning som rollpersonerna måste gå i, vilket kan göra det något mer besvärligt för spelledaren. Antingen handlar det om hur rollpersonerna tar sig ifrån 1700-talet till nutid, eller så handlar det om att upptäcka en konspiration där Medicare ägnar sig åt att halshugga sina patienter.

Synopsis

Rollpersonerna får genom sitt arbete på tidningen The Other Side ett tips av en anonym person via telefon. Personen ber dem att kolla upp ett område i stadens utkant. Det har dykt upp ett hål till en annan tidsålder på ett stort fält och personen ber dem att ta sig dit snabbt - det kommer snart att bli mörklagt av ljusfolket och Cyber Interactive.

Om rollpersonerna inte biter på tipset så kommer det inte att bli något äventyr, så använd påtryckningar i form av redaktörens intresse och så vidare.

När rollpersonerna anländer till platsen är det mycket riktigt en rad märkligheter som möter dem. Hålet in i 1700-talet är bara en del av dem. Utanför hålet står också en rad tinande frysar som är lite större än människostorlek. Logotypen för SubZeroStorage är tryckt på sidan av varje frysa. Hålet in i 1700-talet är fascinerande nog, men när insatsstyrkan som den anonyma tipsaren varnat om anländer är det frysarna de fokuserar på. Insatsstyrkan har förutom beväpnad personal även Medicare-personal bland sig. De fokuserar uteslutande på kylboxarna.

Beroende på hur rollpersonerna agerar kan de antingen gripas, följa efter lastbilarna eller undersöka hålet in i 1700-talet. I vilket fall som helst bör de få reda på att SubZeroStorage arbetar med att skapa kylboxar avsedda att frysa

ner människor och att både Ljusfolket och Cyber Interactive vill hålla det hemligt från allmänheten.

Vidare efterforskningar kan leda rollpersonerna till Kontinuum, alternativt avslöja för dem att något är på gång.

Agenter ifrån Cyber Interactive och Ljusfolket vill inte att The Other Side avslöjar något omkring hålet, och framförallt inte runt frysarna, så de lär försöka stoppa rollpersonerna innan de hinner avslöja för mycket.

Det är svårt att ge ett ordentligt avslut på äventyret, eftersom det hela är ett kampanjrollspel. Försök gå över till nästa äventyr på ett så bra sätt som möjligt.

Introduktionen till äventyret

Äventyret börjar när rollpersonerna får ett telefonsamtal till redaktionen. Det är en person med låg röst - det är svårt att avgöra om det är en man eller en kvinna - som hastigt viskar fram att det har skett en infraktion från 1700-talet strax utanför staden och att dess uppkomst kan vara av exceptionellt intresse för rollpersonerna men att de måste skynda sig, för fönstret är på väg att sluta sig och mäktigt folk är på väg dit för att mörklägga det hela.

Hela ordväxlingen bör vara stressad och snabbt framviskad. Ge spelarna en känsla av att personen på andra sidan luren både är tidspressad och rädd för att bli upptäckt.

Infractionen

Strax utanför staden, precis där den anonyma källan angivit finns två exceptionella saker. Dels finns det ett hål rätt in i 1700-talets Stockholm och dels står det en rad frysboxar i människostorlek och tinar strax utanför hålet.

Frysboxarna

Frysboxarna är numrerade från 0001032 till 0001045 och alla innehåller varsin frusen människa. På displayen finns följande:

- En LED-indikator som pekar på att frysen har en egen strömkälla och att den strömkällan är på väg att ta slut.
- En wi-fi-indikator som pekar på att det går enorma mängder nätverkstrafik till och från frysboxarna.
- En GPS-sändare som enligt displayen just i detta nu står och larmar till okänd mottagare.
- En SubZeroStorage-logotyp.

Kavalleriet anländer

Rollpersonerna hinner inte göra så mycket mer än undersöka frysboxarna innan dundret av lastbilmotorer hörs.

Om de inte vill avslöja sig är det med andra ord dags att dra sig undan. Om rollpersonerna stannar för att spionera på den grupp med människor som anlant för att ta hand om infraktionen blir ett par olika saker uppenbara. Dels att 1700-talet för dem är helt ointressant och att de är utskickade av Cyber Interactive.

Ett team på 10 medicare-specialister går från frysbox till frysbox och sätter röda, gula och gröna märken på boxarna.

Soldaterna börjar med att i ilfart köra de röda boxarna till lastbilarna där en Medicare-person fäster in dem med strömförsörjning och allt. Det är tydligen bråttom med just de frysarna.

Så fort en lastbil åkt närmar sig en ny från vägen och så håller det på tills dess att ingen kyl finns kvar. Det ligger hela tiden en viss stress i luften, och det är anmärkningsvärt att hålet rätt in i 1700-talet totalt ignoreras.

Att följa efter lastbilarna

Om rollpersonerna bestämmer sig för att följa efter lastbilarna kommer de att upptäcka ett av Kontinuumlagren där de nedfrusna människorna lagras i Gains minnesbankar. Lagren är placerade i berggrum och omges av en massiv säkerhetsstyrka, men det är inte omöjligt för rollpersonerna att ta sig in. Innanför dörrarna är allt automatiserat. Lastbilarna lämnar över sin last till robotar och far sedan därifrån.

Om rollpersonerna smyger in kommer de att i stort sett hitta samma saker som beskrivs på sidan 35 i Kontinuum, med undantaget att det här är en aktiv nedfrysningskammare där människor redan står uppställda i långa rader och är på väg att överföras till Kontinuum.

Kommer Cyber Interactivevakterna på rollpersonerna kan ett par olika saker hända:

- Rollpersonerna används som minnesbankar för Gain, åtminstone är det tänkt så.
- Rollpersonerna fängslas för brott mot sekretesslagen (eller någon annan passande lag) och hamnar i fängelse på grund av vad de sett.
- När de kommer ut ser de inget om vare sig tidshålet eller kylboxarna i några tidningar eller på någon kanal.
- Rollpersonerna tas (återigen) in på mentalsjukhus.

Minnesbankarna

Rollpersonerna forslas till en Medicare-klinik där de blir inlåsta på ett rum. Det är svårt att ta sig ut, men inte omöjligt. För att höja stämningen kan spelladaren låta rollpersonerna dela rum med fler personer som hämtas en och en till labben. Ingen av dem vet vad de gör här. Några har varit hemlösa, andra är äldre, helt ensamma personer. Ingen av dem återvänder till rummet.

Om rollpersonerna tar sig ut upptäcker de att labbet opererar ut hjärnorna på sina patienter bara för att sedan forsla hjärnorna vidare till okänd ort.

En del av de personer som de suttit tillsammans med kan de senare hittas döda i källaren där krematoriet ligger, deras skallar är öppnade och de saknar hjärna.

I en lagerlokal kan de också hitta mindre varianter av de kylboxar som stod ute på fältet. De här verkar vara avsedda för människohjärnor snarare än hela kroppar. Även dessa är tillverkade av SubZeroStorage.

Tar rollpersonerna sig ut har de en helt ny konspiration att nysta i.

Rätt in i 1700-talet

Hålet i tiden leder rätt in i 1700-talet, närmare bestämt 1700-talet mitt i Gamla Stan i Stockholm.

Ger sig rollpersonerna in i 1700-talet finns det otaliga sätt det hela kan sluta på. Det hela beror lite på vad spelledaren har för planer för rollpersonerna och för Kontinuumkampanjen.

- Tiden kan gå baklänges för rollpersonerna. Om det sker fort kan de bli yngre och yngre tills de blir barn, eller till och med försvinna till ingenting.
- Tiden är parallell. En dag i 1700-talet är en dag i rollpersonernas nutid. De kan röra sig fram och tillbaka utan problem. Det de behöver hålla koll på är så klart om hålet håller på att stängas. Förslag på händelser under 1700-tal-svistelsen.
- Rollpersonerna betraktas som kåttare och hädare och döms till döden. De kan naturligtvis fly sina förföljare.
- Rollpersonerna betraktas som kåttare och hädare och döms till döden. De kan naturligtvis fly sina förföljare.
- Rollpersonerna misstas för alkemister och får träffa Gustav III vid hovet.
- Ingen lägger märke till rollpersonerna. Det är som att de inte ser dem. Hålet stänger sig bakom rollpersonerna. De är fast i 1700-talet. Nu måste de hitta ett sätt att ta sig tillbaka.

Stockholm på 1700-talet

Det som i första hand skiljer nutidens Stockholm från 1700-talets Stockholm är inte bilarna, tunnelbanan, människorna som går med mobil i handen, utan stanken. 1700-talets Stockholm luktar, och det luktar mycket. Det är värt att notera för spelarna.

Stockholm är huvudstaden i Sverige, landets maktcentra och politiska brännpunkt. Här sker de mest omvälvande politiska händelserna under tidsperioden. Det är även Sveriges kulturella center.

Stockholm under tidsperioden har en befolkning på ca 70.000 invånare, med en del variationer. Som lägst bor 45.000 personer i Stockholm.

Natten i Stockholm tillhör fortfarande busar och tjuvar. Trots förordnandet om nattlig belysning som införs 1749, så är stadens nattbelysning fortfarande såpass dålig att årligt folk inte ger sig ut på gatorna efter mörkrets inbrott.

Det finns närmare 700 krogar i Stockholm. Ibland dem Lokatten, en sjöman-skrog i Stadsgården, Riga, Stjernan och Gyllene Freden på Österlånggatan, Gyllene Hoppet vid Riddarhustorget, Tre Remmare vid Regeringsgatan, Pelikan i Brunnsbacken vid Södermalmstorg, Förgyllda Draken på Hornsgatan, Thermopolium Boreale vid Storkyrkobrinken, Terra Nova i Gaffelgränd, Wismar i Kolmätargränd, Krypinn vid Järntorget med flera. De flesta krogarna är små enkla ställen med en skänk, några bord och tillhörande stolar.

Man kan med största sannolikhet få kredit på krogen, speciellt om man är av lite förnämare börd, eftersom krogarna slåss om de rika och välborna kunderna.

Öppningstiderna är reglerade av myndigheterna. På vintern stänger krogarna klockan nio på kvällen, och på sommaren klockan tio.

Kroginnehavarna är tvungna att skriva på en krogsedel där de lovar att hålla på ordning och anständighet. Samtliga krogar är förbjudna att tillåta kort- och tärningsspel, och gör man det kan man anmälas. Att hålla krog med utskänkning är en löneförmån och kan utdelas istället för pension.

Kaffestugorna eller coffeehusen är ganska fåtaliga om man jämför med krogarna, men ett tjugotal finns ändå i Stockholm. Man dricker både kaffe och sprit på kaffehusen.

Kaffet är förbjudet då och då mellan 1756 fram till 1800-talet. Det här beror på regeringens önskan att återställa handelsbalansen i landet.

Normalt sett är det bara män som går på krog och kaffehus, kvinnor är inte välkomna. Där sitter männen från middagstid till 10-tiden på kvällen och diskuterar politik, läser tidningar, röker pipa och äter kvällsmat.

Den anonyma tipsaren

Personen som ringt rollpersonerna på tidningen The Other Side har fått reda på att kylarna saknas och fördröjer GPS-larmet för att kunna visa rollpersonerna vad som pågår. Tipsaren heter Katarina Kling och jobbar som forskningsassistent på en Medicare-enhet som processar hjärnor åt Gain och hon har fått nog. En av hennes kusiner har råkat ur för behandlingen mot sin vilja och Katarina är skräckslagen att det skall hända henne också.

Hon tipsar The Other Side i förhoppningen om att de skall göra ett stort avslöjande om vad SubZeroStorage och Medicare sysslar med.

Dedikerade rollpersoner kan ta reda på att det är Katarina som kontaktat dem, men hon kommer inte att bli glad - snarare skräckslagen - över att rollpersonerna har hittat henne.

Katarina Kling kan berätta att de processar hjärnorna, men att de här hjärnorna sedan forslas vidare någonannanstans. Hon har inte tillräckligt hög clearance för att faktiskt få ta del av något viktigt.

Katarina anser att det är förkastligt av ett privatägt företag att bete sig på det här viset, och hon anser också att det måste finnas någon form av lag emot att göra som Medicare har gjort. Hon vill att rollpersonerna exponerar Medicare, och avslöjar dem för vad de är. Hon vill också gärna att The Other Side tar reda på vad hjärnorna skall användas till.

Om spelledaren så önskar kan Katarina hört det viskas om något som kallas Kontinuum, men hon vet inte vad det innebär.

SubZeroStorage

SubZeroStorages högra hand vet inte vad den vänstra gör. I de fabriker som är aktiva är outputen beskriven som frysboxar och kylskåp, men "frysboxarna" är de människotankar som kommer in på Gains order och "kylskåpen" är hjärnboxarna som byggs för att ta hand om Gains utökade processorkraft. På papper syns med andra ord inga konstigheter. Det är först när rollpersonerna beger sig till en fabrik som de ser vad som faktiskt görs.

Besök på SubZeroStorage-fabriken

SubZeroStorage verkar inte vara mer bevakad än i stort sett någon annan fabrik i området den ligger i, men det är inte helt sant. Greger har hackat alla kameror som finns i området och har en subrutin som ständigt går för att fånga upp anomalier.

Kommer rollpersonerna dit på dagen blir de insläppta till kontoret där Greger Johansson som är förman på fabriken kan svara på frågor.

Han vet dock inte om att tillverkningen är omlagd från kylskåp till de hjärnkylor som nu tillverkas här.

Johansson tillåter heller inte att rollpersonerna inspekterar de löpande banden, men han medget att tillverkningen sker till större delen med robotar. Greger Johansson vill inte släppa in någon i fabriken, så rollpersonerna talar (och övertalar) för döva öron.

Ett besök på natten triggar omedelbart Gains kameror och skickar ett team vakter, vilket ger rollpersonerna ungefär en kvart att undersöka fabriken omgivningarna, men de kommer aldrig att lyckas ta sig in i själva fabriken på den tiden. De kan dock ta sig så långt som till lastutrymmet där morgondagens last som skall skeppas vidare till Medicare och sedan till bergrummen för att inlemmas i Kontinuumet finns packad och redo. Här finns förseglade låror som rollpersonerna med lite ansträngning kan öppna. I lårorna finns samma kylboxmodeller som de sett på de övriga ställena.

Upplösningen

Beroende på hur spelarna betar sig i inledningen till äventyret kan äventyret ta så skilda vändningar att det är svårt att förutsäga exakt hur upplösningen ser ut.

Gör rollpersonerna någon form av rapportering runt revan i tiden så får The Other Side utstå påtryckningar. De skall inte rapportera den här typen av nyheter. Försöker rollpersonerna dessutom rapportera om frysarna, Medicare eller SubZeroStorage kan det bli riktigt besvärligt för dem. Inte så att attentat på deras liv görs, utan snarare råkar de ut för skatterevisjoner, myndighetsundersökningar och liknande problem av en närmast passivt aggressiv natur.

De styrande kan så klart inte utfärda dementier, det skulle se ut som att det låg något i rapporteringen, men de kan undergräva The Other Side med misrepresentation. I ett samhälle som har ytterst få nyhetskällor är det lätt att sprida desinformation.

Om rollpersonerna fastnar i Stockholm på 1700-talet handlar det istället om en helt annan sorts äventyr, ett där rollpersonerna måste anpassa sig till situationen och försöka hitta en väg ut, eller kanske till och med slåss emot en tidsbegränsning. Om rollpersonerna exempelvis blir yngre hela tiden kan det vara en bra metod att skynda på äventyret, och kanske en oväntad bonus för äldre äventyrare. Det är trots allt (för att det skall fungera) bara deras kroppar som blir yngre, inte deras hjärnor.

Bestämmer sig spelledaren för att inlemma dem i Kontinuum kan det sluta med att de helt enkelt är en del av Gains minnesbankar, eller blir nedfrusna i ett bergrum för att aldrig mer återses. Det hela kan så klart även sluta med att rollpersonerna återigen blir intagna på mentalsjukhus, men den här gången på en placering som garanterar att deras hjärnor blir utskurna ur deras huvuden och att de efterhand glöms bort av resten av världen.

Avslutningen

Som redan nämnts i upplösningen är det helt beroende på vilken vändning äventyret tar. Om rollpersonerna rapporterar är det ännu en nyhet som faller i glömska, ivrigt påhejat av de rådande strukturerna.

Äventyrare som fastnat i Stockholm på 1700-talet lyckas ta sig tillbaka till en mer väldoftande omgivning och slipper anklagas för häxeri.

Spellearpersoner

Katarina Kling

Katarina Kling jobbar för Medicare, men hon har börjat få nog av deras fasoner och undvikande svar. Hon är arg, förvirrad, förtvivlad och sorgsen. Den enda utvägen hon ser är att tipsa The Other Side, en enligt Happy News rapportering ofta felaktig nyhetskanal, men efter hennes kusins död vet hon inte längre vad hon skall ta sig till. Hon är dessutom rädd att eftersom hon protesterat hos Medicares ledning om kusinens frånfalle så står hon näst i tur.

Katarina Kling är en kompetent sjuksköterska med ett omfattande samvete. Hon gillar inte hur Medicare ljuger för sina patienter och har ingen avsikt att fortsätta jobba för Medicare, men än så länge har hon inte hittat något nytt jobb.

Greger Johansson

Greger Johansson är chef för SubZeroStorage och helt omedveten om vad som pågår i sin egen fabrik. Däremot har han fått direkta order om att inte låta någon få tillgång till fabriksgolvet, och inte heller kommentera på något som har med tillverkningen att göra, utöver det han "vet", det vill säga att SubZeroStorage gör kylar och frysar och det är allt.

Greger är lite misstänksam, men även en person som lyder order. Greger har en familj som han försöker ta hand om så gott han kan, och han vill inte bli inblandad i några kontroversiella händelser. Han kommer inte att kommentera om rollpersonerna exempelvis vill att han skall uttala sig om frysboxtillverkningen.

Travers

Säkerhetsvakterna som patrullerade området var de första som såg den spektakulära synen. Ett hål, rätt in i 1700-talet. På andra sidan syntes förskräckta människor som korsade sig och flydde fenomenet. Några modiga själar vågade sig kvar och stod och pekade in mot hålet, deras munnar på vid gavel. Eftersom inget ljud hördes genom den dimmiga ridån såg de ut som andlösa fiskar när de pratade med varandra.

Men det var inte det skimrande hålet som öppnade sig in i en annan tidsålder som var det mest häpnadsväckande. Det mest förbryllande i scenen var de kyltankar som stod och tinade utanför hålet. Tankarna innehöll människor.



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