

DNA



av Åsa Roos

Ett vetenskapligt äventyr till Brave New World

Äventyret tillhör 20,000 tecken projektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://clipartsy.com/svg/CLIPARTIST.NET/>



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

På morgonen dagen efter hade allt förändrats. Det som en gång var sanning hade nu blivit en halosanning, en skärva av vad det en gång var, allt tack vare den genetiska koden dr. Seyfried upptäckt. Koden som avslöjar varför Alphorna försvunnit. Och hur de kan återfödas.

Det som inte fick hända hade hänt, och nu var jakten på herraväldet över mänskligheten i full gång. Mitt i virveln står en forskare med mänsklighetens bästa i åtanke.

Caveat lector!

DNA är ett äventyr i 20.000-teckenprojektet, och som sådant kräver det lite extra arbete av spelledaren. Läs igenom äventyret ett par gånger och se till så att all information du behöver finns där. Se till så att du har ritat alla kartor och fyllt i all information innan du och din spelgrupp börjar spela.

Äventyret är ganska linjärt, så om du som spelledare känner att du vill göra om det lite är det fritt fram. Det är också ett äventyr som avslöjar en hel del (för spelledaren) om metaberrättelsen i Brave New World. Om du inte vill att Seyfried skall vara Façades stora hemlighet på spåren så kanske DNA inte är äventyret du bör spela, eller så kan du så klart skriva om det som du vill. Det är upp till dig.

Synopsis

Dr. Emilia Seyfried säger sig ha låst upp hemligheten bakom de genetiska förändringar som transformerar en Delta till en Alpha och en vanlig människa till en Delta. Hon har publicerat sina resultat i en vetenskaplig publikation, och detta innan Façade fått reda på att hennes forskning ens existerade.

Genom sin forskning har dr Seyfried omedvetet brutit mot den pakt som skapats mellan Façade och Multiversal Police, och nu är både statliga myndigheter och Evil Unlimited ute efter Seyfried och Seyfrieds forskningsresultat. Defiance är så klart också ute efter resultaten och om rollpersonerna tillhör Defiance är det ett uppdrag de har fått av dem.

Dr Seyfrieds upptäckt har rapporterats via nyheterna så allmänheten vet om att Seyfried har utfört sina experiment i Philadelphia. Äventyret börjar när Dr. Seyfried rapporterar att hon mottagit dödshot som gäller om hon fortsätter sin forskning. Hennes labb har dessutom utsatts för inbrott och forskningsresultaten är stulna.

Hennes resultat var dock kopierade och Seyfried har lyckats återskapa det hon gick miste om i sitt hem, men hon känner sig orolig så rollpersonerna kallas in för att skydda henne.

Det första som sker är ett attentat av Evil Unlimited som försöker kidnappa dr. Seyfried i hennes hem. Attentatet sätter fart på regeringen som också vill ha tag på forskningen, men av helt andra skäl. Façade vill inte riskera att universum går under, men han kan heller inte berätta varför Seyfried inte kan fortsätta med sin forskning utan tar till de medel han har till sitt förfogande - våld och bedrägeri.

DNA

En död kropp hittas på ett skrotupplag. Den är missbildad och helt uppenbart har den utsatts för medicinska experiment. Efterforskningar av polisen pekar - felaktigt - på att det skulle vara Seyfried som skulle ha utfört hemliga och brottsliga experiment på Deltor i sitt labb. Det är en del av en smutskastningskampanj som syftar till att få henne anhållen och under Façades kontroll. Regeringen konfiskerar Seyfrieds data som ett led i att hålla Seyfried på mattan. Hon får inte tillbaka forskningen när hon släpps lös ifrån häktet.

För att få tillbaka forskningen måste Seyfried och rollpersonerna bryta sig in i en regeringsbyggnad, men de inser snart att det är över deras kapacitet.

En person ifrån Evil Unlimited tar kontakt med rollpersonerna och Seyfried. Han påstår sig kunna hjälpa dem. I gengäld kräver han att Seyfried delar med sig av forskningen. Kuppen lyckas, men nu har Evil Unlimited också tillgång till datan.

Evil Unlimiteds agent är dock inte att lita på. Han förråder Seyfried till Façade, och Seyfried måste fly igen. Hon har vänner och familj i Kanada. Äventyret avslutas när Seyfried är säker med ny identitet på andra sidan gränsen.

Vad har hänt?

Dr Emilia Seyfried har ovetandes kommit en mycket farlig hemlighet på spåren, en som kan orsaka att världen går under. Façade vet om att Alpha-krafterna hotar de fysiska lagarna i vårt universum och han har gjort det till sitt personliga korståg att se till att förhindra att fler Alphor uppstår.

Att dr. Seyfried äventyrar allt detta är inte acceptabelt. Han kommer att göra allt han kan för att förhindra det. Façade är beredd att använda nästan alla medel han kan för att smutskasta dr. Seyfried, och om det inte fungerar är han beredd att döda henne.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kommer in i äventyret när den riksända Dr. Emilia Seyfried vänder sig till Defiance för att få hjälp. Någon har stulit Dr. Seyfrieds forskningsresultat, de som lovar att låsa upp Deltaformågor i baselines och Alphaformågor i Deltas. Seyfried ser det som en helt naturlig del av den mänskliga evolutionen.

Inget annat än Seyfrieds forskning runt deltorna har tagits så tjuvarna måste ha vetat vad det var de ville ha, något Seyfried finner mycket oroväckande. Det betyder att någon måste ha spionerat på henne. Seyfried har kvar forskningsresultaten i sitt hemmakontor, men hon har också tagit emot ett dödshot som gör henne mycket orolig. Hon vill ha beskydd. Rollpersonerna anlitas för att representera det skyddet för dr. Seyfried.

Seyfried vill kunna arbeta ostört, och hon förstår inte vilka krafter hon har emot sig.

Attentatet av Evil Unlimited

När rollpersonerna har installerat sig hos dr. Seyfried och Seyfried har återskapat sin forskning attackerar agenter dr. Seyfried i hennes hem.

Brave New World

Syftet med attentatet är att lägga vantarna på personen med kunskapen, det vill säga Seyfried. Det sker mitt i natten och rollpersonerna bör vara på plats för händelsen, eller ha möjlighet att ta sig till platsen snabbt så att de kan avvärja den.

Attacken kan ske på vilket sätt som helst, men bör innehålla svartklädda kommandotyper och en eller annan Delta bland grundtrupperna.

Det hela börjar med att ett av fönstren skjuts sönder och en rökgranat kastas in i rummet. I förvirringen som uppstår följer Evil Unlimiteds grundtrupper. Eventuellt kan spelledaren inkludera en Delta i attentatet, men spara gärna på krutet till lite senare i äventyret, om rollpersonerna inte är mycket actionorienterade och gillar att slåss.

Evil Unlimiteds trupper kommer att fokusera på att hitta dr. Seyfried och kidnappa henne, det är trots allt därför de är där. De kommer att använda så lite våld de kan i närheten av Seyfried och de är totalt fokuserade på att fånga henne.

Attentatet kommer för äventyrets syfte att misslyckas, men Emilia blir riktigt uppskrämd av försöket och vill säkra sin forskning så att hon inte blir av med den.

Nackdelen med attentatet är att Seyfried drar till sig Façades uppmärksamhet. Han inser att den enda möjligheten han har att lyckas avstyra Seyfrieds forskning är att misskreditera henne och förstöra hennes rykte, både inom forskarvärlden och bland "vanliga människor". Det som händer närmast är Façades första försök att göra Seyfried till en persona non grata bland akademiker och förhoppningsvis även vanligt folk.

Kroppen på skrotupplaget

Nästa slag emot Seyfried kommer någon vecka efter attentatet. Polisen dyker upp på Seyfrieds tröskel. Hon blir intagen för förhör runt en kropp som upphittats på en soptipp i staden. Enligt polisen finns det bevis som pekar på att kroppen kommer ifrån Seyfrieds labb, men de har mycket svårt att producera de bevisen, åtminstone till en början. När de dyker upp är det nästan pinsamt uppenbart att det handlar om att sätta fast Seyfried.

När rollpersonerna undersöker händelsen finner de följande information. Kroppen representeras som ett misslyckat experiment som Seyfried skall ha genomfört. Sanningen verkar ligga närmare att personen varit Delta och dessutom en svårt sjuk Delta. Inga experiment har utförts på kroppen, men den ser onekligen förskräcklig ut, och det är lätt att förstå hur allmänheten kan koppla det till Seyfried. Obduktionspappren är dessutom förfalskade. Det verkar som om någon försöker sätta dit dr. Seyfried ordentligt, förmodligen för att smutskasta hennes goda namn inom forskarkretsar.

I och med dr. Seyfrieds arrestering kommer polisen för att konfiskera de forskningsresultat som experimentet sägs bygga på. I ett slag förlorar dr Seyfried allt. Sin forskning, sitt goda namn och sitt rykte.

Jakten på Seyfrieds forskning

Emilia Seyfried går fri i väntan på rättegång, trots Façades påtryckningar om det motsatta. Hennes forskning är fortfarande konfiskerad, något Seyfried är mycket oroad över.

Hon vill ha tillbaka sina forskningsresultat, kosta vad det kosta vill. Hon tror - med rätta - att det pågår en konspiration emot henne. Någon vill inte att hennes upptäckt skall tillfalla allmänheten, men hon förstår inte varför. Hon tror att någon inom regeringen sätter sig emot hennes försök att utveckla mänskighetens potential.

En allians med ondskan

För att få tag på dr. Seyfrieds forskning går det inte bara att trava in och hämta den. Rollpersonerna måste ha hjälp. Den hjälpen kommer lite oväntat i form av agent Joe Smith, en operatör inom Evil Unlimited.

Han hittar Seyfried och rollpersonerna när de är nära att ge upp, gärna när de är ute och äter på en bar eller liknande. Det han kan stå till tjänst med är att ge Seyfried och rollpersonerna möjlighet att ta sig in i byggnaden genom att använda sig av falska identiteter. Förevändningen är att de är forskare som kommit från Washington för att sammanställa och analysera Seyfrieds data åt president Kennedy. Det ger dem tillgång till materialet under minst en dag, och de kan kopiera det de behöver.

Priset är dock högt. Evil Unlimited vill ha en kopia av forskningsresultaten. Utan Joe Smiths hjälp kommer Seyfried dock inte att få tillbaka sina forskningsresultat.

Rollpersonerna kan i det här läget vägra att hjälpa Seyfried, men då tar äventyret slut. De kommer dock att höra talas om Seyfried långt senare. Då berättas det att hon dog i en misslyckad kupp där hon försökte återta sin forskning. Seyfried utsätts för en grov smutskastningskampanj där det framkommer att hon har experimenterat på Deltor i flera år, och att hon dessutom genomfört genetiska experiment på barn. Allt detta är så klart fabricerat, vilket är relativt lätt att avslöja för rollpersonerna, men eftersom det handlar om en konspiration är det svårt att bevisa att bevisen är förfälskade.

Hemlig identitet

Joe Smith är god för sitt ord. Han ordnar både handlingar och möten åt Seyfried och rollpersonerna. Allt de behöver göra är egentligen att dyka upp på utsatt tid och plats i rätt kläder och med sina förfälskade id-handlingar på sig.

Allt går utan problem, förutsatt att spelledaren inte vill lägga in lite extra spänning i äventyret. Då kan någon av vakterna i byggnaden tycka sig känna igen Seyfried, eller så är det problem med id-handlingarna.

Vad som än händer är det viktigt att rollpersonerna och Seyfried kan ge sig av med forskningsresultaten efteråt.

Det oundvikliga förräderiet

Joe Smith är trogen sitt ord ungefär fram till dess att forskningsresultaten är överförda till Evil Unlimited. Efter det är alla lojaliteter glömda för hans del.

När de överlämnat forskningen tipsar Joe Smith regeringstrupperna om vad de kan hitta Seyfried och hennes nu stulna forskning.

Resultatet av förräderiet blir att rollpersonerna och Seyfried får utstå ännu ett överfall, den här gången av ett S.W.A.T.-team som givit sig fan på att fånga dem alla. Teamet leds av en regeringstrogen Delta, Switchback, och det skall vara precis på gränsen för vad rollpersonerna klarar av.

I röran som uppstår måste Seyfried och rollpersonerna fly fältet. Det går inte att stanna kvar i Seyfrieds hem längre. Forskningsresultaten är dock säkra, men numera spridda till flera instanser. Regeringen har dem, Evil Unlimited har dem och så klart även dr. Seyfried och Defiance. Façade är inte nöjd med utvecklingen, men Evil Unlimited har i alla fall ett pris på sin lojalitet. Defiance har inget sådant, men å andra sidan är det inte en homogen grupp med en fokuserad agenda.

På flykt ifrån regeringen

Efter kuppen är Seyfried efterlyst av regeringen och Façade. Façade i form av JFK kommer att skicka ut trupper att leta efter den försvunna forskaren tills dess att hon upphittas. Seyfried är alldeles för farlig för att tillåtas att vandra runt på egen hand. Hon kan inte låtas gå fri så länge hon arbetar med att forska på Delta-DNA och att återskapa Alphonse.

Ännu ett mordhot får Seyfried att inse att hon måste ge sig av ifrån USA om hon vill fortsätta med sitt arbete. Seyfried kan inte förstå varför så många motsätter sig hennes forskning. Hon försöker ju bara skapa en bättre värld. Motståndet Seyfried möter gör henne också mer motiverad att fortsätta arbetet. Hon förstår att hennes belackare anser att arbetet är farligt av någon anledning och hon tänker inte ge sig förrän hon förstår varför.

Seyfried berättar för rollpersonerna att hon vill fly landet och ber dem hjälpa henne ordna flykten. Hon har vänner i Kanada, men hon behöver hjälp att ta sig över gränsen, ordna ett nytt pass och en ny identitet. Att ordna en ny identitet kräver en hel del kontakter, men eftersom rollpersonerna är en del av Defiance så bör de ha det som krävs för att ordna nya identitetshandlingar åt Seyfried. Det är också troligt att de känner andra Deltor som kan hjälpa till med flykten till ett annat land.

Gränskontrollen

För att ta sig över till Kanada krävs en hel del logistik och planerande. Det råder undantagstillstånd i landet och gränserna är hårt bevakade. För att rollpersonerna skall kunna transportera över Seyfried krävs det planering och tankekraft. Alternativet är att slå sig igenom gränskontrollen, men då kommer det bli svårare för Seyfried att etablera sig i det nya landet.

Skyddad identitet

Äventyret är slut när Seyfried har flytt till Kanada. Med rollpersonernas hjälp byter hon identitet men fortsätter med sin forskning. För Façade innebär det ett rejält bakslag. Någonstans därute finns det en person som kan få Alphorna att återkomma, och på lång sikt hota hela universums stabilitet.

Spelledarpersoner

Dr Emilia Seyfried

Dr. Emilia Seyfried är en mycket intelligent och driven forskare som har lyckats lösa gåtan med Delta-DNA:t och hur det med hjälp av genterapi går att återskapa Alphor.

Hon har publicerat delar av sin forskning i Europa och har en artikel på gång i Nature, men den artikeln kommer Façade att stoppa.

Seyfried är orädd och modig. Hon drivs av ett rättvisepatos och en önskan om att se människor utvecklas och hon tänker inte låta sig stoppa vare sig av Evil Unlimited eller en korrupt fascistregering.

Emilia är en atletisk kvinna i 40-årsåldern. Hon har långt lockigt mörkt hår, nötruna ögon och ett litet underbett. Hon är lång, senig och klär sig oftast i praktiska kläder. Hon är konventionellt attraktiv och ser bra ut, men hon verkar omedveten om det. Hon kan hantera sig själv i en stridssituation, men hon är inte en person som generellt sett slåss.

Jag har inte lagt in några värden för dr. Seyfried, för hon kommer inte att aktivt delta i några strider. Det står spelleddaren fritt att lägga till värden eller att göra om Seyfried till en Delta.

Agent Joe Smith

Joe Smith är en svårbeskriven och helt normal man. Han är så vanlig att det är lätt att glömma bort honom med en gång. Men han är också oerhört övertygande. Det i kombination med hur oerhört lätt det är att glömma bort honom är en del av hans krafter som Delta.

Det han gör är helt enkelt att plantera en idé i skallen på sina offer och gå därifrån. När han lämnar dem glömmes de bort honom helt. De han påverkar tror att idén var deras egen och utför den allt som oftast oavsett vad det kostar dem. Det är ju deras idé.

Hans Deltaidentitet är Mr. Ordinary och han jobbar med stor glädje och övertygelse för Evil Unlimited. Smith kommer att övertyga rollpersonerna om att de behöver hans hjälp och sedan kommer fällan att slå igen.

Smarts: 2T6

Area Knowledge: Crescent City 2, Language: English 2, Profession: Sales 4

Speed: 2T6

Dodging 1, Driving: Personal Vehicle 2, Shooting 3, Stealth 1

Spirit: 4T6

Perception 2, Persuasion: Bluff 3, Persuasion: Charm 4, Scrutinize 3, Search 2

Strength: 2T6

Climbing 1, Fighting: Barehanded 2, Swimming 1, Throwing 1

Size: 5

Pace: 7

Delta points: None

Quirks: Arrogant -3, Contact +4: Evil Unlimited's Board of Directors, Greedy -2, Reg ± 0 , Self-confident +2

Gear: Colt 2000 and 45 rounds of armor piercing (AP 10) ammo in spare clips, Kevlar vest, hidden Derringer with 2 rounds of ammo, explosive briefcase (Damage: 10T6+40, Burst Radius: 5), cell phone, pager, palmtop computer and \$2000

Evil Unlimiteds trupper

Evil Unlimited har precis som många andra organisationer ett behov av marktrupper att skicka in när man behöver muskler snarare än intelligens och kvantitet snarare än kvalitet. Trupperna är Evil Unlimiteds lösning på det problemet. De är kanonmat och kan offras. Ändamålen helgar som bekant medlen.

Smarts: 2d6

Area knowledge: Crescent City 4, Language: English 2, Spanish 1, Navigation 1, Tactics 2 Speed: 3d6

Dodging 2, Driving: Personal Vehicle 2, Shooting 2, Stealth 2

Spirit: 3d6

Bravery 1, Perception 2, Persuasion: Bluff 2, Leadership 1, Persuasion: Intimidation 3, Scrutinize 2, Search 2, Shadowing 3

Strength: 3d6

Climbing 1, Fighting: Barehanded 2, Fighting: Club 2, Swimming 1, Throwing 1

Size: 5

Pace: 8

Delta Points: None

Quirks: Alert +3, Authority +1: Government Troops, Duty +3: Police Department, Loyal

-3, Patron +3: Police Sergeant, Reg ± 0

Gear: Colt 2000 with 15 bullets and 15 armor-piercing (AP 5) bullets in a spare clip, Kevlar vest (Armor 10/—), five hand grenades, Winchester Defender with 14 shells (in car), and handcuffs.

Switchback

Switchback är en delta med egenheten att kunna teleportera material mellan olika platser. Hon kan även teleportera sig själv. Egenheten med Switchbacks egenskaper är dock att hon måste ersätta materialet hon skickar med något annat.

Switchback jobbar för regeringen. Hon är trogen JFK oavsett hur fascistisk han framstår som. Hon tror på honom, fastän hon på senare tid har börjat tvivla.

Switchbacks riktiga namn är Karen Elson. Hon är en mörkhyad asiatisk kvinna med kortklippt svart hår. Hon har blå ögon, jämna anletsdrag och breda kindben. Switchback har ett stort sinne för humor, men det lär knappast rollpersonerna se när de träffar henne. Switchback känner inte till varför dr. Seyfried är så viktig, men hon är stolt över sitt jobb och vill göra det bra, så hon ställer inga frågor.

DNA

Smarts: 2d6

Area knowledge: Crescent City 2, Language: English 2, Navigation 2, Tactics 3

Speed: 5d6

Dodging 4, Flying 4, Martial Arts: Barehanded 5, Club 5, Blade 5, Quick Draw 3, Shooting 5, Speed-load 3, Stealth 3

Spirit: 2d6

Bravery 3, Leadership 2, Perception 4, Scrutinize 2, Search 2

Strength: 3d6

Climbing 1, Fighting: Barehanded 2, Club 2, Persuasion: Interrogation 2, Intimidation 5, Swimming 5, Throwing 1

Size: 6

Pace: 10

Delta Points: None

Quirks: Authority +3: Delta Primer, Contact

+3: Government, Duty +5: Delta Prime, Reg ± 0 , Tough +2

Powers

Teleportation

Regeringstrupper

Regeringstrupperna är lojala män och kvinnor som tror att de gör det enda rätta. Deras motivation ligger i fosterlandskärlek och tron på att ändamålet helgar medlen. De är kuggar i ett större maskineri och kan offras.

Smarts: 2d6

Area knowledge: Crescent City 4, Language: English 2, Spanish 1, Navigation 1, Tactics 2 Speed: 3d6

Dodging 2, Driving: Personal Vehicle 2, Shooting 2, Stealth 2

Spirit: 3d6

Bravery 1, Perception 2, Persuasion: Bluff 2, Leadership 1, Persuasion: Intimidation 3, Scrutinize 2, Search 2, Shadowing 3

Strength: 3d6

Climbing 1, Fighting: Barehanded 2, Fighting: Club 2, Swimming 1, Throwing 1

Size: 5

Pace: 8

Delta Points: None

Quirks: Alert +3, Authority +1: Government Troops, Duty +3: Police Department, Loyal

-3, Patron +3: Police Sergeant, Reg ± 0

Gear: Colt 2000 with 15 bullets and 15 armor-piercing (AP 5) bullets in a spare clip, riot shield (in car), Kevlar vest (Armor 10/—), nightstick, five hand grenades, Winchester Defender with 14 shells (in car), and a set of handcuffs.

Brave New World

DNA

Brave New World

DNA

På morgonen dagen efter hade allt förändrats. Det som en gång var sanning hade nu blivit en halvsanning, en skärva av vad det en gång var, allt tack vare den genetiska koden dr. Seyfried upptäckt. Koden som avslöjar varför Alphorna försvunnit. Och hur de kan återfödas.

Det som inte fick hända hade hänt, och nu var jakten på herraväldet över mänskligheten i full gång. Mitt i virveln står en forskare med mänsklighetens bästa i åtanke.



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