

HÄMNDEN ÄR LJUV

ÄVENTYR TILL VALFRITT CYBERPUNK-ROLLSPEL AV SVEN FOLKESSON

Hämnden är ljuv är i grunden ett friform scenario i polisiär cyberpunk-miljö. Meningen är att du som spelare antingen skall spela det systemfritt eller anpassa det till ditt favoritrollspel. Äventyret kan också med lätthet anpassas till valfria rollspel i nutida miljö.

Detta äventyr förverkligar en idé jag länge haft; att skriva tre olika äventyr i ett. *Hämnden är ljuv* skall nämligen spelas som en av tre varianter; deckarnöt, action eller skräck. Det är upp till spelaren med tanke på hans spelgrupp, kampanj och rollspel att bestämma den spelstil som passar honom bäst och sedan följa de direktiv som finns i äventyret. En observant läsare märker att jag ofta drar de olika genrerna till sin spets, varför en kombination kanske ger bättre smak åt denna mångfacetterade karamell.

Som så många andra kortare äventyr i publikationer som *Runan* kräver *Hämnden är ljuv* en del förarbete av spelaren för att anses vara komplett. Visserligen går äventyret att spela som det ser ut nu, men om spelaren är van vid t ex kommersiella äventyr krävs eget arbete. Detta kan emellertid vara en fördel, du kan lättare anpassa äventyret till din smak och er kampanj. Till exempel är *Hämnden är ljuv* inte bundet till en specifik stad.

Författaren
Stockholm mars 1999



ACTIONVARIANTEN

DECKARNÖTEN



SKRÄCKVARIANTEN

ROLLPERSONER

Hämnden är ljuv kan med lätthet infogas i en pågående kampanj genom att helt enkelt låta RP:na agera frilansare på gammalt hederligt vis (klichéartad cyberpunk, eh?). RP:na kan anlitas av gamla kontakter (fördelaktigt), av myndigheter eller i värsta fall av en okänd privatperson. Uppdragsgivarna bör vara tre till antalet och var och en initiera spelarnas rollpersoner till ett av de trenne sidospåren. För att få gruppen intresserad bör SL erbjuda stora belöningar eller annat som RP:na kan vara intresserade av, det är nämligen mycket viktigt för äventyret att samtliga uppdrag antas och att RP:na blir upplysta om tidsbristen.

Rekommenderat är annars att skapa nya rollpersoner som antingen är privatdetektiver eller poliser. (Om SL nu inte har sådan tur att han redan spelledder en dylik kampanj!) Som poliser eller deckare kommer RP:na att integreras mer naturligt i handlingen och känna ett mer realistiskt ansvar för att intrigerna följs upp och därmed att äventyret löses. Kriminalpoliserna kommer att få tre fall i tät följd som alla är av hög prioritet samtidigt som tidsbristen är stor. Privatdeckarna äger kanske en egen firma och får de likaså tre uppdrag som sedermera visar sig vara sammanflätade och som definitivt kommer att leda till en enorm PR-framgång för dem själva och/eller företaget.



Om denna variant valts är det en klar fördel om rollpersonerna har en polisiär eller militär bakgrund och kan göra bra ifrån sig i de stridssituationer som oundvikligen kommer att uppstå. Dessutom skadar det inte om de är tuffa, hårda och målmedvetna individer som vet att lösningen på problem inte finns längre bort än i axelhölstret.



Rollpersonerna lär vara härdade detektiver eller poliskommissarier som med list och intelligens löser mordfall och kriminalgåtor. De har varit med om mycket och vet att det mesta är mer komplicerat än det verkar. Dessutom har detektiverna antagligen utvecklat ett sinne för deckarnötter och en näsa som luktar till sig olagligheter.



I en värld med diverse otäck väsen gäller det att ha sitt förstånd i behåll. Rollpersonerna är antagligen någon form av häxjägare eller desillusionerade stackars satar som förgäves kämpar mot övermakten, d v s ondskan.

STÄMNING



Hög hastighet och brutalitet. Smäckra svävare dundrar förbi över uteliggare som misshandlas i rännstenen. Dunkande musik pumpar ur högtalare och tungt beväpnade poliser patrullerar längs gatorna. Endast rollpersonerna är lika hårda som fienden, om man nu någonsin lyckas ta reda på vem denna är. På nyheterna ser man rapporter från företagskrig och gatustrider. Skottlossning hörs från ghetton och motorcykelgång drar förbi skrikandes utmanande varandra. Inspiration är bl a filmen *Strange Days* och valda delar ur *William Gibsons* storverk.



Frustration och hopplöshet. Under ytan, bortom rollpersonernas insyn spelas ett farligt spel med livet som insats och de känner att de endast viker upp och blottar kanterna på det papper som är sanningen. Det är för lugnt och stillsamt för att vara tryggt, för banalt och enkelt för att vara troligt. Kan rollpersonerna lista ut vad som är på gång och när helvetet kommer att braka loss innan det är för sent? På nyheterna rapporteras om polismord och vapenstöld som tyder på att människors säkerhet håller på att undergrävas. Inspiration är bl a filmerna *7even* och *Bladerunner*.



Mörker och mystik. Människorna på gatan är dystra och rädda. Fienden är hemsk och övernaturlig. Rollpersonerna är det sista hoppet i kampen mot Ondskan; kan de lyckas? På nyheterna rapporteras oförklarliga händelser, försvinnanden och sjuka våldsdåd. I mörka gränder kan rollpersonerna skönja röda ögon och tycka sig höra heta flämtningar. Hjärtskärande skrik hörs i fjärran, genom de rostiga citytågens förtvivalde jämmer. Ingen är att lita på ty Ondskan sitter djupt rotad i oss alla. Inspirationskällor kan hämtas ur diverse klassisk skräcklitteratur eller i filmer, till exempel *Dark City*, men också i rollspel som till exempel *Mutant Chronicles*, *Vampire* och *Call of Cthulhu*.

BAKGRUND

Captain Craig Dixon är en sann patriot som frivilligt deltog som kapten över en enhet fallskärmsjägare i *Det Stora Kriget*. Under en urban operation bakom fiendens linjer stötte hans pluton på fiendepatroll och en våldsam strid utbröt. Till en början verkade Captain Dixon och hans mannar gå segrande ur skärmytslingen men fienden fick förstärkningar och Craig var tvungen att beordra reträtt och ta skydd i ett gammalt, övergivet höghus. Kaptenens ihärdiga försök att få eldunderstöd eller förstärkning avvisades av hans stab men löften om att plutonen snart skulle bli evakuerad. Efter någon timme bröt sig dock fienden in i huset och en stor del av Craigs mannar slaktades, medan han själv togs till fånga. Under de resterande åren av kriget utsattes han för hemsk tortyr i ett av fiendens koncentrationsläger, vilket gav upphov till svåra psykiska trauman och förlamning från benen och neråt. Endast hatet mot sina egna överordnade, förrädarna, höll honom vid liv...

När Craig Dixon återvände till sitt hemland efter kriget var han mentalt sett illa sargad och försökte få upprättelse på juridisk väg. När detta visade sig omöjligt blev han mycket ond, men ondare skulle han bli. Hans lejda hacker bröt sig in i stabens hemliga datorarkiv och delgav honom informationen där. Det visade sig att landets militära chefer hade låtit tusentals mannar slaktas under hemliga operationer likt den Dixon själv hade haft befäl över. Trots utfästelser fick plutonerna i fält nästan aldrig understöd eller hjälp, informationen kaptenen fått tag på bevisade till och med att specialstyrkor medvetet beskjutits av eget artilleri. I många fall ville den militära ledningen inte riskera att trupperna togs till fånga av fienden så de såg effektivt till att de tillintetgjordes.

Dixons vrede var svår att beskriva med ord. När hans bevismaterial sedan beslagtogs av den militära underrättelsetjänsten slog det slint i den gamla krigsveteranens hjärna. I sitt förvirrande sinnestillstånd beslöt han sig för att ta till drastiska metoder för att hämnas på förrädarna som styrde hans älskade fosterland.

[Not: För inspiration att gestalta Dixon, se artikeln *Ondingen* (sidorna 40-42 i detta nummer av Runan)]



Captain Dixon har under drygt två års tid planerat sitt hämnd. Genom sina kontakter inom det militära har han kunnat få tag på stora kvantiteter krigsmateriel och värvat flera desillusionerade och patriotiska officerare till sin rörelse. Dixon har stora planer; han skall straffa den förrådiska ockupationsmakten (den sittande ledningen), krossa folkets bojer och till på köpet göra sig själv till enväldig härskare över landet. Hans medel är våld och terror, genom hans växande privatarmé.



Captain Dixon är en slug skurk som länge planerat sin hämnd. Han har under flera års tid förberett sig för sitt maktövertagande och till sin hjälp har han diverse intellektuella med högerextremistiska kontakter. Dixon har satt sig in i politiken och har bestämt sig för att starta ett eget parti som sedermera skall kontrollera landets styre. Han skall informera folket om ledningens korrupta och ruttna metoder och se till att de förstår att landet skall styras av det egna folket. Till sin hjälp har han även paramilitära styrkor och ett stort kapital.



Captain Dixon har alltid haft vänner som forskat i det ockulta och det var även hit han sökte sig efter Det Stora Kriget för att dämpa sin sorg. Hämnens låga brann alljämt starkt och Dixon bestämde sig för att göra ett försök att en gång för alla krossa den förrädiska ockupationsregimen. Efter intensiva studier av allsköns mystiska skrifter och svartmagiska ritualer visste han hur han skulle gå till väga. Efter att ha offrat tre jungfrur och båda sina ögon och dansat energiskt och sjungit på konstiga gutturala språk i flera dagar åkallades en onskfull demon som besatte Dixon. Kaptenen fick genast övermänskliga krafter men blev dessvärre även omänskligt ond. Att ta kontrollen över landet genom sina undersåtar, såväl mänskliga som demoniska, är bara ett steg mot totalt världsherrevälde. Ett välde där människorna skall plågas och onskans hantlangare härja fritt.

DELÄVENTYR #1 THE POTENT LOCOS

Bakgrund

The Potent Locos är ett gäng i slummen som varit aktivt i flera år. Under loppet av ett par veckor har gänget dock förvandlats från en halvkriminell invandrargrupp i ghettot till en tungt beväpnad dödspatrull. Inte helt oväntat är det Dixon som ligger bakom, han har utrustat ungdomarna med moderna vapen och givit dem order att kuva alternativt slå ut övriga gäng i staden. Dessutom har gängets medlemmar ökat explosionsartat, mycket på grund av den otroliga hippfaktor *The Potent Locos* genast har belönats med. Utan pardon drar de fram på gatorna och plundrar, mördar och jävlas i största allmänhet och trots polisens ökade insatser skakar slummens invånare av rädsla.

Kapten Dixon har flera motiv bakom sin stöd till TPL. För det första vill han genom att förse gänget med överlägsen utrustning få dem att rensa upp bland sina fiender i den undre världen och på så sätt säkra Dixons kommande planer på att bygga en



Illustration: Mats Andersson.

totalitär stat med sig själv som enväldig ledare. För det andra hoppas han att TPL kommer att förse hans växande styrkor med soldater. För det tredje ser Dixon ett stort nöje i att kaos hotar hela samhället och att hans svurna fienders system skälver på grund av honom själv.

Äventyret

Rollpersonerna blir inkopplade på fallet aningen som poliser, detektiver eller frilansare (se "Rollpersoner" ovan) och blir informerade om läget. Situationen i slumkvarteren är mycket allvarlig och om inte läget stabiliseras väntas våldsamma kravaller. Dessutom finns en överhängande risk att den illegala aktiviteten och den sociala oron sprider sig till mer respektabla områden i staden. Rollpersonerna får i uppgift att undersöka vad som ligger bakom våldet och att åtgärda problemet.

Lösningar

Att *The Potent Locos* (vars initialer står spejade över hela slummen) ligger bakom våldsamteterna går snart upp för rollpersonerna. Hur de sedan skall gå till väga är ovisst. Att ta sig in i lagerlokalen som utgör gängets högkvarter är en idé, dock finns där alltid tungt beväpnade gängmedlemmar. Väl inne kan man slå till hårt, kanske efter att ha säkrat bevis i form av brev från *kaptenen* som tackar för TPLs effektivitet, det massiva vapenlagret i källaren (militära automatvapen, handgranater, skyddsutrustning, pansarskott etc) eller genom att förhöra tillfångatagna medlemmar (de vet inte vem kaptenen är förutom att det rör sig om en sponsor till gänget). Gängledaren är likt sina vänner aggressiv och vet inte mer än att han vill mörsa TPLs fiender (d v s eventuellt rollpersonerna).

Förutom att skaffa sig mäktiga fiender kommer nog rollpersonerna inte prestera särskilt mycket. Sanningen bakom gängets frammarsch är fortfarande ett mysterium. Med lite tur lyckas kanske rollpersonerna splittra gänget med då krävs en hel del muskelkraft och/eller en sjundrande plan.



Såsom förväntningarna borde vara kommer konfrontationen med TPL bli fartfylld, farlig och blodig. Oavsett om rollpersonerna angriper gänget (mycket troligt!) eller ej är väpnade strider oundvikliga. TPL får snart reda på om man ställer underliga frågor om dem i ghettot... Attacker kan ske på restauranger där RP:na intager sin lunch, på T-banan eller i hemmet. Genomgående är dessa präglade av TLP:s (och rollpersonernas?) aggressivitet, våldsamtet och intensivitet.



Frånsett någon mindre eldstrid kommer deläventyret snarare präglas av smygande i slummen, skuggande av gängmedlemmar och letande i myndigheternas arkiv. Kaptenen framstår som en mystisk figur bakom kullisserna och antagligen en sådan person som rollpersonerna aldrig kan komma åt. Kanske rollpersonerna bestämmer sig för att infiltrera sig i TLP vilket kommer att bli en kaotiskt mixad upplevelse av knark, vapen och kriminalitet.



TPL är inte enbart våldsamma demagoger utan har ännu mörkare syften med sin offensiv. Under den senaste tiden har gänget kidnappat oskyldiga offer i slummen för att offra dessa i högkvarterets källare. TPLs ledare är i själva verket kontrollerad av Dixon genom magiska besvärjelser och är dessutom belönad med övernaturlig styrka och makt. Nere i katakomberna under slummen har gängets ledare och hans allra närmaste män flertalet mörka och undan gömda rum som vaktas rigoröst. Däri kan finnas ockulta instrument, lärar med ben,

dödskallar på pålar, köttkrokar och dylikt men också halvt förruttnade lik som snart skall aktiveras till zombier. Alltför nyfikna rollpersoner kanse rent utav råkar springa in i en prototyp...

DELÄVENTYR #2

ROY KAMINSKY

Bakgrund

Dixons vrede är som sagt projicerad på den styrande övermakten i landet och sålunda ser han till att borgmästaren i staden kidnappas. Vad han egentligen vill uppnå är lite ovisst, antagligen vill Dixon bara få utlopp för sina aggressioner och bevisa att hans styrka överglänser regimen.

Äventyret

Borgmästaren i staden, Roy Kaminsky, har rapporterats försvunnen sedan en dag tillbaka och polisen har påbörjat sina efterforskningar. Rollpersonerna blir inkopplade på fallet antingen som poliser, detektiver eller frilansare (se *Rollpersoner* ovan) och blir informerade om läget. De kan genomföra diverse undersökningar men förstår nog situationens allvar när ett paket innehållandes ett ben, vars tillhörighet till Kaminsky snart bekräftas av polisen, postas till statshuset. Extremiteten är utsatt för extremt yttre våld, till exempel är hela foten avskalad från kött.

Lösningar

Nu gäller det för rollpersonerna att slå sina kloka huvuden samman. För det första kan man höra med borgmästarens familj, vänner och arbetsplats (stadshuset) för att fastställa när och var Kaminsky försvann. Platsen för det spårlösa försvinnandet verkar vara toaletten utanför ett sammanträdesrum i statshuset under ett möte med stadens fabriksparar mitt på dagen. På plats kan man säkra ett par spår; några hårstrån som fastnat i dörrkarmen och en delvis borttorkad blodfläck bakom toalettstolen. Blodfläcken visar sig tillhöra borgmästaren men hårstråts DNA matchar en ung rörmokare som tidigare är fälld för störande av ordning och urkundsförfalskning. Denne är medlem i *United Mechanics* (se nästa deläventyr) och hans vänner kan meddela att han befinner sig på resande fot sedan sju månader tillbaka. Att han är medlem i Dixons privatarmé behöver knappast nämnas för spelledaren, men frågan är om rollpersonerna överhuvudtaget kan tänkas drar en slutsats i den riktningen.

Vidare träder dock ett vittne fram. En städerska på stadshuset kan meddela hur hon såg tre-fyra män bära iväg på en stor tvättkorg vilket hon tyckte var mystiskt. Hon följde efter dem och såg dem lämna huset via källargaraget i en blå Chrysler van. Denna bil rapporteras snart upphittad i en flod i staden och innehåller förutom blod från borgmästaren en karta med flyktvägar inritade (samtliga markeringar leder till motorvägen norrut). Dessutom har någon skrivit ett ofullständigt ord - "kapte"- med slarvig och ryckig handstil med en

bläckpenna i bagageutrymmet (borgmästaren hörde soldaternas konversation och försökte lämna ett spår).

I övrigt finns det inget som leder rollpersonerna direkt till Kaminsky och hans kidnappare men sambandet med den tidigare episoden bör fastslås. En man vid täcknamnet *kaptenen* har återigen dykt upp vilket är egendomligt.

Med hjälp av klok slutledningsförmåga, utomordentligt effektiv spaning och så vidare kan rollpersonerna dock lyckas finna borgmästaren och försöka frita honom. Om spelledaren vill eller kan slå sina kloka hjärnceller ihop och hittar på intressanta ledtrådar så kan detta deläventyr bli riktigt lyckat. Till exempel kan nya vittnen ha sett vanens besättning byta till en ny flyktbil, tjallare komma med information från den undre världen eller helikoptrar kartlägga möjliga gömställen.

Borgmästaren hålls fången i ett skjul på en av kustförsvaret övergiven skjutbana. Ett av spelledaren avgjort antal busar vaktar i skjulet, runt på skjutbanan och kanske i ännu större radie. Fritagningsplanen varierar självfallet från spelgrupp till spelgrupp, och belöningen för mödan beror mer eller mindre på denna. Återigen får spelledaren improvisera efter spelarnas nycker eller förbereda sig minutiöst före spelmötet. Observera dock att Dixon inte befinner sig på platsen och inte lämnat några spår som tyder på att han varit där heller.

Om sökandet efter borgmästaren börjar bli desperat svårt utan framgångar (d v s uttråkande för spelarna) så hoppas du till nästa och sista deläventyret: *United Mechanics*.





Omedelbart efter att rollpersonerna börjar röra bland ledtrådarna kommer kaptenen att skicka ut blodtörstiga torpeder efter dem. Vilda strider bryter ut var än rollpersonerna rör sig vilket till slut kommer att bli svårt att förklara för ordningsmakten (alternativt rollpersonernas chefer). Antagligen blir de utsatta för tidskrävande förhör och till slut kanske de hamnar bakom lås och bom. (Vilket i actionäventyrets anda dock löses med en djärv räddningsoperation?) Hursomhelst kanske de finner borgmästaren, efter att ha skjutit sig igenom horder av vakter och bokstavligen klivit över lik.



Kidnappningen är ett utlopp av Dixons vrede och han njuter i sitt hemliga högkvarter av att få axla rollen som torterande plågoande och projicera sitt hat mot överheten. Kaptenen kommer att hålla borgmästaren vid liv länge med hjälp av modern medicinsk utrustning men om inte rollpersonerna finner honom kvickt nog kommer Kamin-skys tilltänkta framtid som fri man präglas av kontinuerligt samröre med läkare och psykologer.

Denna episod passar deckarna som hand i handske. Att få leta ledtråd och utfråga vittnen är ju trots allt vad denna variant går ut på, så det är inte så mycket som behöver tilläggas. Finner de borgmästaren torde fritagningsförsöket gå relativt lugnt till, antingen befriar rollpersonerna honom i mörkret eller så övermannar de vakterna, men det mest troliga att de tillkallar polisen.



Dixon ser helt klart glädje i att plåga borgmästaren, men han har även högre syften med kidnappningen. Den sofistikerade tortyren är också ett offer till en hemsk demon som kommer hjälpa kaptenen i strävandet för världsherravälde. Lyckas inte rollpersonerna att förhindra riterna har Dixon fått ovärderlig assistans av mörkrets krafter. Detta kan rollpersonerna förstå då ruskiga domedagsprofeter meddelar att den onde härskaren snart är kommen och underjordiska sekter inleder en period av febril aktivitet. Dessutom kan spelledaren med fördel använda sig av klassiska knep såsom voododockor, svarta tuppar och mystiska skrifter att slänga in som mer eller mindre förvillande spår under episoden.

När (förutsatt om) rollpersonerna anländer till skjulet är kanske någon av Dixons okult intresserade vänner i full sjö med att nedkalla demonen. Eller så är aktiviteten mer inriktad på allmänt plågsam tortyr. Ett alternativ som torde tilltala de spelledare med smak för köttkrokar och kroppssaft är att demonen redan har

framkallats och byggt sitt trevliga lilla bo i skjulet. Självfallet är allt levande uppått eller upphängt á la Alien och hela skjulet bestialiskt förvridet efter demonens smak och nycker. Notera: gästvänlighet är inte hans/hennes/dets förnamn, vilket rollpersonerna tyvärr snart blir medvetna om.

DELÄVENTYR #3 UNITED MECHANICS

Bakgrund

Dixons planer på världsherravälde kräver manskaper till armén som kaptenen sakta men säkert bygger upp. Han idé är enkel men briljant: värva fattiga, obildade män och kvinnor från gatorna, hjärttvätta dem så att de blir lojala och träna upp dem till fullärda krigare. Dixon har sålunda tagit kontrollen över en obetydlig fackföreningsrörelse – *United Mechanics* – som den senaste månaden dramatiskt ökat sina medlemssiffror och som inofficiellt förser kaptenen med villiga soldater.

Äventyret

Rollpersonerna blir inkopplade på fallet antingen som poliser, detektiver eller frilansare (se "Rollpersoner" ovan) och informeras om situationen. Uppdragsgivarna är oroliga och vill veta vem som styr den nu växande och hemlighetsfulla fackföreningsrörelsen. De vill veta huruvida organisationen sysslar med kriminell verksamhet och i så fall skall rollpersonerna sätta stopp för den.

Lösningar

Det finns olika vägar att gå för att inse fackrörelsens mörka hemlighet. Den svåraste men kanske effektivaste metoden är att utge sig för att vara arbetare och delta på ett/flera möten. Spelar rollpersonerna sina kort väl kan de bli antagna till studiecirklar (fortfarande oskyldig verksamhet) och förr eller senare lär de bli konfronterade med ett förslag om att på riktigt få hjälpa arbetarrörelsen och dessutom tjäna stora pengar. Först kommer dock identiteter att kontrolleras noga av Dixons medhjälpare, men om de verkar lämpade (alternativt har en snäll spelledare) så bjuds rollpersonerna in till hemliga möten. Där hålls eldiga tal om väpnad kamp för rättvisa och dylikt och om rollpersonerna visar sitt intresse blir deras kunskaper och färdigheter testade i en hemlig träningslokal. Godkänt i prövningarna innebär en resa till (och tre månaders vistelse på) Dixons träningsläger på en ö någonstans i havet.

En annan variant som går att kombinera med ovanstående metod är att göra ett (natligt?) besök på fackföreningens kontor. Där kan man bland annat finna siffror som tyder på att en stor del av rörelsens pengar går till ett schweiziskt bankkonto (till Dixon), att ett stort antal medlemmar skickas till "vidareutbildning och kurser" utomlands samt referenser till en sponsor under täcknamnet *kaptenen*. Dock bevakas kontoret av beväpnade soldater ur Dixons

privatarmé som dessutom officiellt har ordningsmakten på sin sida. Är rollpersonerna poliser måste de ha husrannsakingorder (vilket antagligen avslås av åklagaren), men okonventionella metoder är antagligen inte främmande för en snut i en cyberpunkinspirerad metropol.

Det finns säkert andra varianter (spelare är ofta fiffiga) som bör bejakas av spelledaren. Hursomhelst skall rollpersonerna förstå att något stort ligger bakom rörelsens frammarsch och förhoppningsvis knyta samman detta deläventyr med de tidigare. Blir de värvade till Dixons armé och efter träningen placerade i ett läger är kanske vidare handling överflödigt eftersom rollpersonerna har en god chans att avslöja kaptenens planer inifrån. (Eller kanske korrumpas av makten och byta sida?) Trots att soldaterna kontrolleras noga kan de med lite tur behålla sin andra identitet utanför armén och smita iväg från förläggningen lite då och då. Att redan nu larma polisen/militären är lönlöst eftersom dessa vill ha mer bevis och på så sätt sätta dit mannen bakom hela operationen. Det finns dessutom mycket som tyder på att den privata armén har flera förläggningar.



Dixons soldater är inte bara välbeväpnade utan dessutom skjutglada. Om rollpersonerna ses snoka runt kommer de att bli utsatta för attentat av intetsägande män i svarta kostymer. En infiltration kommer att utsätta rollpersonerna för extrem fara vilket antagligen resulterar i en makalös "shoot-out" i träningslägret/förläggningen med pansarfordon, stridshelikoptrar och stora explosioner som oumbärliga ingredienser.



Eftersom rollpersonerna är mer sofistikerat lagda kommer denna episod antagligen bli mindre våldsam. För den sakens skull är spänningen inte mindre och händelserna präglas av nagelbitande scener såsom inbrott i fiendens kontor, skugning av mistänkta och frenetisk informationssökning. Kapten Dixons underhuggare är mer diplomatiska av sig och föredrar hot och/eller mutor före väpnad konfrontation. Om spelledaren dessutom blandar in t ex regeringens försök att tysta ner rollpersonerna (som vanligt...) kan detta maktspel bli riktigt intressant.



Innan arbetarna bjuds in till träningslägret måste de dricka en obehagligt stark dryck. Drycken består av grisblod och diverse örter som med hjälp av hemsk demonologi gör brukaren trögtänkt, apatisk och känslolokall. Med tiden och dagligt intag av blodet förvandlas de blivande soldaterna till

levande döda som lyder sina kommanders minsta vinkar. Vissa får diverse demoniska förmågor och de mest lovande aspiranterna blir dessutom utvalda att skriva på avtal med demoner som ger dem oerhörda krafter. I träningslägret finns det god chans för rollpersonerna att stifta närmare bekantskap med den ohyggliga magi som Dixon använder i sin hemska kamp för upprättelse.

UPPTRAPPNING

Trådarna vävs samman

Situationen är oviss och spelarna antagligen något konfunderande över fortsättningen på äventyret. Efter tre mer eller mindre osammanhängande uppdrag väntar rollpersonerna på "kaptenens" nästa drag. Kanske har de uppfattat situationens allvar och bedriver privata efterforskningar om den mystiska antagonisten. Emellertid är det enligt manus oväsentligt hur rollpersonerna anstränger sig, det visar sig nämligen att gåtans lösning ligger närmare rollpersonerna än de trott. Och som vanligt uppenbarar sig allt som av en slump.

Understöd?

Men först händer en rad andra saker. Stadens polischef hittas mördad. Någon har gjort sig mödan att halshugga honom och sedan hänga polischefen i ett rep från en radiomast på statshuset. Under en timme kan stadens befolkning bevittna det makabra liket innan polisen lyckas ta ner sin före detta chef. Regeringen reagerar omedelbart och rikspolisstyrelsen ger rollpersonerna, som kriminalpolis, detektiver eller vad de nu är, högsta befogenhet att lösa fallet. Till sin hjälp får de ett dusin mystiska agenter från säkerhetspolisen eller motsvarande. I själva verket har dock deras chef ytterligare ett uppdrag: att hålla ett öga på rollpersonerna och deras utredning. Regeringen och säkerhetspolisen har nämligen inget med dessa agenter att göra, det är den militära underrättelsetjänsten som skickat några av sina bästa spioner under falsk identitet. Militären har nämligen fått reda på att en av deras före detta officerare håller på och rusta en privat paramilitär styrka. De vet att rollpersonerna är inblandade och vill hålla dem under uppsikt. Eventuella avslöjanden skall nå militären allra först, inte via media, regeringen eller dylikt, resonerar de. Dessutom tror militären att flera av deras mörka hemligheter från Det Stora Kriget håller på att avslöjas och de misstänker att detta är ett av rollpersonernas mål.

Upplopp

Innan mordutredningen hinner ta fart avlöser flera oförklarliga händelser varandra. Först når rapporter om demonstrationer rollpersonerna, tusentals människor som tydligt visar sitt missnöje med såväl statsmakten, regeringen, polisen och kapitalismen. Främst i leden går representanter för UM som alltså fått med sig såväl andra fackföreningsrörelser som vänsterextremister, miljöaktivister och arbetslösa. Ordningmakten rycker ut i stora skaror för



att lugna ner den olagliga protesten, vilket enbart leder till att allvaret trappas upp. Demonstrationen övergår snart i ett upplopp och överallt syns polisens pansarbilar med vattenkanoner, patrullerande polishelikoptrar, plundrade affärer, utbrända bilskelett, ambulanser och skaror med stenkastande marodörer som stryker omkring.

Detta följs upp av TPL som på order uppifrån (kaptenen) går till storoffensiv mot allt och alla. Hela staden dras med i våldsmaheterna och polismakten kastar in sina allra tyngsta enheter. Civila på gatorna löper lika stor risk att misshandlas av överambitiösa, tungt rustade polismän som att hamna i skottlinjen mellan stridande kriminella grupper.

Mitt i allt elände står rollpersonerna. Regeringen skriker på dem i andra änden av bildtelefonen: "För Guds skull, gör något!" Spelarnas karaktärer har nu fria händer att springa runt i staden och leta ledtrådar. Släng med fördel in någon konfrontation med polisen, plundrare, demonstranter eller gatugång. Det gäller för spelledaren att improvisera fram en intressant och

snabb handling varvat med lösa trådar som leder ingenstans och händelser som tyder på att hela samhället skakar i sina grundvalar.

Kuppförsök

Dixon är inte sen att fästa pricken över i:et. Så snart kaptenen (läs spelledaren) finner det lämpligt iscensätter han ett militärt anfall av den forna fienden under Det Stora Kriget. Detta ger honom möjligheten att göra statskupp: via satellitsänd television sprids påståendet att regeringen planerar att ge upp men att Dixon skall rädda landet undan fienden. Tanks rullar in i huvudstaden och befäster viktiga strategiska objektiv såsom regeringbyggnaden, det militära huvudkvarteret, teve-sändare et cetera. Attackhelikoptrar slår ut andra militära mål och soldater börjar makt-demonstrativt marchera in i staden.

En dristig reporter med enbart en handkamera som dokumentationsmedel rapporterar exalterat från huvudstaden. Nyhets-sändningen från den globala teve-kanalen når förr eller senare rollpersonerna, om det

nu inte råkar vara så att de redan befinner sig i huvudstaden och kan se kaoset med egna ögon. Att det är kapten Dixon som ligger bakom får regeringen snart reda på och meddelar samtidigt som de flygs med helikopter till ett vänligt sinnat grannland detta till rollpersonerna: *"Eftersom ni är mest insatta i fallet beordrar vi helt enkelt er att stoppa kuppförsoket!"* Rollpersonerna samlar förhoppningsvis ihop sig och börjar smida lömska planer när någon av deras överordnade eller dylikt informerar de att den reguljära armén fortfarande håller stånd. Yrkesmilitärerna har t o m lyckats mobilisera delar av landets försvar, och även om organisationen är bristfällig och förvirring stor, utgör de ett allvarligt hot mot Dixon.

Kaptenen ilsknar

Rollpersonernas irriterande närvaro och lägga-näsan-i-blöt-mentalitet får honom att en gång för alla slänga ett gäng skjutglada cyberrissar i rollpersonernas "general direction". Gorillornas metoder beror på vilken "variant" spelledaren valt och vilken stämning som råder/önskas råda. Viktigt för äventyret är dock att en av torpederna överlever striden. Om jag inte helt misstager mig brukar rollpersoner vara intresserade av att veta vem som ligger bakom attacker som denna – förhoppningsvis inleds en förhörssession med den stackars busen. Denne unge man är inte bara en farlig och aggressiv utan också en stolt och skrytfärdig soldat i Dixons privata styrkor. Sålunda kommer han gladeligen spotta rollpersonerna i ansiktet och skrika ut planerna på att med hjälp av redan införskaffade taktiska kärnvapen vaporisera stora delar av landets armé. *"Ha, ha, ha... Vi har vunnit - och vad spelar då mitt liv för roll?"*

Om rollpersonerna inte förstår det själva så informerar regeringen/rikspolischefen/någon ur den militära eldrettsjänsen att detta hot måste elimineras. Uppdrag Alfa: ta reda på var kärnvapnen finns eller från var de avfyras. Detta kan till exempel lösas genom att (hårt) pressa den tillfångatagne Dixon-soldaten. Annars brukar spelare vara kloka mänsikar som lätt hittar lämpliga lösningar på problem som detta – spelledaren improviserar sig som vanligt ur oförutsedda situationer.

Roten till ondskan

Spelarnas karaktärer får på ett eller annat sätt reda på både det ena och det andra. Antagligen har rollpersonerna både misshandlat tjallare, torterat kuppmaakare, mutat underrättelsetjänstemän och förhört vittnen. Hursomhelst har de fått väldigt många viktiga informationer: A) Dixon har en hemlig bas på en liten ö havet. B) Där finns såväl kärnvapen som avfyrningsmekanismer. C) Ön är tyvärr väl bevakad. D) Rollpersonerna måste ta sig in där relativt obemärkt, annars finns en risk att kaptenen av vrede/desperation beordrar att missilerna skall avfyras. E) Antagligen finns det på ön annan mycket värdefull information som kan användas mot kuppmaakaren.

KLIMAX

Dixons hemliga högkvarter

Hur ön där Dixons hemliga bas ligger ser ut är helt beroende av spelledarens tycke och smak. Även en praktisk aspekt har smygat sig in – vilken klimatzon havet ligger i bestäms av kampanjens geografiska placering. Hursomhelst, på denna relativt lilla ö (cirkus 25 kvadratkilometer) ligger vid den norra, klippiga stranden en militärt inspirerad byggnad som tjänar som Dixons HK. Byggnaden är kamouflerad av det senaste inom vetenskapen: apparater som "lurar" scanners och radar, vilket gör den nästintill omöjlig att upptäcka från luften. För rollpersonerna, när de närmar sig den på land är det likaså svårt att urskilja byggnaden som mest ser ut som en klippa bland andra. Vad som avslöjar den är de mångtaliga små, svarta fönstren, antennerna som sticker upp i klasar lite här och var och "klippans" skarpa konturer och raka vinklar.

Det första problemet för vår samling rollpersoner är att obemärkt ta sig in i byggnaden. Basen är rigoröst bevakad av diverse intrikata sensorer, säkerhetskameror och så vidare, men till rollpersonernas fördel kan räknas att Dixon inte väntar sig ett mycket småskaligt anfall från marken. Med någorlunda kunskaper om säkerhetssystem, en god plan och lite tur bör det inte vara några problem att ta sig in i högkvarteret. Om de av någon anledning skulle utlösa ett larm utanför byggnaden kommer vakter på mini-svävare skickas ut för att undersöka störningen. Verifieras ett fientligt inbrott/anfall kommer basen sättas i nödläge, hundratals beväpnade soldater koncentreras sig på att hålla viktiga platser i byggnaden samt att tillintetgöra anfallarna. Går allt väl befinner sig dock rollpersonerna inne i basen utan att ha blivit upptäckta under inbrottet, dock utan att veta vad de skall göra härnäst...

Missilerna

Det finns nu flera valmöjligheter för spelarnas karaktärer: De kan välja att desermera missilerna. Då måste de ta reda på var dessa är lokaliserade, smidigaste sättet är nog att från insidan bryta sig in i basens datorsystem och ta en titt på kartan över byggnaden. På samma gång kan man också leka lite med säkerhetskamerorna och dylikt, men tänk på att datorsystemet är ganska välbevakat. Alternativt kan rollpersonerna lämna en hacker utanför byggnaden att assistera dem under inbrottet.

Missilerna står uppradade i ett mycket stort rum mot havet till. Taket kan fällas upp och möjliggöra avfyrning. Rollpersonerna kan välja att desermera kärnvapenprojektilerna fysiskt på plats eller förstöra datorsystemet som styr dem. Det senare alternativet är dock inte att föredra då det är relativt enkelt för Dixons personal att återställa datorsystemet eller avfyras missilerna med kompatibel, bärbar datorutrustning.

Ett annat alternativ är att förstöra länken mellan högkvarteret och dess satellit som guidar missilerna mot dess mål. En sådan operation kräver viss målmedveten klättring på det oregelbundet slutande taket bland antenner och sensorer för att slutligen innebära en mer eller mindre sofistikerad eliminering av parabolen ifråga. Man kan också tänka sig att rollpersonerna helt enkelt slår sönder eller spränger allt vad sändare/mottagare heter på taket – inte lika självbevarande men minst lika effektivt. En annan variant är att rollpersonerna försöker förstöra datorsystemet – se ovan – eller kommunikationscentralen i basen. Den sistnämnda är välbevakad och ständigt sysselsatt med att behandla all den information som reser runt jorden för att hålla samman Dixons konspiratoriska spindelnät.

En slutgiltig, mer dramatisk och mest filmistisk metod är självklart att spränga hela byggnaden med allt som är kvar däri. Detta innebär ett definitivt bakslag för kaptenen och en stor jävla smäll. Tilläggas bör att rollpersonerna behöver skottkärnor med sprängämnen, om de nu inte springer på ett bombförråd inne i basen eller – vilket gud förbjude, men som tur är inte spelledaren – detonerar kärnvapenspetsarna.



Sabotaget kommer självklart att i tid och otid lida av smärre avbrott då vakter kommer springandes med k-pistar i högsta hugg. Om inte larmet går vid inbrottet så gör det det då allt är klart och Dixons soldater pangar på för fullt. Rollpersonerna gör bäst i att lägga benen på ryggen, men då det är för striden de lever kör de självklart ner dipoden i jorden, laddar hagelbössan och vässar commandokvivarna. Låt krutroken över ön stiga till ett svampmoln!



Inbrottet kanske mer blir en intelligent och djärv infiltration med nagelbitande scener inne i byggnaden med rollpersoner utklädda till hissreperatörer (eller förhoppningsvis något mer originellt) snokandes runt i högkvarteret. Om eller när de lyckas med målet att tillintetgöra det hot missilerna utgör inleds en lika nervpirrande sekvens då rollpersonerna skall ut ur byggnaden. Antagligen blir de upptäckta och får hitta på ett klokt sätt att fly – varför inte lägga beslag på en helikopter, bli jagade av Dixons attackhelikoptrar, bli nedskjutna över en djungel eller en avlägsen ö och bli uppspårade av Dixons elitjägare? Självklart har de då gjort en hel del förberedelser, kanske har de tagit hjälp av lokalbefolkningen eller byggt en radiosändare och kavalleriet är på väg?



Inbrottet innebär självklart en kamp mot Dixons magi, bland annat har han mystiska ritualer som vakar över hans högsäte. Om de blir upptäckta kommer en av Dixons bundsförvanter som lämpligt nog är på besök i högkvarteret att ta itu med rollpersonerna. Denne är en mörkermagiker med allehanda förskräckliga krafter som i sin tjänst också stoltserar med flera otäckta sattyg från andra dimensioner. Rollpersonerna försöker desarmera missilerna med smådjävlar frustandes i dess hälar, kanske jagas de ner till Dixons förvridna toryrkammare eller hans experimentsalar, alla på våningarna under jord. Låt dem känna ödestimmans skräckfyllda slag och konfronteras med sina hemskaste fantasier. Och lite därtill.

Slutstriden

Om spelledaren finner att klimaxet aldrig infinner sig, eller om han vet att hans spelare aldrig tackar nej till två, så får rollpersonerna helt enkelt möta självaste Captain Craig Dixon i egen hög person. Nu är det dags att göra upp räkningen med denne nedrans antagonist en gång för alla!

Det visar sig dock lättare sagt än gjort, ty med sig har han soldater/agenter/demoner av högsta klass. Och när Dixon gäckat rollpersonerna färdigt, på äkta superskurkmanér, plockar han fram sin egen variant av "gamla Bettan":



En stridsrustning med Gatlin2000-kulspruta, automatkanon och granatkastare. Striden blir snabb, dödlig, effektiv och allmänt actionfylld. Materiella skador: I klass med ett mindre lands årliga försvarsutgifter.



Slutstriden blir först och främst en diskussion kring ideologier, syften, orsaker och verkan. Dixon förklarar sina handlingar och blottar sin övertygelse, skyller på regeringen och så vidare. Slutligen försöker han fånga in rollpersonerna för att avrätta dem inför sina övertygade följeslagare. Hans slemma vakter/agenter försöker jaga ifatt dem medan Dixons skratt ekar i fjärran.



Dixon uttalar ett par gutturala grymtanden varefter han förvandlas till ett stort och hemskt monster inför rollpersonernas ögon. Hans hud spricker upp och blottar ett fjällliknande pansar, hans armar får klor och hans ögon blir röda. Förutom att han ser läskig ut är han också redo för combat och rollpersonerna får kämpa såväl mot den förvridne Dixon som mot hans andra smådemoner.

Och?

Hur striden går är upp till spelledaren och spelarna. Lyckas de ta kål på Dixon och hans eventuella hantlangare är slutet gott, allting gott. Annars kanske läget ser lite sämre ut, men vad gör det, rollpersonerna är ju trots allt hjältar!

FORTSÄTTNING ELLER KAMPAJNSPEL?

Hämnden är ljuv är uppbyggt med en traditionell kampanj som förebild. Jakten på antagonisten Kapten Dixon kan lätt göras till en serie äventyr vari rollpersonerna kommer sin fiende allt närmare in på kläderna. Sakta men säkert uppdragssituationens allvar för rollpersonerna, som förslagsvis är poliser. Självklart blandas den riktiga handlingen med en rad mindre viktiga händelser för att villa bort spelarna. Men gång på gång tyder ledtrådar och händelser på att något stort är på gång. Kampanjen, som kan tänkas pågå i evigheter, får ett naturligt slut i och med klimaxet i Dixons hemliga högkvarter.

Vid *skräckvarianten* kanske kaptenen släpper lös en mäktig demon innan han dör som rollpersonerna måste förrinta, eller så kanske Dixon rentutav återföds. Valde du *actionvarianten* är det mycket möjligt att en missnöjd general inspireras av Dixon eller att en av kaptenens närmsta män tar vid där Dixon slutade så att ett vilt krig utbryter i landet. *Deckarnötvarianten* erbjuder många möjligheter till fortsatt spelande eftersom flera i landets regering stödde Dixons planer och måste avslöjas. Eller så kanske någon av Dixons närmaste män flydde med en stor summa pengar och måste spåras, samtidigt som rollpersonerna måste undvika de torpeder avfällingen skickar efter dem. För att inte glömma militären och deras finger med i spelet. De vill gärna inte att Dixons öde blir allmänt känt, till sin hjälp har de ju bland annat de militära underrättelsetjänsten. Möjligheterna är många, det gäller bara att som vanligt ta till vara på dem.