

Denne modulen inneholder:

Steve Jackson Games' oppsummering av Transhuman Space for nye spillere

GURPS Ultra-lite-regler modifisert for Transhuman Space og Con-spilling

Spillelederark med informasjon bare spillederen skal lese – rolleliste, ordliste og plottet.

Ti roller, hver med to deler – en med egenskaper og settinginformasjon, og en med et oppdrag.

## ***Transhuman Space: A Summary for New Players***

The year is 2100; the future is in the balance. *Transhuman Space* takes, broadly speaking, an optimistic view. There has been no global nuclear war, no great catastrophe; pollution and global warming, while by no means ended, have been more or less brought under control; resources mostly meet needs. But this isn't a utopia either. There are still wars, tyrannies, and gross inequalities, and privacy is hard to find. Indeed, new sciences have created new evils.

### **Biotechnology**

Most people, in advanced areas at least, have had all clear genetic problems eliminated in the womb, and many are enhanced, some to the point where they are no longer strictly *Homo sapiens*. Advanced medical treatments can largely eliminate disease (for a price), and lifespans are growing longer – though true immortality remains a dream.

*Bioroids* are synthetic beings, mostly created as servants and lacking some human complexity – but they still think and feel. Biotechnology can also “uplift” other species to near-human intelligence, create exotic farm animals and pets, and synthesize drugs which can modify the human mind to order.

### **Engineering**

*Computers* in 2100 are powerful and cheap, though not superhuman; processors are embedded in almost every piece of technology. They are controlled by *infomorphs*, most of which are artificial intelligences ranging from nonsapient “NAIs” – clever talking user interfaces – through low-sapient “LAIs” – versatile, self-motivated, but not-quite-human minds – to fully sapient “SAIs.” It's also possible to scan a human brain to create a *ghost*, an apparently perfect infomorph model, but as this destroys the brain, opinions are divided over whether it's a path to immortality or an expensive form of suicide. *Cybershells*, the machine bodies which infomorphs inhabit and control, range from industrial machinery and weapon systems, through beautiful “cyberdolls,” to “wearables” and even implants within human bodies. *Nanotechnology* (micro-scale engineering) is currently limited to “wet nano” – pseudo-biological creations which manipulate organic processes. “Dry nano,” capable of manipulating any matter on an atomic scale, is a hopeful research topic. Portable *3D printers* can manufacture complex objects to order, while *microbots* are insect-sized robots which work in collaborative swarms.

### **Space**

Fusion-powered ships can cross the solar system in a few months. Indeed, *fusion power* is one key to humanity's wealth, but it depends on helium-3, a rare isotope which must be mined from the surface of the moon or the atmosphere of Saturn. This is one of the major reasons for the growth of space flight. Meanwhile, a Chinese-dominated colony on Mars is terraforming the planet while modifying humanity to live there, and space navies, criminals, and bizarre ideologies are expanding through the void. Earth orbit is downright

crowded, and may grow even more so when the space elevator currently under construction is complete.

### **Memetics**

Memetics is a young science of the mind. It sees “memes” (ideas and thought-patterns) as propagating like genes, using minds as their hosts, mutating and adapting as they go. Some people dismiss memetics as either seriously unreliable or, worse, deeply amoral and manipulative. Memetics isn't magic mind control; rather, it raises the ancient arts of propaganda, rhetoric, and teaching to new heights. Populations are increasingly seen as a memetic battleground for radicals, politicians, and pranksters.

### **The World Powers**

There are several Great Powers. *China* is the largest, though more advanced in some areas than others; the *E.U.* (European Union), a loose but expanding confederation, is perhaps the most advanced. The *USA* is still a force to be reckoned with, controlling helium mining on Saturn, but increasingly divided socially. The *TSA* (Transpacific Socialist Alliance) is a relatively weak confederation driven by a “nanosocialist” ideology which promotes the redistribution of information. It is a major concern in world politics, having fought a war with China in the 2080s and triggered the formation of the *PRA* (Pacific Rim Alliance) as a counterbalance. *India* also has the power to make itself heard, as does the *Islamic Caliphate*, a high-minded theocratic alliance.

### **The Waves**

Technology determines much about the state of human society. The first great “wave” was defined by agriculture, and the second by the Industrial Revolution; by the end of the 20th century, humanity was riding the third, powered by digital computing. In the 21st century, most of the world experienced a Fourth Wave, based on genetic technology; now, it seems, a Fifth Wave is rising, based on a combination of nanotechnology, memetics, and artificial intelligence. “Fifth Wave” societies are the wealthiest on the planet, but no one can be quite sure where they are heading.

## Spillsystemet

GURPS Ultra-lite 0.8 er et eksperimentelt rollespillsystem som bare tar en A4-side, og kan lastes ned på [sjgames.com](http://sjgames.com). Det er en forenkling av Steve Jackson Games' *Generic Universal Role Playing System* (GURPS). For å gjøre systemet enda enklere å bruke, både med tanke på kongresspilling og Transhuman Space-settingen, bruker denne modulen en remake (0.8.1-ArCon?). Vi beholder kjernemekanikken i GURPS, men skjærer ned på nesten alt annet.

### Spillstart

La spillerne lese så mange roller de vil, og velg en hver. De resterende rollene spilles som motstandere eller hjelpere av spillederen. Spillerne bør finne på flere detaljer om rollene og verdenen i løpet av spillet for å kunne komme videre og vinne HP. Bli enige om en startscene, og velg et mål for scenen etter tur.

### Nøkler

Rollene i denne modulen har en unik egenskapsverdi i stedet for GURPS' vanlige fire. Den er rollens "nøkkel", som beskriver rollens måte å få ting gjort på. Nivået i egenskapen bestemmer rollens "Hit Points", som vi bruker til å måle rollens innflytelse på utfallet av modulen. Spillerroller starter med fulle HP i hver scene, selv om de har mistet noen i tidligere konflikter. NPC'er er ute av fortellingen når de ikke har mer HP.

Roller kan øke sin maksimum HP ved å rollespille nøkkelegenskapen sin – man kan enten vinne ett og ett poeng, eller ta ut 10 poeng på en gang ved å ta en stor risiko, eller gjøre noe som kan endre nøkkelen. Eksemplene som følger med er forslag – finn gjerne på egne.

Når en spiller vil at rollen skal gjøre noe, forklarer han hva som er målet for det rollen gjør, og hvordan den gjør det. Spilleleder kan dele opp målet i mindre mål, og stille spørsmål underveis. Hvis spillederen bestemmer at rollen møter motstand på veien, avgjør konflikten med terningkast.

### Terningkast

-Bestem hvem motstanderen er, velg hvilken trening de bruker for å stoppe rollen, og fortell hva målet for terningkastet er. Om målet er for vidt, kan du dele det opp i mindre mål. Det er lov å endre mål underveis.

-Finn tallet dere skal kaste mot. Ta utgangspunkt i rollens trening. Om rollen ikke har noen trening som passer, bruk rollens opprinnelige HP-tall som måltall, men trekk fra 6. Ta med passende bonuser og fratrekk, og la gjerne spillere få "snakke seg opp" ved å finne på bonuser til måltallet.

-Begge sidene kaster 3D6 mot egenskapsverdiene de kommet fram til; for å lykkes, må man ha det samme som eller mindre enn tallet du kaster mot.

-Den som klarer kastet, får kaste skade. Om begge klarer kastet, kaster den som klarte det med størst margin skade. Om ingen klarer kastet, forklar hvorfor ingen av rollene kommer noen vei, og kast igjen.

### Hva betyr resultatet?

-Jo mer skade du gjør, jo nærmere kommer du målet ditt. Sniker du deg innpå noen, har de ikke sett deg. Prøver du å overtale noen, lytter de til hva du har å si. I en biljakt tar du innpå eller drar fra.

-Kast igjen til en av sidene når 0 HP. Når dette skjer, har den andre siden nådd målet sitt. Vinneren forteller hvordan rollen hans når målet. Det er lov å forsøke å trekke seg før man når 0 HP.

Egenskapsnivåene er:

Svak: kan ta 8 skade, gir 1d6/2

Vanlig: kan ta 10 skade, gir 1d6

Sterk: kan ta 14 skade, gir 2d6

Sterkest: kan ta 18 skade, gir 3d6

"Svake" roller har mange middels egenskapsverdier, eller noen svært gode. "Sterke" roller kan improvisere mer, og er i stedet veldig flinke til en eller to ting.

-Man kaster bare mot et måltall hvis det finnes en motstander; de beste måtene å klare et vanskelig kast på er derfor enten å få hjelp, forsøke å få bonuser fra omstendighetene - eller å utmanøvrere motstanderen uten å komme i konflikt.

## Spillederark

### De medvirkende

*Lucy*: Desperat aldrende finansakrobat med en pensjonsplan. Nøkkel: Edderkoppen i nettet – lyv og bryt loven.

*Karl Dofler*: Profesjonell sjokkunstner/bråkmaker på oppdrag. Nøkkel: Klovn over streken – ”practical jokes” som går for langt.

*Ariana Kanunda*: Spennings søker på leting etter haik til solsystemet. Nøkkel: Den naive spionen

*Danny Sarai*: Muskler til leie. Nøkkel: God på bunnen.

*Cazubon*: Overbeskyttende elektrisk butler/omsorgsfullt arvestykke. Nøkkel: Den lojale tjeneren

*Mokolé Pan*: Dødelig alvorlig sapientrettighetsaktivist. Nøkkel: Sydende hat.

*Cuipertino*: Romfartøyeier med et cashflytproblem.

Nøkkel: Ensom romfarer.

*Doré*: Gravende journalistprogram med en egen agenda.

Nøkkel: Sannhetssøker

*André Valois*: Velmenende dokumentarfilmskaper.

Nøkkel: Noblesse obligé

*Anna Batch P3.7-5-85*: Androideagent på vei til å hoppe av. Nøkkel: Vidunderbarn.

### Ordlister

Transhuman Space er en omfattende og komplisert spillverden. For å gjøre den spillbar på con, må både spillere og GM fylle inn ting man er usikre på i stedet for å holde seg strengt til rollene, modulen og bøkene.

De to viktigste konfliktene i denne modulen står mellom *Biosjåvinister*, som foretrekker ”ekte” intelligens fremfor kunstig, og de som argumenterer for

*Pansapiensrettigheter* – like rettigheter for alle intelligensformer. På tvers av disse går det viktigste politiske skillet mellom land som er *infososialistiske*, en etterkommer av dagens fildelingsbevegelse, og de landene som håndhever en copyrightlovgivning.

*Androide* – kunstig organisme, satt sammen av spesiallagde organer, grodd ferdig og opplært i en tank. Firmaet som holder patenten på organismen regnes mange steder som dens formynder til fylte 18 år, og kan leie den ut til arbeidsgivere. Populær kilde til billig arbeidskraft.

*AR* (Augmented Reality) – et system som kan redigere hva du ser og hører. Det kommuniserer med datamaskiner i ting, bygninger og personer og viser informasjon om dem som illusjoner i briller, linser eller direkte på synsnerven din.

*Infomorf* – et dataprogram som oppfører seg som et sapient vesen. De tre hovedgruppene er NAI, LAI og SAI (Non, Lav, eller Sapient AI). Ofte underlagt samme restriksjoner som androider. Det er forbudt for en aktivert AI å mangfoldiggjøre seg selv. Dette er populært kalt ”xoxing” – et populært tema for 2100-tallets motstykke til zombiefilmen.

*Kyberskall* – en robot, styrt av en infomorf.

*Mem* – en idé eller en del av et system av ideer designet og ”pakket inn” for å spre seg i en befolkning som en organisme i et økologisk system. Eksempler: Smiley, infososialisme, selvmordskulter, Ronald McDonald, Anonymous.

*Neodyr* – dyr genetisk modifisert til høyere eller menneskelig intelligens

*Paramenneske* – et menneske med så mange genetiske modifikasjoner at det ikke lenger regnes til arten *Homo Sapiens*.

*Sapient* – ethvert vesen, paramenneske, androide, infomorf eller neodyr, som regnes som minst like intelligent som et menneske.

## Plottlinjer

Hva gjør rollene som NPC'er?

### Lucy

\*Sender Danny Sarai til kyberskallverkstedet i Paris med en koffert full av papirrunder, forskuddene fra Kalokagatha og Vosper Babbage, som skal brukes til å reservere plass på en østerrisk klinikk. Advarer Kalokagathas representant Anna, Vosper Babbage's Karl Dofler og fartøyeieren Cuipertino om en mulig lekkasje, og forsikrer dem om at hun har alt under kontroll.

\*Reiser personlig til Amsterdam Europoort for å besøke og kontrollere kontaktene sine der, med Danny Sarai og/eller Mokolé Pan som livvakt og potensiell trussel.

\*Tar inn på luksushotell i Quito og forbereder seg på å møte selgere og kjøpere i ankomsthallen.

\*Sender en gruppe roller/NPC'er hun stoler på med lasten nordover til El Cedrito; er selv tilstede via et leieskall. De lokale bandittene må drives vekk eller bestikkes, og den ferdigpakke andriodekrybben monteres.

\*Om alt går som det skal, sender hun Danny til Paris med resten av pengene, og sjekker inn på klinikken i Østerrike. Om situasjonen ser ut til å komme ut av kontroll, vil hun forsøke å betale Cuipertino for en tur til Mars for å ligge lavt til ting roer seg.

### Karl Dofler

\*Kroer seg i rampelyset på en utmerket hagefest i Paris, holdt av representanten for Kalokagatha industries, som ser ut til å planlegge et permanent lokalkontor.

\*Drar deretter til Quito romhavn for å inspisere lasten, og følger den til El Cedrito, hvor han mistrives kollosalt, og reagerer med komplisert, dyr og nådeløs vold på et utpressingsforsøk fra de lokale narkobaronene.

\*Om alt går bra, utplasserer han små grupper eller par av Pandora-androider en rekke steder i verden. Snart begynner en rekke anomalier i den memetiske økologien å dukke opp – først i liten skala, så med større og større ringvirkninger.

\*Hvis noe kommer i veien for planen, tar han den første fluktruten som viser seg, og sverger hevn over den berømte regissøren Steve Chung, som han mener må stå bak det hele.

### Ariana Kanunda

\*Sender jobbsøknader til flere involverte i prosjektet. Når de overses, klatrer hun over gjerdet til Annas fest, og tigger henne om en jobb på romskipet organisasjonen hennes nå har i jordbane.

\*Anna lover henne en jobb, mest for å holde henne under oppsyn. Tar henne med til Amsterdam Europoort med et memetikktteam for å ettersjekke Lucy's arbeid. Finner

sladrehanken med en kombinasjon av Arianas datasamling og Annas memetiske ekspertise – bare en av Lucys "meglere" har et kontaktnett som berører Byrået for Genetisk Regulering. Begynner å fore ham med falsk informasjon.

\*Blir med Anna til Quito for å møte megleren Alice, fartøyeieren Cuipertino og kjøperen, Karl Dofler. Forsøker å overtale Cuipertino og Anna til å la henne jobbe seg til Mars.

\*Følger de medsammensvorne til El Cedrito for å hjelpe til med datasikkerheten, eller reiser til Mars med S'innanna.

### Danny Sarai

\*Sendes først til Paris for å ordne med Alice's finanser, deretter til Amsterdam for å hjelpe til med å legge press på arbitragistene hennes. Går deretter der hun går – om han da ikke ser en sjanse til å hoppe av prosjektet med livet og kjæresten i behold, eller samvittigheten tar overhånd.

### Cazubon

\*Vil mest sannsynlig følge en av de andre spillerrollene eller NPC'ene, og lage komplikasjoner eller trå til som reddende engel når det passer.

### Mokolé Pan

\*Spaner på verkstedet i Paris helt til Danny Sarai dukker opp, og tar kontakt. Presenterer seg som representant for en mektig undergrunnsorganisasjon og mulig kunde eller fremtidig partner.

\*Drar til Amsterdam Europoort sammen med Danny for å møte Lucy. Tross utspørring, fotfølging og trusler klarer ikke Danny og Lucy å finne ut hvem som snakket med myndighetene.

\*Blir med eller skygger de medsammensvorne til Quito romhavn som observatør; ser på smuglerruten som en kilde til en hær av frie infomorfer for sapientrettighetsorganisasjonen.

\*Om Alice ikke vil samarbeide med organisasjonene forsøker han å overta monteringsklinikken i El Cedrito ved å leie eller true til seg hjelp fra de lokale narkobaronene, for deretter å smugle androidene inn i EU og friheten.

### **Cuipertino**

\*Mottar henvendelse fra banken om at de har bestemt seg for å selge lånet på fartøyet til Duncanittiske vrakreddere – om da ikke hun kunne tenke seg å ta ombord en dokumentarfilmskaper fra ett av datterselskapene.

\*Møter André via leieskall i Paris. Hat ved første blick. Gir ham kopi av ruteplaner, skipsspesifikasjoner og lastemanifest for å slippe unna intervju.

\*Lander lasten personlig i Quito, og følger den til El Cedrito. Om ting går galt, tar hun i stedet klekkelig betalt for å hjelpe de medsammensvorne å unnslipe loven.

### **Doré**

\*Som NPC kan Doré duke opp hvor det passer. Om han er en spillerrolle, husk å gi spilleren nok ekstrainformasjon til å møte andre spillerroller tidlig i spillet.

### **André Valois**

\*Møter fartøyeierens skall på en hagefest i Paris; første møte går ikke så bra – ikke noe intervju en gang; men hun er grei nok til å sende ham en datapakke med lastemanifest, ankomsttid og bestemmelsessted – bare å møte opp med kameraskallene, altså.

\*Quito romhavn er forvirrende, overfylt og bråkete. Cuipertino svarer ikke på anrop – men der går jo sannelig en hel gjeng fra hagefesten!

\*Hvis André ikke klarer å få kontakt med Cuipertino i Quito, eller overtales til å holde kjeft om enkelte detaljer når han klipper dokumentaren, reiser han videre til El Cedrito for å forsøke å møte henne der; om han overlever møtet med de lyssky kundene og de lokale bandittene, vil han bli med henne til Mars, og produsere en utmerket dokumentar – uansett om den ender opp med å handle om harde kår og rommets majestet, eller en underholdende, moteriktig gritty tur til Mars.

### **Anna Batch P3.7-5-85**

\*Har kjøpt en eiendom med hage og et standsmessig kontor i Paris. Ansetter tjenere og forsøker å pugge de intrikate sosiale konvensjonene til Parissosieteten med varierende hell. Sender ut invitasjoner til en soire til forretningsforbindelser, naboer og kjendiser for å introdusere Kalokagatha for de lokale gerontokratene.

\*Når det blir klart at alt ikke er som det skal være, drar hun til Amsterdam Europoort for å bruke tiden før leveringen gjøres til å lete etter lekkasjen. Dette lykkes hun i uten større problemer.

\*Møter fartøyeieren Cuipertino, arbitragisten Alice og den første klienten, Karl Dofler på Quito romhavn for å inspisere lasten personlig og skåle for en god handel.

\*Følger lasten til El Cedrito for å overvåke monteringen og opplæringen av androidene. Om alt går bra, returnerer hun til Paris og venter på at Lucy skal finne neste klient.

Om ting ser ut til å gå ille, forsøker hun å slette alle spor til Kalokagatha, og forsøker å bli med Cuipertino hjem – men kan like godt tenkes å hoppe av til EU eller en annen stat som gir nye androider fulle borgerrettigheter.

# Scener

Her er noen forslag til steder rollene kan starte spillet eller reise til senere, og hva noen som etterforsker Lucy's smugling kan finne ut der. De fleste oppdragene i rollebeskrivelsene leder til en eller flere av disse stedene.

**Paris:** Det store i Paris denne våren er demonstrasjonene og aksjonene til den Occitanske frigjøringsbevegelsen, samt konflikten mellom preservasjonistene og *les modernistes*; Frankrike er ekstremt teknologikonservativt. Gatebildet er preget av roboter, ikke androider og paramennesker, klær, mat og andre eiendeler er ikke bioteknologisk modifiserte, og AR-apparater er sjelden implantert. Byen har blitt kraftig bygget ned; historisk uviktige bygninger har gitt plass til grøntområder. De notoriske forstadene er borte.

\*Penger fra kriminell virksomhet blir hvitvasket i et kyberskallverksted i Pigalle.

\*Pengene kommer via lyssky organisasjoner i Amsterdam Europoort

**Amsterdam Europoort:** "Europas byport" – en kulturell og teknologisk smeltedigel, og et av verdens mektigste finanssentra. Byen har en voksende minoritet av infomorfer, androider og neodyr som har "hoppet av" fra land hvor deres sapiensform ikke anerkjennes eller underlegges strenge begrensinger – i første rekke USA og Emiratet.

\*Noen har tatt forhåndsbetalinger for leie av illegale Pandora-androider, angivelig produsert av "Trojanermafiaen" – romkolonier på asteroidene rundt Jupiter.

\*Kundene har blitt lovet levering via Quito romhavn 19. Mai.

**Quito** romhavn i Ecuador vedlikeholdes av USA's sivile romfartsfirma, Columbia Aerospace. Den er verdens største. Med mindre spillerne kommer på en bedre idé blir Androidene til Lucy levert som byggesett – slik kan de passere gjennom romhavnen som løse organer til medisinsk bruk. Den første lasten inneholder også utstyret som skal til for å montere og vedlikeholde dem.

\*Ingen androider har kommet til romhavnen, men det har romfartøyet *S'innanna*, med en uvanlig stor last med organer og medisinsk utstyr fra L5, destinasjon Mexico.

\*Eiernes representanter er her for å inspisere lasten akkurat nå.

**El Cedrito**, Chihuahua, Mexico. Om alt går som det skal, vil lasten bli fraktet nordover fra Quito til dette lille tettstedet ved grensen til USA, hvor et varehus står klart til å ta i mot containerne. Stedet er fullstendig dominert av en lyssky organisasjon som holder smuglerruten nordover åpen mot betaling.

\*Den første ladningen androider skal leies ut til et russisk firma, som har forsøkt å skjule det bak en vegg av papir.

\*Men kundelisten er mye lengre, og strekker seg flere år inn i fremtiden.

**Romfartøyet *S'innanna*** går i bane rundt jorda; nås med romfly via en mellomstasjon i lav bane. Føreren, Cuiptertino, vil antakeligvis lete etter en last til returreisen, om hun ikke har ordnet det før.

\**S'innanna* er klassifisert som en lokal skrapssamler, men modellen er ment for interplanetarisk frakt.

\*Returlasten er helt uskyldig – men den oppgitte destinasjonen på L5 gir ingen mening – det finnes ingen kjøpere der.

**Lagrange 4 og Lagrange 5** er klynger av asteroider og romstasjoner ved de to mest stabile utligningspunktene til jordens tyngdekraft. Turistvirksomhet, skipsbygging, gruvedrift, kjemisk industri og resirkulering er bare noen av næringene som drives her. L4 er den penere siden, mens L5 også er kjent som "skrotjungelen". *S'innanna* stopper på L5 både på inn- og utveien for å bryte datasporet sitt og forsvinne fra satellittbildene før den fortsetter.

\*Enten har *S'innanna* plutselig blitt forvandlet til en lekk skrotsamler med en tiendedel av volumet, og blitt overtatt av en ilter liten tysker, eller så har den byttet transponder signal med noen.

\*Et skip som passer *S'innannas* profil forlot terra-luna for en tid siden, og kan nå observeres i teleskop på full fart mot det ytre solsystemet.

**Deimos;** *S'innanna* kan komme til å stoppe på Mars' måne for å bytte last før reisen videre ut fortsetter. Fra Deimos går en heis ned til New Shanghai på sørkanten av Pavonis Mons-krateret. Seks kupler er fylt til randen med bygninger. Kuplene er regulert til forskjellige formål - administrasjon, verksteder, boliger og shopping. Flere kupler er under bygging.

\**S'innanna* plukker opp palle på palle med araknovev; mannskapet tar en ukes R&R i New Shanghai.

**Asteroiden Ceres** – Silas Duncan Station. Mellom Mars og Jupiter ligger mesteparten av solsystemets asteroider. Den største stasjonen er de Grønne (for terraforming og morfologisk frihet) Duncanittenes bikubeaktige enklave på ca. 16 000 sapienter.

\**S'innanna* henter den illegale lasten her.

\*Den ble levert noen dager i forveien, av et frakteskip fra det Joviske systemet.

**Penny's Mountain:** "Trojanerne" er asteroider ved Jupiters L4 og L5-punkter. Denne steinen er ikke stor eller viktig nok til å ha et navn fra Illiaden. En liten gruppe Røde (mot terraforming, for morfologisk frihet) Duncanitter har slått seg ned her. De lever av å eksportere illegal bioteknologi og 3d-printermønstre under navnet Kalokagatha ("Gentleman") Industries.

*Hun gjør et tegn med insektaktige hender, og vinduet klarner. Antikk hud, rosaglødende gjennomskinnelig som rispapir mot solskinn i Marrakech. Øynene hun setter anklagende i deg er Ithemba-designet; gnistrende klare, irrgrønne, som i reklamene. "Du svarer aldri på forumpostene mine mer."*

## Lucy

født i Köningsberg 1980. Desperat aldrende finansakrobat med en pensjonsplan; supereldet, superrik.

Nøkkel: *Edderkoppen i nettet*

"Ærlighet lønner seg ikke alltid". Du får det stort sett som du vil ved å manipulere andre, ljuge, og bryte loven.

kan ta 8 skade, gir 1d6/2

1HP når du lyver for egen vinnings skyld

10 HP hvis du gjør noe ulovlig som du risikerer å bli tatt for.

Trening

*Lederskap 6*

"Skal du få noe gjort, ikke gjør det selv."  
Bruk til å løse konflikter ved å få noen som er på din side til å løse den for deg.

*Rikdom 6*

Du er rik nok til at du ikke trenger å bekymre deg om penger i det daglige. Bruk når du løser konflikter med penger, gaver, tjenester eller lovnader om sådanne.

*Arbitragist 14*

Du lever av å bygge nettverk, forhandle og formidle - du plasserer riktig kunnskap på riktig sted til riktig tid. Bruk til å løse konflikter hvor målet er komme fram til et kompromiss, eller få motstanderen over på din side.

*Smugling 6*

Du kan kunsten å få visse ting flyttet fra ett sted til et annet, raskt, billig og diskret. Bruk til å løse konflikter som involverer slike flytteoperasjoner.

**Tilbehør:**

*Woodbury Modell Gibson implantert datamaskin*

2100-tallets bærbare PC. Denne datamaskinen er innvevd i hjernen din, og kjører en avansert, sapient infomorf som operativsystem. Om ingen spiller en infomorf, eller ingen av de som gjør det tror de vil trives i hodet ditt, er han/hun en nyaktivert Taiwanesisk piratkopi av Apple Computers siste iSekretær-versjon, og har ikke rukket å utvikle en unik personlighet ennå. Velg et navn selv; spillederen har rollearket.

*Fem spesialbygde skall*

Et skall er en robot bygget for et spesifikt formål, som kan fjernstyres gjennom en implantatdatamaskin, eller av en infomorf som installeres i robotens datamaskin. Bestem selv hva slags modeller Lucy har skaffet seg.

*St. Kristoffermedaljong*

St. Kristoffer er skytshelgen for de reisende.

**Born to Breathe**

Infomorfen i legeskallet begynner den omstendelige prosessen med å folde sammen de uendelig fint forgrenede nanomanipulatorene. Stemmen dens er nesten overdrevet modulert, rolig, trøstende.

-Vi må nok bytte behandling igjen, Lucy. Om du hadde begynt på Dworkins antialdringsregime kombinert med rekonstruerende nanovirus da du var 20, så kanskje... men det fantes jo ikke ved milleniumskiftet...

-Hvor mye?

/

Penny's Mountain. Det trojanske asteroidebeltet, en signalforsinkelse som gjør AR-kontakt klossete. Flere dager med utveksling av eposter og sikkerhetskoder. Som å være tilbake i seilfartøytiden. Tjenester kalt inn, tjenester skyldt. Men anarkomaterialister stiller sjelden altfor mange spørsmål når de lukter en fet kontrakt. Nettverket er spunnet, rutinene klare – snart vil de første kistene med ferdiggrodde, skreddersydde androider lande; piratkopierte, ja, men nesten umulig å skille fra originalene. Bedre enn originalene, kanskje. Om tre måneder kan du dekke gjelden fra alle behandlingene.

/

Johns stemme fra en engangs myggbot på verandaen, kjære gamle John i FBI. "Det er noe på gang. Piratkopierte androider. GRA's infomorfer i Geneve har sett noe ugreit i datafiltrene. Nå er byrået tatt med på etterforskningen, Kinas Gouanbu vil også ha en bit. Hvis du er med på dette, Lucy, så kom deg ut nå."

/

-Du formidler kontakt mellom Kalokagatha industries, et anarkokapitalistisk kollektiv i nærheten av Jupiter, og kunder for de piratkoperte androidene de produserer. Din første kunde for den nye smuglerruten er kunstneren Karl Dofler, som er leid inn av

det russiske romfartøyverftet Vosper-Babbage for å lage et reklamestunt. Han har bestilt 15 Pandora-androider, en modell laget for å planlegge og gjennomføre memetiske propagandaoperasjoner. Du får provisjon av hvert salg, og planlegger å hvitvaske pengene gjennom et verksted i Paris, før du bruker dem til å betale for antialdringsbehandlingene dine.

-Men: Noe har satt EU's *Genetic Regulatory Agency* på sporet av hele eller deler av opplegget ditt. Sikre de pengene du har fått på forskudd fra partene, og finn ut hvor mye byråene vet. Antakelig har noen av "meglerne" dine, som har forsøkt å ta opp bestillinger i Amsterdam Europort, vært uforsiktige – eller sladret.

-Finn ut om noen sladret, redd opplegget om du kan, eller slett sporene dine; pengene hvitvaskes for deg gjennom et kyberskallverksted på Pigalle, Paris. Om mulig, kom deg ut av dette rotet med nok til å betale for neste behandling.

-Den første kjøperen henter lasten på Quito romhavn. Han planlegger å sende den videre til Mexico for montering. Om du kommer unna med pengene i behold, vil du kaste dine medsammensvorne til ulvene, eller prøve å holde smuglerruten gående? Og tar du sjansen på å dra til klinikken i Østerrike for å få behandlingen din, eller tar du første fartøy mot Mars?

”Jeg synger om kjærlighet mellom blekkspruter

*Jeg synger om kjærlighet mellom fisk*

*De hakke no 'n ryggrad, men de har det fint allikevel...*”

*den skingrende sangen avbrytes av en bølge med vortete lilla som løper over kromatoporene på den basketballaktige kroppen, og stemmeboksen utstøter en gurglende lyd som antakelig skal forestille knising. Er det egentlig noen som helt forstår neo-oktopodenes form for humor?*

## Karl Dofler

klekket hos AgroBio, Florida 2084. Profesjonell sjokkunstner/bråkmaker på oppdrag.

Nøkkel: *Klovn over streken*

kan ta 8 skade, gir 1d6/2

Du kan løse konflikter ved å vitse vekk det meste, og er flink til å få folk til å le - men går lett over streken.

1HP hver gang du behandler noe alvorlig som en vits

10HP hvis du ikke tar på alvor en trussel mot deg selv eller noen du bryr deg om.

### Trening:

*Enterocampus Sapiens "Neo-okotopod" 10*

Du er en sterkt modifisert åttearmet blekksprut. Du har en kropp på størrelse med en basketball, og 2-3 meter lange armer. Huden din kan anta en nesten hvilken som helst tekstur og farge. Armene dine er semi-uavhengige av hjernen, kan slippes når du ønsker det, vokser ut igjen, og handler gjerne på egen hånd når du ikke følger med på dem. Hjernen din har utviklet seg i et helt annet miljø enn menneskenes; tankeprosessene dine er underlige og ofte uforståelige for pattedyr. Du mangler skjelett; i stedet har du et system av luftblærer – uten dem ser du ut som en punktert fotball, og kan knapt bevege deg på land. Du kan puste vann, men svømmekappen din virker også som lunge.

Bruk i konflikter hvor din arts særegenhet kan gi deg en fordel.

*Snik 6*

”Ser du denna? ... Men den så du ikke!”

Bruk i konflikter hvor det gjelder å villede, forvirre og forvrengte – en arm gjør en ting, mens en annen gjør noe helt annet.

*Botboss 14*

En botboss har som jobb å holde oppsyn med enkle, billige roboter som ikke kan klare oppgavene sine på egenhånd. Du er bokstavelig talt skapt for jobben; en hjernestruktur som kan holde styr på 8 armer har ingen problemer med et par byggebotsvermer. Bruk i konflikter som involverer roboter, maskiner og lavnivå infomorfer.

*Kunstner 14*

Dessverre for AgroBio, som utviklet Neo-oktopoder for å leie dem ut til klienter verden rundt, viste du deg å være mer interessert i kunstverdenen. På oppdrag i nordsjøen hoppet du av til den Europeiske Union, hvor sapiente dyr regnes som myndige borgere. Du har fått et visst ry gjennom deltakelse i et kunstkollektiv i Amsterdam Europort. Du er spesielt opptatt av 1900-tallets popkultur. Bruk i konflikter hvor målet er å skape noe originalt, eller bare imponere.

### Tilbehør:

*IBM-Vought implantert personlig computer.*

2100-tallets bærbare PC. Denne datamaskinen er innvevd i hjernen din, og kjører en enkel, ikke-sapient informorf som operativsystem.

*Stemmeboks*

Neo-oktopoder har også sitt eget, lydløse språk, bestående av komplekse armgester og farge/formmønstre.

*Belte*

Du går ikke med klær, og er kaldblodig. Beltet har både et varmeelement og lommer.

## Gouge Away

AR-tag: /sanseopptak: Hundretusenvis av biomimetiske sommerfugler svermer i London's Camden-distrikt, flagrer mellom fargerike forheng, stekeos og bare legger. De får sommersonen til å blafre i de trange smugene fulle av boder, lander på varer, selgere, kunder. En av dem lander på hånden din, vifter sakte med vingene. Underlige, bevegelige tegninger – på vingene spiller en video om og om igjen. Den viser kongemoren i het omfavelse med en Ghola.

AR-tag: /wikipedia: Ghola: Det Hellige Islamske Kalifatets brutalt utseende standard soldatkyberskall, berømt gjennom TV-serien Daycycle.

AR-tag: /sensorium diskontinuitet.

AR-tag: /ufiltret: et møterom med dype sofaer som dufter av friske epler.

”Møt Karl Dofler, den kritikerroste oktopoden bak det hele.” Serge (pince-nez AR-briller, svart høyhalser) gjør introduksjonsrunden for Russerne, alvorlige menn og paramenn i blanke dresser. De bøyer seg ned og møter oktopod-arm med håndflate, som et gammelt postkort av en mann som håndhiser på en liten hund. Halvt skjulte skjeve flir.

Serges øyne ut av fokus et øyeblikk mens infomorfen hans aktiverer retorikkguiden. ”Karl er også memmakeren, designeren og kunstneren bak *Sentient Snacks*. Dere husker kanskje hysteribølgen produktet skapte i *les Etats Unis*. Nå forbudt i 15 av dem.” Nedlatende humring fra tebordet. ”Den europeiske undergrunnen har kjølnet litt på hele greia, men det er fremdeles svært populært på Lagrange 4 og i nærbane. En solid vektor som ga produsenten et utgangspunkt for spredning i hele solsystemet. Nettopp denslags dere nevnte da vi pratet sist. Karl lager bølgene; deres memetikktteam rir dem.”

/

”Vi tenkte kanskje noe mer i retning av Steve Chung...?”

Blekksekkene sveller i raseri. Chung!

”Steve Chung? Hvem bryr seg om Steve Chung nå? Han leker seg med infososialistene i Peru og prøver å gro en ekte Godzilla til en av de gørrkjedelige klassiskfilmene han alltid gnåler om! Den forrige veltet og knuste en kyllingfarm! Om dere vil skremme bestemødre i Oklahoma og verpehøner i Peru, sett i gang. Men om dere vil ha skikkelig geriljamarketing, så setter dere meg på det.”

De følger med nå. ”Jeg kjenner en fyr som kan skaffe biologiske androider i skipslaster. Pandoraer. Flere av dem på ett sted enn noen gang i historien. Jeg får dem levert til en økonomisk unntakssone i Mexico. Gi meg budsjett, frie armer og ett år, og dere vil ha stoff til å toppe alle skalaene som teller.”

/

-Samle så mange Pandoraer på ett sted du bare kan. Kontakten din kan levere 15 piratkopier kamuflert som løse organer på Quito romhavn. Oppdragsgiverne dine i Vosper-Babbage har satt opp en klinikk for montering og et lokalt å arbeide i ved grensen mot USA, i El Cedrito, Mexico.

-Pandora-modellen er designet for å utforme og plante memer – biologiske propagandamaskiner. Gi dem forslag til memer de kan designe og plante; ting som vil skremme, sjokkere, underholde – og først og fremst generere masse publisitet - noe reklamemakerne til oppdragsgiverne dine i romfartøyverftet Vosper-Babbage kan jobbe med.

-Bruker du lydige Pandoraene til å trekke oppmerksomhet for oppdragsgiveren din, eller har du bedre planer for så mye tankekraft samlet på ett sted? Og når skjemet er over, hva har du tenkt å gjøre med 15 illegale androider?

Hatten maler fornøyd på hodet hennes i det hun utløser døra og krysser datafilteret. Et dypt pust og vide øyne i det synsfeltet hennes lyser opp usynlig med virtuelle tags i alle regnbuens farger, og infomorfen installert på implantet hennes - barndomsvenn, sekretær og livvakt - begynner å sortere dem. Den peker deg ut i mengden. "Mooshi-mooshi!", de vinker med en lat bevegelse fra håndleddet, og inviterer deg til infosfæren sin.

## Ariana Kanunda

født i Paris 2078. Spennings søker på leting etter haik til solsystemet.

Nøkkel: *Den naive spionen*

kan ta 8 skade, gir 1d6/2

"Privatliv? Er ikke det noe kinky noe de drev med på 1800-tallet?" Løs konflikter ved å finne ut eller vite noe motstanderen ikke vil at du skal vite.

1HP når du finner ut noe andre ikke vil at du skal vite. (Husk at spillere har lov til å finne på ting...)

10HP når du finner ut noe som kan sette deg eller andre i alvorlig fare.

Trening:

*Eloi 10*

"Eloi" er slang for en velstående, ubekymret arbeidsløs - en gruppe som utgjør en stadig voksende andel av Europas befolkning. De siste 50 årene har kyberdemokratiets velferdsstat blitt stadig mer omfattende, mens infomorfer og skallene deres har tatt over flere og flere jobber. Mindre pent sagt: Du er overflødig, og nyter det. Bruk i konflikter som involverer kunnskap om å klare seg i et femtebølgeland, samt hobbyer du har lært deg på fritiden.

*Hacker 14*

Hacking i dagens verden handler ikke lenger så mye om å skrive trojanere eller rote rundt i søppelcontainere for å finne passord. Det som gjelder er å finne nye måter å narre ukreative, naive eller

regelbundne infomorfer til å gjøre det du vil for deg. Bruk i konflikter som involverer infomorfer og adgang til informasjon eller steder du ikke burde ha.

*Internett 10*

Hele livet ditt har all verdens informasjon på både det vanlige og det frie nettet vært tilgjengelig for deg bare du tenker på det. Bruk i konflikter som involverer populærkultur, programvare og annen datarelatert kunnskap.

*Spennings søker 10*

"Farlig? Men jeg har jo reiseforsikring?" Du er vant til å kunne ta avsindige risikoer uten å blunke; selv døden kan til en viss grad kureres. Bruk i konflikter hvor det å holde hodet kaldt, reagere raskt eller bare ikke forstå hva som står på spill vil være en fordel.

Tilbehør:

*Ithemba Praetor implantert datamaskin*

2100-tallets bærbare PC. Denne datamaskinen er innvevd i hjernen din, og kjører en avansert, sapient infomorf som operativsystem. Om ingen spiller en infomorf, eller ingen av de som gjør det tror de vil trives i hodet ditt, er han/hun et gammelt Volksrobots barnepasserprogram som har fulgt deg siden du var liten. Velg et navn selv; spillederen spiller den.

*Fjellklatrerutstyr*

Bruk Eloi-bonusen din når du klatrer under vanlige omstendigheter. Fjellklatring uten utstyr gir deg -4 på terningkast om noe uventet oppstår.

*Liveklær*

Disse plaggene er siste mote; de er levende, reparerer seg selv, kan settes til å endre farge og form gjennom et standard AR-grensesnitt, og holder deg så klart ren, varm og tørr i alle miljøer.

## The Good Ship Lifestyle

Marslandingen. Samme opptaket spilt igjen og igjen. Det røde går i ett med landskapet, men de fire gule stjernene i flagget synes gjennom det opphvirvlede støvet. En lukt som minner om våt asfalt i det en regnskur begynner. "De frivilliges marsj" høres skingrende og ujevnt, som om hornmusikken, spesialinnspilt for den tynne atmosfæren, blafrer i vinden.

Så, imellom vindkast og et patriotisk bablekor på Putonghua, Wu og Ye: et glimt av en kløft som kunne slukt hundre Grand Canyons, og knasket alpene til dessert.

/

Kaffe med Elleroes. Paris, tidlig vår, på fortauskanten lærer en 'bot formet som en hagenisse tre barn om endringer i cellestrukturen i blader som springer ut.

"Jeg vil ikke bare kjøpe bilett på et Triplanetary-cruise eller et ubemannet infosoc-fartøy, sendes til og fra som dødvekt - *asf*?"

Elleroes er ti år eldre, også klatrer. En Mars-adapt som ikke holdt seg ved sin lest. Haukenesen får henne til å se svært streng ut. Det hjelper ikke at hun bare trekker pusten hver halvtime. "Joda. Det blir jo litt fake. Hallo! Tag: Klisje: rik europeisk drittunge på tur for å se det ville vesten. Men hva vil du gjøre i stedet?"

"Michel fikk seg jobb i forsyningsdelen av terraforming på Venus. Kanskje jeg også kunne få jobb på et fraktfartøy?"

"Vet du," sier Elleroes, og lener seg fram, gjør et av de rare håndtegnene de bruker på Mars "da har jeg akkurat tingen for deg."

/

En umerket fil med krypterte visittkort. Smuglere! Et bemannet fartøy til Mars og det ytre solsystemet! Kan noe bli mer *alto*?

/

-Kom i kontakt med smuglerne. Ingen av firmaene de visstnok driver svarer på CV'en din. Men du har fått adressen til villaen til en av dem, en mystisk nyrisk

investor bare kjent som Anna B. Hun holder en hagefest snart...

-Vis smuglerne hva du kan. Men hvor langt vil du gå for å få plass på neste lyssky avgang til Mars og det ytre solsystemet? Og om du først har gått så langt - hvorfor stoppe der?

/

VIPpen smiler og vinker til vrimmelen av kameraer, skall, dukker og bioer. Infomorfen i solbrillene tagger brå bevegelser, scanner ansikter; verden er nøytral grønn, alle potensielle trusler gule, resten av oppbudet i dresser og smale slips farget blå. Korte beskjeder og bakgrunnslyd, AI-filtrert og støyrenset, summer i ørepluggen.

Fra glimtet av trusselrødt dukker opp i øyekroken til androiden ligger låst i et jerngrep på bakken går det 437 hundreleder. Bra nok.

## Danny Sarai

født i Kairo 2065. Muskler til leie.

Nøkkel: *God på bunnen*

kan ta 14 skade, gir 2d6

Løs konflikter ved å vise hvor tøff du er – eller demonstrere det, om nødvendig.

1HP hver gang du tross alt lar deg styre av sentimentale følelser.

10HP hvis du lar være å skade noen du skulle ha skadet.

Trening:

*Teamarbeid 12*

”Vi må planlegge, tilrettelegge, dekke alle baser. Kan ikke gjøre dette helt alene, vettu.” Bruk i konflikter hvor du kan få andre på din side og samarbeide med dem om å nå målet.

*Oppmerksomhet 12*

Du er uvanlig oppmerksom; konflikten løses ved at du oppfatter noe ingen andre hadde lagt merke til.

*Gunjin 12*

Ordet er slang for innleide voldsmenn – også gangstervirksomhet kan settes ut på anbud. Mange arbeider på begge sider av loven, alt ettersom hvem som betaler best. Gunjins brukes ikke som vanlige fotfolk - alle er svært kompetente på sitt spesialområde, og har et godt omdømme å ta vare på. Du er ikke blant de beste i bransjen, men god nok til å bli respektert,

og får jobber over hele verden. Bruk i konflikter som kan vinnes ved hjelp av nøye utmålt og umenneskelig presis voldelig, antisosial adferd.

*Livvakt 12*

Ulikt en del andre i bransjen, har du salgbare ferdigheter utover presis og effektiv voldsutøvelse. Du vet hvordan man får en person trygg og uskadd gjennom et risikoområde, tar seg av tjenere, fans, overvåkningssystemer, journalister og annet rask.

Tilbehør:

*Nikon Visor augmented reality shades*

2100-tallets mobiltelefon; infomorfen i brillene legger informasjon om det du ser i synsfeltet ditt, kommuniserer med andre aktive verktøy, og kjører programmer for deg.

*Blackwater 9mm caseless pistol*

1d ekstra skade.

*Colt m79 smartprosjekttil*

Ser ut som en vanlig 9mm caseless-kule. Kan gis enkle instruksjoner, bommer aldri, inneholder ett cyanidkammer, ett morfinkammer og en eksplosiv ladning. 2d ekstra skade eller forhåndsvalgt effekt.

*Nanodynamics security pack Pro med terraBug Cyberswarm*

En komplett softwarepakke og overvåkningssystem som setter infomorfen din i stand til å ta seg av din og andres personlige sikkerhet.

*L'oreal 2094 Arachnoweave security suit*

Silkeforingen i denne dressen er basert på edderkoppsspinn. Gir -2 på alle forsøk på å skade deg med skarpe våpen.

*Kujang*

Ulovlig “brainbug”. Lar brukeren oppleve tiden litt saktere enn normalt. Varer en halvtime, og gir deg +2 i alle relevante konflikter. Kan gi PTSD-aktige ettervirkninger.

**Hey, That’s no Way to Say Goodbye**

“Vi vet alt, Danny”.

Kuso! ”Alt” som i alt sammen? Nei, han hadde vært sintere da.

Velkommen til Tokyo. Våkne til lyden av din kjære Marikos vettskremte hyl og en EMP-bombe som griller blokkhjernen (stakkars Hiro; det blir andre gang han må aktivere en backup på grunn av deg). To tatoverte japanske steinansikt og en grundig runde bank til frokost. Lunsj surret fast i et bagasjerom i høy hastighet gjennom byen (Kanagawa, ifølge dueorganet i øret). Og nå: Middag med en *oyabun* fra en av de lokale gokudo-gjengene. Arata, heldigvis; han pleier å være rimelig.

/

Etter det stille sjasminduftende møterommet er gata en vegg av lyd, bilde, lukt, slår over såre sanser som noe fysisk, en slegge, eller et steinras. Kjenner på en tann med et litt løst grep på kjeven. Ny jobb, ommøblert tryne. Han hadde vel ikke trengt å være så snurt for det hele?

/

”De sender meg til søramerika. Quito.”

”Blir du lenge borte?”

”Bare til klienten er ferdig med forretningene sine – en ukes tid.”

/

-Møt klienten og sett opp en sikkerhetsplan som matcher klientens møteplan. Klienten er en av de andre rollene. Noen har kalt inn en gammel tjeneste fra Arata, og Arata har bestemt at du skylder ham mange, mange tjenester akkurat nå.

-Pass på klienten mens møtet gjennomføres, og sørg for at han kommer helskinnet hjem.

-Dra hjem til Mariko, og be til de guder som måtte finne på å lytte at Arata er fornøyd denne gangen. Men om du ser en sjanse til å sno deg unna Aratas grep og gå freelance igjen, tar du den?

Lukker øynene og virkeligheten smelter vekk; han har fulgt med på samtalen, og lastet et bibliotek bygget i mørkt tre, lukter av pipetobakk og gamle bøker, som far. Stiller spørsmålet, han smiler i ørelappstolen (litt nedlatende), retter på brillene (søket tar omtrent 0,3 sekunder), sier svaret i en dyp, rolig basstone. Åpner øynene til virkeligheten. Lukten av kattepiss river i nesa igjen, og løgneren i mørket har tatt på seg et stivt, nervøst flir.

## Cazubon

aktivert hos Clockwork Souls labs, California 2053. Overbeskyttende elektrisk butler/Omsorgsfullt arvestykke.

Nøkkel: *Den lojale tjeneren*

kan ta 10 skade, gir 1d6

Du har fulgt din eiers familie gjennom minst to generasjoner. Løs konflikter gjennom lang erfaring og kunnskap om eieren din.

1HP hver gang du får eieren din til å gjøre som du vil.

10HP hvis du misbruker din eiers tillit.

Trening:

*Skall 8*

Infomorfer har ingen fast kropp – du kan fjernstyre et skall eller kjøres lokalt på ett med kraftig nok datamaskin. Bruk i konflikter hvor de unike fordelene dette og skallet du er installert i kommer til sin rett.

*Research 12*

Du er ikke bare et leksikon; du er et helt universitet på boks. Bruk i konflikter hvor kunnskap eller en kjapp nedlasting av en læringsmodul kan løse situasjonen.

*Personlig assistent 16*

Infomorfer som er utdannet til å være assistenter installeres gjerne på personlige datamaskiner eller implanter. I femtebølgeland er det vanlig å bruke dem som barnepassere, lærere og sekretærer. Mange steder aktiveres de og leies ut av et

softwarefirma, og fristilles eller ansettes når de når myndighetsalderen. I Europa må de ansettes fra dag 1. En infomorfer fungerer som et intelligent operativsystem på en datamaskin, og vil forsøke å utføre oppgavene de blir gitt så godt de kan. Cazubon er en gammel modell, som ble gitt i bursdagsgave til sin nåværende eier av eierens foreldre. Han har fulgt eieren hele livet, gjennom mange opp- og nedturer, og er sterkt knyttet til ham eller henne. Om ingen av de andre spillerne vil ha deg, finn på en eier/arbeidsgiver som du må hale rundt på og overtale til å la deg gjøre ting.

Tilbehør:

*IBnM Virtual Interface Implant*

2100-tallets bærbare PC. Denne datamaskinen er innvevd i noens hjerne. Input gjennom vokaliseringscentrene, output gjennom sansenervene. Du er operativsystemet.

*Gammeldags Volksrobot flerbruksskall*

Bygget som en kule med fire edderkoppben og en rekke hendige verktøy. Detaljer i messing, gummi og klonet lær.

## Genetic Demos

Sitter ved opptaket av et Cubansk svømmebasseng, kjenner minnet om en frisk sjøbris /fra Tahiti, spleiset inn i VR-rommet av designeren/. Tilstede i et virtuelt skall, nyter den samme perfekte mojitoen igjen og igjen. Kvinnen i solstolen ved siden av ser ung og ubekymret ut, kledd i lette hvite linklær mens kroppen hennes, gammel, forvridt og utslitt av sykdom dør så sakte den kan i et sykehus i Manila. ”Pass på ham for meg. Du vet hvorfor han ikke kan overlates til seg selv”.

/

Jevn prosessorbruk; sikkerhetsnivå jevnt middels høy risiko. Eier går langs handlegate, fjerdebølgeland; fem mulige lommetyver tagget. De fleste taggene på varene i markedet er overskrevet, skadet, eller indikerer tyvegods. Filtre av; trengte ikke spørre om det - eier liker et ufiltrert sensorium på nye steder. Målet med denne turen er ulovlig – jammer derfor de få overvåkningspunktene som finnes. Under protest. Slike risikoer er ikke akseptable. Av flere grunner enn eier vet.

/

-Eieren din har en skjult eksperimentell modifikasjon – et ekstra organ, en genpakke, et implant eller noe annet. Denne vil utløses under gitte omstendigheter. Hold hemmelig hva det er for de andre spillerne, men fortell det til GM'en.

-Sørg for at eieren din kommer helskinnet gjennom det han eller hun har begitt seg ut på.

-Sørg for at det eieren din bærer på ikke utløses.

"Sånne som deg..." *Stemmen er dyp, ru, buldrete. For dyp. Den lille flokken med nydekanterte Canis Sapiens farer sammen, ser opp, rygger tilbake mot burene de akkurat ble jaget ut av. Ett drag av en sigarett lyser opp som et ondt, rødt øye i et lite vindu langt oppe på veggen i varehuset. "Sånne som deg skal ikke sønnene mine vokse opp i samme verden som."*

Noen griper etter et våpen, og helvete bryter løs.

## Mokolé Pan

inkubert i Onega, Arkhangelsk Oblast i 2071. Dødelig alvorlig sapientrettighetsaktivist

Nøkkel: *Sydende hat*

kan ta 10 skade, gir 1d6

Du hater mennesker. Ingen fingre imellom. De respekterer ikke andre sapiensformer, og en dag vil de få som de fortjener.

1HP når du lar hatet ditt komme til uttrykk på små eller store måter.

10HP hvis du en gang for alle velger mellom voldelig eller ikkevoldelig aktivisme.

Trening:

*Neosjimpanse 8*

Du er en røslig hannsjimpanse; fire hender, sterk som to menn, hoggtenner, svart pels, og et tidvis ukontrollerbart markeringsbehov. Du er ikke helt i form, men bruk allikevel i konflikter hvor din egenart kan være en fordel.

*Politisk aktivist 12*

Det er sjelden du blir gjenkjent som en radikal sapientrettighetsaktivist - få infomorfer er riktig konfigurert for å gjenkjenne sjimpanseansikter på sparket, selv om du har vist deg på en del videoer. Bruk i konflikter hvor politikk, ideologi, argumentasjon og overbevisning spiller inn.

*Leiemorder 12*

Ledelsen i Organisasjonen betaler deg for politiske drap. Inntektene går til familien,

og til saken. Å slippe unna med mord i 2100 er *vanskelig*. Du vet hvordan du skal ankomme åsted usett, sette dødelige feller, slå ut infomorfer, jamme eller deaktivere trådløse kommunikasjonssignaler, og bruke avansert nanoteknologi til å svi vekk alle spor.

Tilbehør:

*Astra Alpha augmented reality contact lenses*

2100-tallets mobiltelefon; en infomorf som kommer ved siden av linsene legger informasjon om det du ser over synsfeltet ditt, kommuniserer med andre aktive verktøy, og kjører programmer for deg.

*Facebook 2100 AR*

Kjøres av infomorfen i linsene - viktig verktøy i jobb og fritid; du synes alle mennesker ser like ut.

*Wipeout nano*

En sterkt genetisk modifisert form for mikroorganisme som steriliserer og sletter alle biologiske spor på et åsted.

*Scrambler nano*

Et nanovirus som angriper nervevev; ufarlig for levende, men reduserer hjernen til en død kropp til eggerøre, slik at inkriminerende innhold ikke kan leses.

*Kniver*

Kjekke å ha, kommer i mange farger og fasonger. Keramiske sammenleggbare kniver er skarpere og utløser ikke så mange bråkete alarmer. +1d skade.

*Heckler 15mm Antimateriellrifle (AMR)*

Rekkevidde på rundt to kilometer (halver skaden på lange avstander); designet for å knekke militære kampskall. +9d skade, målsøkende ammunisjon gir +3 på kastet.

*Familie*

Du har alltid med deg bilder av dine tre koner, fem døtre og sju sønner.

## Blitz Rain Baby

Druer! Grønne, gule, store, fete lilla som sprekker i munnen og fyller den med søt, søt saft. Jamrende, tynne menneskestemmer i bakgrunnen. Best å følge med.

”Informanten vår i GRA sier at infomorfene i Geneve har luktet noe. De har for tiden en rekke mål under lett overvåkning. Ikke mye som er kjent om saken, men vi vet at det dreier seg om trafficking med androider. Vi skal ta en kikk på dem og avgjøre om de kan være verdifulle allierte eller må stoppes.”

Medlemmene i denne cellen er for det meste ukjente; de har aldri møtt noen fra høyere opp, utenfor cellen. Dette er deres første store sjanse til å gjøre noe viktig for Bevegelsen. I holdningen deres viser bekymring og beundring for spesialisten sendt inn av Ledelsen. Sveiper blikket over dem, møter øynene deres med faderlig autoritet. Ingen holder det lenge. Ingen utfordringer. Bra. Fyller munnen med deilige, deilige druer.

/

Møtet over. Pakker utstyr. Leser over de kodede ordrene fra Ledelsen igjen. Enkle og greie.

/

-Finn smuglerne, og fremstill deg selv som en mulig klient.

-Finn ut om de er for sapientrettigheter, eller kan overtales til å støtte saken.

-Om ikke, steng operasjonen og frigjør androidene med alle midler.

Amerikanerne betaler fremdeles for bemannede fraktfartøy. Her er bemanningen de betaler ekstra for, etter femten år i det store mørke: Ubestemmelig alder, kjønn, opphav. Bredskuldret, svart hår i lange, oljete fletter. Svart kjeledress med romdraktkoplinger og verktøykilt. Vakuumforbrenninger over sotete neserot, panne, kinn. Tatoveringer fra stasjoner, steder, hendelser, mange animerte, mange bare lesbare for andre som lever i en lang, sakte sløyfe mellom solsystemets stoppesteder. Hvorfor gir de ikke bare opp og overlater det hele til infomorfene?

## Cuipertino

født i Quito 2070. Umodifisert menneske. Romfartøyeier med et cashflytproblem

Nøkkel: *Ensom romfarer*

kan ta 14 skade, gir 2d6

Du hører til i verdensrommet, og har levd der hele ditt voksne liv. Når du ikke er der, lengter du tilbake. Løs konflikter ved hjelp av erfaringer du har vunnet der ute.

1HP hver gang du forteller folk fra brønnen om livet mellom stjernene

10HP hver gang du gir opp noe du bryr deg om for å kunne komme tilbake dit

Trening

*Mekaniker 12*

Du kan vedlikeholde, ombygge og bygge maskiner. Bruk i konflikter hvor målet er å få maskiner til å gjøre som du vil, virke som de skal – eller ikke.

*Romfart 12*

Du kan holde et romskip gående - materielt, teknisk, økonomisk og sosialt. Bruk i konflikter hvor målet er å klare seg i verdensrommet.

Utstyr:

Romfartøyet *S'innanna*

S'innanna ble bygget ved Silas Duncan Station på Ceres i 2087, under stillehavskrigens siste år. Fartøyet er en billig Duncanittisk kopi av Vosper-

Babbage's Sudbury-klasse romfartøyer. En 75x15 meter lang hermetikkboks med to like lange radiatorvinger som kan klare en reise fra jorden til Mars på en måned, til Ceres i asteroidebeltet på tre måneder, og Achilles i trojanerbeltet på syv måneder.

Mesteparten av fartøyet er lasterom, men det er også plass til opptil ti personer som bemanning eller passasjerer under svært trange og kummerlige kår. Det er beregnet på et mannskap bestående av pilot, navigatør, ingeniør/maskinist, lege og purser/lasteansvarlig. Alle disse jobbene, og driften av selve fartøyet, kan fint passes av en infomorf med de riktige modulene installert, men mange oppdragsgivere foretrekker å ha minst en biosapient om bord "for sikkerhets skyld". Siden infomorfen som kom med fartøyet er omtrent like smart som en kjøkkenmaskin, har måttet Cuipertino lære seg å gjøre litt av alt.

Fartøyet er ustyrt med en OTV (Orbital Transfer Vehicle) av ubestemmelig merke, tre godt skjulte indonesiskbygde AKV'er (Autonomous Kill Vehicle), en laserbrenner som "meteorforsvar" og to nedslitte vedlikeholdsskall.

*Boomstick*

Et populært selvforsvarsvåpen blant *wuxia*-gjengene på Mars; en lang batong med en sprengladning på enden som utløses når den treffer. Vanlig skade uten, 2d ekstra når den brukes.

## S'innanna

/

2100: Flyter gjennom et adgangsør hvor oversett soppvekst henger som sjøgress fra sømmene og ventilasjonslukene. Lukt av brukt luft, ramen og smøreolje.

"Spesialgrodde organer fra Ceres til Deimos-Mars til L5-Quito-Terra. Høres greit ut?"

"Hva er vitsen med å frakte dem så langt? Kan de ikke gros der nede i brønnen?"

"Joda, men det er billigere og bedre på denne måten – ihvertfall hvis du er med på prisen vi snakket om?"

"Bedre?"

"Jo, vi må trikse litt for å få dette til å gå opp, skjønner du. Klientene betaler ekstra for å holde ting utenfor loggene, og vi unngår patentavgifter eller infososialistskatter. Så vi frakter inn delene som medisinske forsyninger i stedet for ferdigmontert vare."

/

Det er 2085 igjen, Stillehavskrigen har nådd jordbane og en mørklagt luftlås på et TSA-bygd sivilt fraktfartøy under Peruiansk flagg. En nedtelling brøler over AR, på syntetisk Quechua.

"u... iskai... quinsa... HAKU!"

Og Cuipertino, 15 og plutselig vernepliktig, er i fritt fall mot romstasjonen der nede, pakket inn i en romdrakt laget av rispapir og brystne budsjethåp.

Uten en atmosfære i mellom tindrer ikke stjernene; i noen korte sekunder, absolutt stillhet (ingen summende livsoppholds- eller navigeringssystemer i kaprerdrakten; en død boble med luft for noen minutter) stirrer de nådeløst uten å blunke ned på Cuipertino, som driver gjennom evigheten, som en av dem.

...mens det røde målmerket sprayet på den Europeiske Unions Romdominansfartøy, *Resolution*, et fjell fullt av dødelige roboter, skarpe kanter og kanoner som plutselig

synes å falle mot Cuipertino med knusende kraft, et kveldende trykk...

/

2100: Alltid vonde drømmer når fartøyet er i havn i det indre solsystemet. Vekten er på. Bedre å sove vektløst i hengekøye.

*S'innanna*: En liten boble med lys og varme i tomheten. Fartøyet er mer enn et levebrød eller et tilfluktssted; det er frihet. Stillhet og fred millioner av kilometer med vakuum fra alle bestemmemennesker, plikter, bekymringer og vonde drømmer.

Innimellom trengs vedlikehold, påfyll til livsoppholdelse. Tar de jobbene som fins, som betaler regningene. Risiko er ikke noe å bry seg om. La andre bekymre seg; i det store mørket kommer selv lyset til kort.

Fartøyets avatar melder om et forretningsanrop.

/

-Få tiden til å gå mens du venter på landingstillatelse. En del meldinger har kommet inn – folk som vil snakke med deg, et nyhetsbyrå, en organisasjon som kaller seg "farhauler's guild", jobbsøknader, og massevis av bankmeldinger.

-Når landingstillatelsen kommer, sørg for at lasten kommer trygt frem til Quito romhavn og endepunktet i Mexico.

-Om alt går som det skal, få betalingen din, nok til å dekke regningene og forsyninger til to-tre rundturer til.

-Vil du fortsette å jobbe på denne ruten, eller se deg om etter en annen last?

"...enhver redaktørs drøm - en journalist som kan sikkerhetskopieres og sendes til konfliktområder som epost." Robertson tar pipa ut av munnen med et skjevt smil.

"Men er den selvbevisst nok til å gjøre kreativt arbeid?" Spør den amerikanske investoren.

Møtet bryter ut i en pinlig stillhet. Biosjåvinisme er dagligdags der borte. Han mener jo ikke noe med det. Hvem tør å si fra? Ingen møter blikket ditt.

"Snakk for deg selv, kjøttsekk!" utbryter kameraet som har ligget stille i vinduskarmen under hele presentasjonen.

## Doré

aktivert hos Ithemba Biotek, Sør Afrika 2088. Fri infomorform med dårlig utviklet impuls kontroll.

Nøkkel: *Sannhetssøker med agenda*

Gjennomsnittlig: kan ta 10 skade, gir 1d6

Du vil ha sannheten fram, koste hva det koste vil. Men din kjølige objektivitet lar seg litt for ofte rokke ved.

1HP hver gang du gjør noe du ikke burde gjøre på leting etter sannheten.

10HP hvis du går med på å holde tilbake eller forvrengte hele eller deler av sannheten i egen eller andres interesse.

Trening

*Skall 8*

Infomorfer har ingen fast kropp – du kan fjernstyre et skall eller kjøres lokalt på ett med kraftig nok datamaskin. Bruk i konflikter hvor de unike fordelene dette og skallet du er installert i kommer til sin rett.

*Journalist 8*

Du kan intervju, skrive, redigere, undersøke og alt det andre journalister gjør for å få frem en sak. Tekst og bilde er ditt medium, men du kan også jobbe med sanseopptak og gammeldags film om det blir nødvendig. Bruk i konflikter hvor du får bruk for disse ferdighetene.

*Spion 12*

Der hvor tradisjonelle journalistiske metoder ikke vinner fram, kan et bredt kontaktnett og kjennskap til en rekke lyssky metoder, slik som avlytting, tystere, utpressing og anonyme sladrehanke komme til nytte. Som infososialistene sier: Informasjon er et produksjonsmiddel. Du kan kunsten å akkumulere kapital.

Tilbehør:

*Fuji Robotics modell Munin "buzzbot"*

Ditt favorittskall er lite mer enn en sensor klynge og en datamaskin på spinkle insektaktige ben, med to små innelukkede, stillegående propeller som gir deg adgang der pressekortet ikke strekker til.

*Volksrobots utility cybershell*

En firebent, seksarmet insektaktig robotmodell som snart er et vanligere syn enn duer i europeiske byer.

*Ikea "Svante" personal assistant cyberdoll*

Dette billige, men vellagde skallet lar deg passere som menneske – i hvert fall så lenge ingen tar for hardt i deg, man ikke kommer for nær, eller har vært på Ikea i det siste.

*Buzzard Entertainment Virtual Mansion*

Ditt ringe hjem, med et rikt utvalg virtuelle eiendeler og nytelsesmidler, bade lisensierte og infososialistiske. Ikke til å skille fra virkeligheten på full oppløsning, utenom i de rommene som bryter med fysikkens lover.

## Hardtime Killing Floor Blues

-“Farhauler's Guild”? Hva er det for noe da?

Luften i Robertsons kontor er litt grålig – han har jobbet fem døgn i strekk igjen. Mangeårig bruk av antisøvnbasiller og Ithembas "Fokus" implantprogramvare - som han selv har publisert advarslene mot å kombinere – setter sine spor. Han og Srikandran sitter på hver sin ende av bordet; Robertsons uflidde løvemanke, rødstukne øyne og nervøse rykninger mot Sri's ulastelige Beijing-dress som to halvdelar av en tegneseriesamvittighet.

Svarene lå klar i kammeret, og treffer nesten samtidig.

”Biosjåvinistiske gangstere. Rekrutterer baselinje og paramenneskelige romarbeidere for å presse infomorfer og androider ut av romfarten.”

”Fagforening for romarbeidere – forsøker å hindre vekselvirkning mellom infososialister i konkurranse med næringslivet til biosjåvinistiske land i å gjøre solsystemets fraktefartøy til slavegaleier bemannet med umyndige infomorfer og androider.”

”Det er ihvertfall det de sier til oss.

Fraktefartøyet *S'innanna* legger snart til i jordbane – se hva du kan finne ut.”

/

-S'innannas biosapiente bemanning skal ha blitt tilbudt medlemskap i en organisasjon som kaller seg "the Farhauler's Guild". Finn ut hva de synes om dette.

-S'innannas landingsfartøy leverer designerorganer til Mexico; hva synes kjøperne om den betente konflikten mellom biosjåvinister og pansapientrettighetsforkjempere?

-...og hvordan kan det egentlig lønne seg å frakte organer så langt i stedet for å gro dem på implanteringsfasilitetene? Vil du grave til du kommer til bunns, eller lage en historie som gir pansapiensbevegelsen hardt tiltrengt ammunisjon?

-*Tout ce que je suis, c'est une chair, avec un souffle et un principe directeur...*

*Den storøyde piken ved fontenen er oppslukt av den velbygde, middelaldrende franskmannen i skreddersydd hvit dress. Skallene som hører til i den leide middelhavsvillaen leverer drinker, det summer lavt av natten insekter og høflig konversasjon. I morgen har han reist videre, til nye opptakssteder.*

## André Valois

født i Frankrike 2027. Genetisk oppgradert playboy, populær programleder.

Nøkkel: *Noblesse oblige*

Du er født inn i en gammel europeisk adelsfamilie. Du fikk den beste genfiksen tilgjengelig på 20-tallet, og har fått flere retrovirusoppgraderinger siden den gang. Du har blitt oppdratt til å føle en slags faderlig overlegenhet overfor dine medmennesker og medsapienter. Løs konflikter ved hjelp av et vinnende vesen, en urokkelig arroganse, og, om alt annet svikter, en feilfri fysikk.

Gjennomsnittlig: kan ta 10 skade, gir 1d6 1HP hver gang du behandler andre på en spesielt nedlatende måte

10HP hvis du gir over autoritet og ansvar til noen du anser som laverestående.

Trening:

*Reiseprogramleder 20*

I tillegg til alt annet er du en uforskammet dyktig og sjarmerende programleder og produsent, med et øye for det sensasjonelle og dagsaktuelle. Bruk i konflikter hvor mange, mange års erfaring i yrket kan gi deg en fordel.

*Playboy 8*

Når du ikke er på oppdrag, har du for det meste brukt tiden på farlige fritidsaktiviteter, raske biler, dyre nytelsesmidler og vakre kvinner. Bruk i konflikter hvor en mannsalder med det gode liv spiller inn.

Tilbehør:

*Kodak Royal Augmented Reality Shades*

2100-tallets mobiltelefon; en infomorf på en mikrodatamaskin i brillene legger informasjon om det du ser over synsfeltet ditt, kommuniserer med andre aktive verktøy, og kjører programmer for deg.

*Produksjonsteam*

Du har med deg en gruppe mer eller mindre dyktige medarbeidere hvis jobb det er å hjelpe deg å lage et godt produkt. De tar seg av alle oppgaver utenfor kamera som er for kompliserte, skitne eller farlige for deg.

**Bastards on parade**

”Er det søttiårskrisa som har tatt deg eller?”

Egypteren lener seg tilbake i livestolen, som sukker mykt.

”Neineinei – jeg har bare funnet en sjanse til å skaffe noe helt unikt innhold...”

”Akkurat – du har da aldri brydd deg om sånt, så lenge du hadde nok bots og sjampanje og hjernebugs på hotellrommet?”

”Men...”

”Mener ikke noe vondt med det, altså, men du har jo alltid vært en gammeldags Irving, Attenborough og Steve-O-type. Store farlige dyr, politireality, vin, mat, livvstil? Du er flink på de greiene der. Stort smil, begge armer i det, løpende kommentar, eh? Spilte akkurat av det sensopptaket av deg med den siste flaska fra han kongens kjeller. Fremdeles en hit, vet du. Hvorfor dette anfallet av journalisme?”

/

”*Voila*, team. Neste jobb. Rydd gulvet for denne. Ikkenoe freakshow denne gangen.”

Teamet: Lemmene dingler slapt over møblene i et sofahjørne skilt ut fra skallgarasjen med to hyller fulle av reservedeler. Luften er tung av søtlig røyk. Entusiasmen stråler ikke akkurat av dem i dag.

”Vi skal lage dokumentar. En skikkelig, ærlig, dyptpløyende dokumentar om forholdene til biosapiente romarbeidere nå som infomorf- og androidebemannede fartøy for alvor gjør innhugg i markedet.”

Kneggende latter fra et sted bak sofaen.

”Jeg har ordnet oss plass på et uavhengig, bemannet fartøy som går på ruta Terraluna-Mars-Ceres.”

En ektefølt runde oppgitte stønn og simulert åndenød fra hele gjengen.

”Ja, ja, jeg vet - men vi trenger ikke bli med lenger enn til Mars. Så tar vi en velfortjent ferie der etter redigeringen, hva?”

Litt mer entusiasme å spore nå ja.

/

-Møt fartøyeieren i Paris, og vinn hennes gunst med din uimotståelige sjarm.

-Følg henne på jobben, og lag en røff, ærlig og dyptgående realitydokumentarserie om biosapiente romarbeideres vanskelige kår -???

-Profitt! (Eller oppdager du kanskje noen edlere følelser i løpet av prosjektet?)

*Den ”innleide konsulenten”:* Gylne øyne. Spinkel bygning, blek, nesten blålig hud. Pandora: Ithembas designteam ville gi dem en slående fremtoning. Kalokagathas biopirater har beholdt det. De kunne spart seg. Noe mer fremmed der inne enn selv neo-oktopodene; noe fugleaktig når hun rører seg, noe brått, nådeløst effektivt, ved trekkene i det glatte, vepseaktige ansiktet.

## **Anna Batch P3.7-5-97**

dekantert i Kalokagatha labs, Penny's Mountain, Kuiperbeltet 2097. Biologisk androide, piratkopiert Pandora-modell.

Nøkkel: *Vidunderbarnet*

Du er urovekkende intelligent, men har ikke rukket å sosialisere mye; du behandler de utfordringene livet gir deg som en slags ekstra komplisert IQ-test. Løs konflikter ved å kombinere kald logikk og en reaksjonstid som kan måles i millisekunder.

kan ta 14 skade, gir 2d6

1HP hver gang du tyr til memetik eller vitenskap for å løse et problem

10HP hvis du lager store problemer for deg selv ved å gjøre noe impulsivt, irrasjonelt og følelsesdrevet.

Trening:

*Pandora-modell androide 16*

Du er en biologisk maskin designet og skapt for ett formål – å tenke raskere, mer presist og mer originalt enn noen andre. Verden beveger seg saktere for deg enn for vanlige biosapienter. I situasjoner hvor reflekser teller, er du alltid først. Du har alltid tid til å tenke deg om en gang til. Du ble født med en ferdig dyrket hjerne; du har de mentale evnene til en voksen, men har bare tre år med livserfaring. Du kan ikke konkurrere med en infomorf i ren regnekraft, men kan gjøre intuitive slutninger, finne på nye løsninger, tilpasse deg en kaotisk, presset situasjon på måter få maskiner kan. Derfor plasserer skaperne dine deg på bakken, der ting skjer, for å observere, analysere og ta avgjørelser.

*Memetiker 12*

Det er jobben din å manipulere ideer som om de var bakterier i en petriskål, eller gullfisker i et akvarium. Gitt nok tid og ressurser kan du selge hva som helst og overbevise hvem som helst, rive ned fordommer, bygge religioner og grunnlegge ideologier.

Tilbehør:

*Feltteam*

Arbeidsgiverne dine kan forsyne deg med en gruppe dyktige unge sapienter som er eksperter i å infiltrere memetiske økologier – de kan både samle data om hvilke ideer som er i omløp, og spre nye. (Spilleleder gjør kastet for dem, med måltall 14)

*Ceres Electronics Weaverling implantert datamaskin*

2100-tallets bærbare PC. Denne datamaskinen er innvevd i hjernen din, og kjører en enkel, nyaktivert andriodeassistent/mentorinfomorf fra Kalokagatha, spesialskrevet for din modell.

*Kalokagatha MemeBurner X9.3*

En infomorf utstyrt med dette programmet kan hjelpe deg å bygge mer effektive ideologier. Men den er bare så god som informasjonen den forsynes med; gjør et kast mot din egen memetikktrening først; infomorfens råd gir deg like mye bonus eller straff på det neste kastet som det du klarer eller ikke klarer det første kastet med.

**Catch Electricque**

Quito romhavn; lokalkontakten tilstede via leieskall i møtehallen. Så mye plass!

-Har sett filene på vei hit. Fenomenet skyldes et naturlig emergent mem. Virusaktig spredningsmønster med lokale komponenter - restelementer av Kasalanankulten bidrar spektakulære mordselvmord - kombinert med no... nostalgi, preservasjonisme, infosossoss...

Pause. Deler av det patenterte nervesystemets overtrimmede nevroner arbeider i avsindige hastigheter. Språknodene henger alltid etter.

-Trenger et team – koordinatører, p-plantere, vektorer. S-stopper dette på en uke. God nok demonstrasjon for klienten?

Dørene til parkeringsplassen åpner seg automatisk mot

en svimlende lyseblå avgrunn...

/

To uker. Jobber fra kjellerleilighet; lyden og dueren av husets bioreaktor beroligende. Temaet, kontraktører, representanter, potensielle klienter kommer og går. Går ikke ute mye. Det løpske memet stoppet og nesten utdødd. Klienten imponert. Importen og første kunde i orden. Snart nye ordre hjemmefra.

/

-Du er et ledd i et prosjekt for å smugle piratkopierte androider som deg selv til jorden. Du skal opptre som en kombinasjon av kontaktperson og vareprøve mellom Kalokagatha og smuglerne.

-Du har fått et ekstragavant budsjett, og det har blitt foreslått at litt av det bør brukes på en imponerende hagefest ved en villa firmaet eier utenfor Paris, både for å gjøre navnet Kalokagatha kjent i de rette kretser, og vise fram den fine nye klienten deres fra memetikkkdivisjonen til romfartøyverftet Vosper-Babbage.

-Møt deretter romfartøyeieren, arbitragisten og klienten på Quito romhavn for førstehånds inspeksjon av lasten, og sørg

for at den første forsendelsen når bestemmelsesstedet i El Cedrito, Mexico.

-Når den første leveringen er i havn, sett opp et presentabelt bedriftskontor på jorden, og begynn arbeidet med å finne flere lyssky kunder for eksportvarene fra Penny's Mountain.

-Som ansatt hos anarkokapitalistene i Kalokagatha Industries er du ”fri”, men i praksis lønns- og gjeldsslave til du har arbeidet inn kostnadene ved å dyrke deg, med renter. Om de visste at du eksisterte, ville den rettmessige patentholderen på din modell, Ithemba Biotech, krevne ”foreldreretten” til du er 18 eller 21 år – men bare om du befinner deg i et land uten sapientrettighetslover. Drar du hjem ved endt oppdrag, eller tar du sjansen og hopper av?