

Razorgirls: Cyber/Splatter/Punk

En cybersplatterpunk mini-kampanj av Sebastian Lindeberg

Obligatorisk intro fiktion

Svart rök stiger upp från den slitna neo-asfalten medan du accelererar den stulna Ferrarin allt snabbare ner för gatorna genom The CombatZone. Din interna hastighetsmätare tickar allt närmre 300 km/h och vinden som skriker förbi dina öron gör att du knappt känner doften från det brinnande neo-cracket du inhalerar djupt ner i dina fortfarande organiska lungor. Du trycker ner gaspedalen en sista gång innan du reser dig upp i bilen och skär dig ut genom taket med Husquarna motorsågssvärdet inopererat i din arm. Du ställer dig på bilen, litandes till förstärkta muskler och ett nervsystem av fiberoptiska kablar till att hålla dig stadig och spanar framåt efter fienden. Du ser att polisbarrikaden med Marstech rent-a-cops kommer närmare och närmare och att några av dem försöker fly. Samtidigt som Ferrarin kör rakt in i dem och mejar ner ett dussin av snutarna kastar du dig av bilen, startar motorsågssvärdet och landar med det rakt genom torson på en av polisebefälens medan du surfar på hans döende kropp längs asfalten. När ni stannar är du täckt av grisblod och i det absoluta kaoset du skapat rusar du förbi resterna av barrikaden och in mot Suicide Heights. Boudica 3000 behöver sin leverans av droger för att hålla sina tjejer och killar lugna och du tänker inte missa att genomföra en leverans nu. Du är ju framför allt en affärskvinna.

Intro

Det här är en exploitation retro-cyberpunk kampanj i gängmiljö. Spelarna tar an rollen som Razorgirls, eliten av gatusoldater i storstadsslummen. Det här är en värld där det alltid regnar surt regn som neonen reflekterar från, blodet alltid sprejar i perfekta bågar mot betongväggarna och mänskliga liv är värda mindre än nästa chans att tjäna en hacka. Målet är att nå impressionistisk beat poesi i rollspelsform. Medvetet kronologiskt osammanhängande historier om missbruk, självskadebeteenden, avtändande hypersexualisering av allt, virtuella verkligheter, techno- och politikbabbel som vävs ihop med taktiskt ultravåld till ett narrativ om existentiell revolution. To sit in darkness here, hatching vain empires.

Den här kampanjen är skriven för en grupp med nästan ingen långsiktig koncentrations förmåga vars uppmärksamhet bara kan hållas av extremt ultravåld och ständig action. Det är väldigt fokuserat på stil över substans och våld över andra interaktioner. Tanken är att kampanjen skall spelas igenom över en kort tidsperiod där man helst spelar en gång i veckan eller oftare. Det kommer vara svårt att upprätthålla takten och hastigheten med ett mer utspritt schema.

Kampanjen är skriven för rollspelet Cyber M/77 men är i stort system agnostisk. Du skall kunna spela den med de flesta Cyberpunk regelsystemen och i de flesta klassiska Cyberpunk världar. Kampanjen är inte skriven för världar eller system som blandar det övernaturliga med Cyberpunk, men inget hindrar att du spelleder kampanjen med tillagda övernaturliga inslag. Vill du göra detta med Cyber M/77 så kan du blanda systemet med andra d100 system som har regler för magi.

Razorgirls är till för en större grupp spelare, 5 till 8 spelare, där alla behöver spela en stridsfokuserad karaktär. Det är okej att karaktärer har andra färdigheter än våld men om de inte kan släppa loss våldet när det behövs kommer de dö snabbt och kladdigt.

Hur du använder den här boken

Det finns tre sätt att använda den här kampanjen. Förutom att använda maskinen du läser den på som ett improviserat närstridsvapen så klart.

Spela kampanjen: Spela scenariona i den presenterade ordningen. Detta låter er ta spelarkaraktärerna hela vägen från att vara nästan utblottade yrkesmördare i rännstenen till mycket blodigare och farligare nästan utblottade yrkesmördare i askorna av rännstenen.

Använd scenariona som one-shots: Om livet varit hårt eller du inte orkat sätta ihop ett eget Cyberpunk scenario av andra anledningar (att hitta på saker är svårt!) så kan du ta ett av scenariona i kampanjen och köra det som en one-shot. Vissa scenarion kan man bara spela rakt av och vissa kräver ett par minuters anpassning.

Använd NPC:erna i din egen kampanj: Karaktärerna som gruppen stöter på i den här kampanjen är utmärkta för att använda som karaktärer i andra scenarion eller kampanjer. Att ta en mindre karaktär och ge dem extra djup utan att behöva anstränga sig med att skriva det själv är ofta en bra taktik för att få spelvärlden att kännas mer levande.

Synopsis

Slumområdena börjar bli ohållbart stora, överbefolkade och våldsamma. Revolutionära och på andra sätt farliga politiska grupper växer upp och eller organiserar människorna i slummen. De vanliga metoderna för att hålla befolkningen lugn eller rikta deras aggressioner mot andra medlemmar av de förtryckts klasserna fungerar inte längre. Megaföretagsstaterna har därför lanserat en rad nya metoder för att kontrollera slummen och behålla dem som de lönsamma helveten av mänskligt lidande som de är.

Ett av företagen, MarsTech (eller ett annat megaföretag i din kampanjvärld), har valt att testa sina olika projekt på slummen som spelarkaraktärerna kalla för sitt hem, Hoovertown (eller något annat i din kampanjvärld). Projektet är döpt till "Projekt Moses" och planerar att släppa loss 7 olika "Plågor" en i taget på slummen för att avgöra hur effektiva de är. De har valt att göra detta under den varmaste sommaren i mannaminne och våldsnivån är redan ovanligt hög. Spelarkaraktärerna kommer inte göra detta bättre och de kommer kanske inte ens få reda på att projekt Moses är en grej någonsin. Som de främsta gatusoldaterna för gänget The Screaming Banshees kommer de helt enkelt bli indragna i våldet som släpps loss på slummen och få chansen att slåss för pengar och territorium. Mot slutet av sommaren kan deras gäng vara det mäktigaste i slummen, eller så kan de vara en spillra av sin forna glans. Oavsett vilket kommer slummen gå under i en orgie av blod, krom och eld där spelarkaraktärerna har en chans att fly undan eller dö som djur.

Kort om transinkludering

Transkvinnor är kvinnor. Jag vill inte att du använder att alla spelarkaraktärer i kampanjen ska vara kvinnor eller att det finns plot points som handlar om genus (och ett memetiskt virus som angriper individer med viss genus identitet) för att vara ett exkluderande eller transfobiskt rövhål. Var inte transexkluderande eller transfobisk. Jag kan inte säga det tydligare. Resten av den här kampanjen

kan du ändra eller göra vad fan du vill med men om du bryter mot det här kommer jag skicka folk till ditt hus för att bryta dina armar. Ok? Ok!

Kampanjvärld

Hoovertown började växa från att vara bara ett dåligt område till att bli en utbredd megaslum sakta. Gentrifikation av andra områden drev ut många fattiga hit under tidiga 2000-talet vilket snabbt gjorde området till ett dominerat av våld och brott. Fler vågor av socialt utsatta människor drevs hit först när företagsstäderna började driva ut de som inte var registrerade invånare, sedan när arkology megabyggnaderna började bli för dyra för alla utom de allra rikaste och slutligen när medelklassen kollapsade fullständigt. Utöver dessa samhällstrender som drivit ut hela grupper av människor i slummen samtidigt sipprar alltid enskilda nya personer ner i slummen. Brottslingar som flyr rättvisan, psykiskt sjuka som inte klarat av pressen av det moderna corpsamhället, de som slåss ut i interna maktkamper och politiska radikaler kommer till Hoovertown varje dag.

Områden i Hoovertown

H-Street: Slummen kallas Hoovertown eftersom de första förfallna områdena var centrerade runt Hoover Street, döpt efter FBI chefen J. Edgar Hoover. Hooverstreet tillhör nu de bättre delarna av slummen. En plats där det rådande gänget, Yakuzan, är mer etablerad och det finns mindre öppet våld och knark på gatorna. Det är en plats där man sätter stolthet i att ens brottslighet är organiserad och där man försöker tänka långsiktigt och gå efter de stora pengarna.

Suicide heights: De här enorm höga habitations tornen ser ut som modern skyskrapor gjorda av skitmaterial. Mellan tornen sträcker sig broar, stegar och rep av allt från bambu till plastisteeel. Gatorna nedanför tornen är täckta av avskräde, sopor och ofta döda kroppar. Det här är The Screaming Banshees territorium och hem. Hoppas du inte är höjdrädd.

The Gutters: De här området består av låga stumpar av byggnader som sticker upp bara ett tiotal meter ovanför ytan. Under jorden finns den riktiga stadsdelen i ljuslösa boendeblock. På ytan härskar The Chainwhips. Ett brutalt motorcykelgäng som agerar feodalherrar och skattar de boende för att inte beröva dem ljus, syre eller mat i sina underjordiska bostäder och arbetsplatser.

The Jungle: Det mest befolkade och tätast byggda området i slummen. Här styr Blood Reavers och de gör det med en förvånande lätt hand. Här har Marstech och en rad andra företag sina sweatshops och slavfabriker så gänget lever av kickabacks för att hålla ordningen. De brutaliserar också politiska aktivister som kräver saker som en lön man kan leva på eller försöker ordna fackförbund.

Neon town: Det här är området där företaget låter hjälporganisationer verka i och har sina andra PR stunt som får kunderna i megastäderna att känna sig bättre och konsumera mer.

Cirkus distriktet: Det är här djuren samlas, kannibalerna, seriemördarna och sadisterna som gillar att få folk de knullas med rakbladstråd. Ser chockande normalt ut på ytan, detta då det är hem till

missfostren i Freak Ministry som kräver en normalitet att stå ut emot och håller arbetare och normalt folk som livegna i området. Livegna som ibland blir ättna levande täckt i BBQ-sås.

The Combat Zone: Ligger så illa belagt att alla gängen har områden som är grannar till det. Området är, beroende på vilken dag det är, ett ingenmansland eller ett aktivt slagfält. Det enda som finns här är resterna av förstörda byggnader.

Faktioner i Hoovertown

MarsTech: Företaget är det största i närheten av slummen och folket som är företagsmedborgare och ändå ger sig ut här (som poliser, läkare på vissa av klinikerna och några till) är medborgare i MarsTech. Företaget började med vapentillverkning, expanderade sedan till datorer och maskinteknik i allmänhet och exploderade ut till att göra allt ett samhälle behöver under företagsboomen. Den distinkta logotypen av två korsade spjut i silver mot en röd bakgrund pryder nästan allt inne i den närliggande företagsstaden och är också en så vanlig syn i Hoovertown att många kan den bättre än baksidan av deras egna händer.

The Screaming Banshees: Spelarnas helt kvinnliga gäng är litet men har under senare år expanderat kraftigt. Gänget har fokuserat på att rekrytera missnöjda kvinnliga medlemmar från andra organisationer och samtidigt lagt sitt fokus på att tjäna pengar istället för att driva någon politisk agenda. Det har visat sig vara ett vinnande koncept och gänget har nu 90-medlemmar som fokuserar på att sälja droger, hålla i prostitution och utföra beskyddarverksamhet. De äger Suicide Heights och har förvandlat höghusen där till fort nästan omöjliga att inta för de andra gängen. Gänget leds av Boudica 3000, en brutalt effektiv ledare som härskar genom karisma, skräck och att hon kan slita nästan vem som helst i bitar med sina rakbladsklor. Andra viktiga medlemmar är Malignata, gängets gatudoktor som inte bara syr ihop men också förbättrar medlemmarna och Monstra som är gängets bästa Hacker och leder cyberbrottsligheten som gänget utför när hon inte övervakar gängets horhus

The Blood Reavers: Ett av de mer etablerade gängen i slummen och ett av de våldsammaste. The Blood Reavers är neo-nazister och utövar politiskt motiverat våld mot grupper de hatar en stor del av tiden. När de inte håller på med det här ägnar de sig åt trafficking, organstölder och handel, kidnappningar mot lösesummor och att hålla rika kannibal fetishister med en stadig tillgång av långgris. Gänget styrs av tre hårt hopsvetsade ledare, Neo-Odin som är deras krigsledare, Wodan som sköter gängets affärer med organhandel och kanibalism samt Tiw som sköter människohandeln och prostitutionen.

Yakuzan (tekniskt sätt Ninkyō dantai, men ingen kallar dem för det): Det största gänget, på nivån där de nästan inte kan kallas ett gäng. Är det enda av gängen som sysslar med avancerad brottslighet på en nivå där företag börjar bry sig om dem och är lite oroliga. Med det sagt är inte Yakuzan över att ha sina fingrar i gatubrottslighet så som prostitution och gambling. Den lokala Yanuzan leds av de fyra maskerade herrarna som ryktas vara odödliga men egentligen är titlar som förs vidare från generation till generation.

Chainwhips: Ett brutalt motorcykelgäng som härskar över sitt område med hjälp av en feodal struktur. Kungen är Kung Maw, under honom finns 4 baroner, under dem riddare (med motorcyklar)

och fotmän (utan motorcyklar).

Freak Ministry: Ett gäng bestående av sataniska kroppsmodifikation fetishister och tabubrytare. Gänget leds av Cerebus, tre mutanter som använt kirurgi och bio-tech till att bygga ihop sig till en enda vidrig och fruktansvärt farlig varelse. Alla medlemmar i gänget är muterad, stympade, modifierade och ombyggda med cybernetik. Desto mindre mänskliga de ser ut desto högre upp är de antagligen i gängets hierarki.

4 tips för karaktärsskapande

Vill du överleva den här kampanjen? Vill du inte bara överleva men dominera?! Vill du inte bara dominera men skära ditt namn över slummen i bokstäver av blod och tarmar så att de aldrig glömmer dig? Följ de här 10 enkla råden!

-Bygg din karaktär primärt för att döda folk, saker, fordon och dina fienders hopp.

-Se till att kunna köra ett fordon. Att kunna komma runt slummen snabbt på en motorcykel eller raketskridskor är supervärdefullt men det är inte heller fel att kunna meja ner grupper av fiender med en bil eller lastbil.

-Som Cyberpunk 2020 redan berättar för dig, Always take it to the edge! I det här fallet betyder det att spela en karaktär som eskalerar på en sekund och inte tvekar att slakta någon eller göra en riskfylld deal.

-Se till att du ser fucking badass ut!

Scenario sammanfattningar

Tempus fuck it: Spelarkaraktärerna har tagit tidsförvrängande droger och spelar genom en natts blodiga äventyr i en slumpad ordningsföljd.

Fuck the police!: Marstech har finansierat deathsquads bestående av poliser som ger sig ut i slummen och mördar oönskade. De använder bland annat ett bepansrat fordon för att göra det här. Flera av karaktärernas prostituerade och några medlemmar i deras gäng dödas och karaktärerna skickas att lösa problemet.

Svänger som ett självmord: Efter att deathsquads av poliser visat sig vara ett oeffektivt sätt att hantera slummen väljer Marstech en annan teknik. De säljer cutting edge vapen till ett av gängen genom mellanhänder och låter slummen explodera i krig.

Cyberhjärta: I frustration över att tidigare projekt inte har lyckats bestämmer sig företaget för att släppa loss de återstående projekten samtidigt. Detta visar sig vara för mycket och kommer få den redan överjävliga slummen att förvandlas till helvetet själv. Karaktärerna måste fly slummen i en

febersjuk mardröm där våldet och vansinnet stadigt eskalerar. Flykt innebär överlevnad, de som är för långsamma kommer dö här.

Tonen

Nonsens men snabbt, blodigt, sextigt/äckligt nonsens dränkt i förvirring. För Cyberpunk är bullshit. Det var en idiotisk dröm om uppror som bara de oeffektivaste datornördarna och ett gäng litterära propellerhuvuden någonsin trodde på och för resten var det en estetisk grej där folks armar är kanoner och folk säger saker som "There is a megaglitich in the motodome!". Den här kampanjen är inte en dekonstruktion av de sakerna eller en kritik. Cyberpunk är dött! Jag skulle lika bra kunna kritisera disco. Nej, det här är istället ett omfamnande av excesserna, av ytan, av dumheten och av 80-tals känslan. Time to bring back an 80s past som aldrig egentligen fanns. Och låt oss känna Jasons andedräkt på våra nackar när vi blandar den med de senare slasher filmerna där slashern är en anti-hjälte. Karaktärerna är slashers! Sexiga splatterpunk slashers i den sliskigt neonfärgade cyberpunkframtiden. Om du kan förmedla den känslan fullt ut en gång per session har du lyckats.

Några ord om svengelska

Jag är en motherfucking thunderstorm som slår ner i ett städ samtidigt as an eagle fågel landar på det och lyser upp som min everlasting glory. Språk är föråldrad teknologi precis som stavning och deras limitations kan inte hålla mig. Om det här stilistiska greppet stör dig hatar jag dig personligen och jag önskar att du dricker lite bad poison och skiter ut ditt liv i en hög av dina älskades ben.

Spelledarpersoner

The Screaming Banshees:

-Boudica 3000 - en brutalt effektiv ledare som härskar genom karisma, skräck och att hon kan slita nästan vem som helst i bitar med sina rakbladsklor. Boudica 3000 är enorm, hon är en bra bit över två meter och är byggd som om någon tog ut alla musklerna av tre 80-tals Arnold Schwarzeneggers och sydde ihop musklerna till en person. När det är krig målar hon sitt ansikte vitt som en Banshee, sätter på sig sin stulna ApocalypsCorp Rymd Marine power armour som hon dekorerat med sina fienders skalper och rider ut i strid på en bepansrad svävarbräda medan hon skjuter folk med ett combat shotgun eller krossar deras huvuden med sina rakbladsklor. I fred klär hon sig i bekväma kläder och bär mycket smycken för att visa sin status.

-Malignata - gängets gatudoktor som inte bara syr ihop men också förbättrar medlemmarna. En livsnjutare av stora mått som blev utkastad från ett av storföretagen efter en incident involverande 3 kloner, en industriell nervförstärkare och en dalmatinerhund. Malignata är rund och ganska kort med ett bländande leende och sökande ögon som skär rakt genom problem och personer. Hon spenderar så mycket tid hon kan hög och liggandes med något eller någon, ofta även när hon opererar på sina patienter.

-Monstra - som är gängets bästa Hacker och leder cyberbrottsligheten som gänget utför när hon inte övervakar gängets horhus. Monstra är 190 cm och ser ut som om hon är byggd av biff pressad

ihop till den vaga formen av en kvinna. Hon hade varit fysiskt imponerande om hon inte så ofta skuggades av Boudica 3000. Monstra är mån om sitt utseende, har långa silkiga blonda lockar och sminkar sig inför de flesta offentliga sammanhang. På nätet är hennes avatar en retro tv-spelskaraktär som skall föreställa ett nu utdött pungdjur.

The Blood Reavers:

-Neo-Odin - Är gängets krigsledare, en enögd liten man, knappt 170 cm lång och med en stram och senig fysik. Men skenet bedrar. Varendra cell i Neo-Odins kropp är genomsyrad av nanoteknik som gör honom hård som järn. Hans enda kalla, giriga och grisiga öga blickar ut över slummen och drömmer om att göra den till sin.

-Wodan - sköter gängets affärer med organhandel och kannibalism. En kolossalt fet man vars enorma buk inte innehåller fett utan istället en cybernetiska förbättringar som gör honom nästan ostoppbar. Hatiska tatueringar täcker hans hud och skapar en färgglad kontrast till hans halmgrå hår. Wodan älskar att höra sin egen röst och älskar att bli underskattad. Så medan han är en slug jävel vill han bli underskattad och vet att hans fysik hjälper honom med detta.

-Tiw - sköter människohandeln och prostitutionen. Tiw är het. Hon är flytande sex hållt i en mänsklig form. Tiw är kanske den farligaste Razorgirlen som slummen producerat den här generationen. Hon är snabb, säker, orädd och absolut fanatisk. Vill du vara the badest motherfucker around måste du ta dig igen den här tjejens rakbladsklor.

Chainwhips:

-Kung Maw - Han opererade bort sitt ansikte efter en olycka och bytade ut det mot en enorm mekanisk igelmun. Han ser genom nervantenner och pratar genom en inopererad högtalare. Han är ett missfoster nu, men om du tror det gör honom till mindre av krigarkungsidealet av en feodalherre har du fel. Hans mörksvarta hud är nästan alltid täckt av en spikig rustning och det enda du kan stirra in i är hans gap...

-Baroness Killclone - Är en halvfärdiga stridsklon som smälte lite i kloningstanken. Fruktansvärt vanställd men lika effektiv som en av företagets absoluta elitsoldater. Klär sig i enkla jeans och läderjackor, allting som behövs för att skydda henne är inbyggt eller odlat i en tub.

-Baron Mcentaur - Har underkroppen av en motorcykel och överkropp som en man!

-Baron Faceripper - Ingen vet hur faceripper såg ut från början. Han har Cyber- och bioware modifierad sig själv till att se ut som en enorm vargman. Hindrar honom inte från att tala eller resonera ibland ser man en enorm varulv beställa en pinne med neo-kebab på gatan.

-Baron Skullfucker - Skullfucker är en äldre herre, kanske tio år från sin top och han brukade vara kungen innan Maw. Men han är pensionerad nu. Han gillar att glida runt som en baron med vintage

eller retro gear och cybertech. Hans namn kommer från hans signatursätt att avrätta tillfångatagna fiender, att knulla dem genom ögonen med sin bajonettförsedda cyberpenis.

Freak Ministry:

-Cerebus - Tre ihopopererade mutanter farligare tillsammans än ensama opererade ihop sig till en trehövdad supervarelse. Cerebus är ofattbart intelligent, karismatisk och fysiskt mäktig. Han är också fullständigt psykiskt sjuk och framstår mer som ett djur än en människa.

-Dr. Funzoe the Clown - Gängets cyberdoktor och spirituella ledare. Vanställningen av köttet är hans sakrament. Hans blekta hud är en helig symbol och han döper sina barn i syra. Ser ut som en vriden clown ur dina mardrömmar.

Yakuzan:

-Den maskerade damen över Blod - Bär en mask gjord av järn utvunnet ur blodet från Yakuzans fiender. Är kall och kalkylerad, vilket står i kontrast till hennes roll som Yakuzans stridsherre. Är en kvinna som personligen leder från fronten och hennes motorsågskatanas har skördat många huvuden genom åren. Har en personlig fiendskap med Cerebus som tidigare var hennes älskare.

-Den maskerade herren över Stål - Bär en mask som är gjord av kasserade delar av fordon Yakuzan stulit. Styr vägarna in och ut ur Hoovertown med sina soldater och sköter handeln och stripandet av stulna fordon. Verkar genuint älska att vara en gangstern och sätter värde i fair play för att underhålla sig själv med ny sport. Livsfarlig när han är på en motorcykel.

-Den maskerade herren över Kött - Bär en mask gjord av ständigt frysta tårar från offren för Yakuzans människosmuggling. Sköter människohandeln och prostitutionen. Är nästan helt utan känslor men exploderar ibland i extrem vrede. Tar inte själv del i det han säljer och verkar äcklas av sin egen verksamhet.

-Den maskerade herren över Guld - Bär en mask gjord av pressade sedlar. Sköter pengatvätt, utpressning och ekonomisk brottslighet. Är en gammal man men med en hjärna som en stålfälla och är en dödlig hacker.

MarsTech:

-Ansiktslösa goons eller mer ansiktslösa byråkrater eller om det är riktigt crazy ansiktslösa VD:ar. Du kommer inte interagera med MarsTech i situationer där deras namn är viktiga.

Fucking crazy loners:

-The Street Imam - Dyrkar cybertech som en välsignelse från Gud och har byggt om sig själv till en ostoppar mördarmaskin. En enorm man, 250 cm lång, med skin i så många olika nyanser att

hans etnicitet är omöjlig att avgöra.

-Stalwart - Reporter som försöker få ut sanningen om hur det är nere i slummen. Hans ögon är kameror, hans röst talar om sanningen och hans vlog har många, många följare.

-Golden Margret - Slummens Kung-Fu mästarinna. Ingen fuckar med Margret mer än en gång. INGEN. Om du står ut med hennes hårda träning kan hon slipa dig till en mycket bättre mördarmaskin. Är i övrigt en afroamerikansk bullbakande mormor.

-Death Tornado - En självständig Razorgirl med en förkärlek för att krascha genom glasrutor snurrandes som en seriefigur och skjutandes två pistoler hela vägen. Har alltid sitt namn skrivet på sina kläder och har en tatuering med sitt namn tvärs över bröstet.

Razorgirls, Kampanjen

Scenario 1: Tempus Fuck it!

Det här scenariot fuskar, det börjar in medias res med en scen där karaktärerna redan håller på med något galemt farligt men utan att veta varför och hoppar sedan fram och tillbaks i tiden för att ge dig de bra delarna av ett scenario utan transportsträckorna. Drogen Chrono som ger karaktärerna effekten av att de hoppar runt i tiden tillsammans med en känsla av lycka och spänning är samma sak du vill ge dina spelare.

Vissa spelare kommer tro att scenerna är nycklarna till ett pussel, eller att de måste försöka lista ut vilken ordning scenerna kommer i och kommer vilja pausa eller sakta ner och prata om detta. Ditt jobb som spelledare är att driva på tempot till en sådan grad att det är omöjligt att göra det. Det här är stället där du etablerar hastigheten och tempot resten av kampanjen skall spelas i så vill de tänka är det bäst att de tänker i farten eller medan de dödar folk.

Så hur du spelledare det här scenariot är att du först spelleder scen 1, sedan spelleder du i en slumpad ordning scenerna 2 till 7 och så avslutar du med att spelleda scen 8. Lätt va? Karaktärerna har inte mer minne om händelserna i scenariot än karaktärerna. Så om de frågar om mer information som de "kanske mins" så säger du nej hårt!

Scener

Scen 1: Hell of a drug: I den här scenen skjuter karaktärerna upp med Chrono i den förfallna lägenheten där Monstra bor och har fest. Utforska drogromantiken rejält här! Att ta droger är coolt, sexigt, badass och om du inte vill ta dem är du en idiot och en mes.

Scene 2: Murder Orgy: Karaktärerna befinner sig halvvägs upp i ett till synes oändligt trapphus där hundratals dåligt belysta gimps beväpnade med piskor, tazers, rakblad och träpadlar anfaller dem. Medan detta händer kommer en topless razorgirl med tatueringen "Death-Tornado" över bröstet ha kastat sig ut i hålet mellan trapporna med en bungyjump lina fast runt fötterna och försöka dra med sig en av karaktärerna upp till säkerhet. Scenen bryts efter 1d6+1 stridsrunda.

Scene 3: You are lose canons: Karaktärerna är fruktansvärt bakfulla och befinner sig på Boudiccas kontor medan hon skriker på dem över att de nästan startat krig med de några av de andra fraktionerna och kommer dra ner polisen på gänget. Hon kommer bli oerhört förbannad om gruppen inte minns vad de gjort och kommer kräva förklaringar. Kräva dem med en pistol i ansiktet på spelarkaraktärerna. Bryt scenen när karaktärerna lyckats förklara sig eller de sagt något riktigt dumt men roligt.

Scene 4: Car Chase: Karaktärernas sportbil rusar ner för neo-motorvägen i nästan 300 km/h och efter dem är en stor grupp av bikers från the Chainwhips ledda av Baron Mcentaur som skriker efter spelarkaraktärernas huvuden. En av spelarkaraktärerna befinner sig på taket till bilen och håller det avslitna huvudet från en av Mcentaurs flickvänner i håret. Hela gruppen är påväg uppför en av de halvbyggda motorvägarna som slutar i ett stup 2 kilometer över en ovanligt kantig byggarbetsplats. Scenen slutar när gruppen lyckas fly från Mcentaur, dödar honom eller hoppar ut från stupet.

Scene 5: High stakes poker: Gruppen befinner sig vid ett pokerbord där de förefaller ha satsat mer pengar än de tjänar på fem år. Och den av dem som spelar verkar ha ett par i 2:or. Med vid pokerbordet är Baron Mcentaur, Tiw, en kvinnlig razorgirl med en jacka som det står "Death-Tornado" på (samma tjej som i scen 2 och ja, hon heter Death-Tornado) och en cyber förbättrad Dominatrix med ett koppel gimps (hon heter Misstres Dogslizer om det kommer upp).

Scene 6: Clucking Bell chicken: Karaktärerna är barrikaderade på en sönderskjuten Clucking Bell snabbmats restaurang medan 5 anställda i kycklingdräkter beväpnade med automatiska vapen försöker ta sig in. Flera anställda och kunder är redan döda i restaurangen, en av dem har en avskuren hals och ligger framåtböjd över kassan. I blod över väggen där en reklam för restaurangens 10 nuggets menyer är det skrivet "Jag fick bara 9 Nuggets!" i en av karaktärernas handstilar. Scenen slutar när karaktärerna lyckas fly restaurangen eller dödar alla de anställda.

Scene 7: Beautiful friendship: Karaktärerna ligger nakna eller halvnakna på kuddar i någon form av haremliknande rum och röker vattenpipor omgivna av 4 npcer du väljer helt slumpvis från NPC delen av den här boken. Scenen slutar (eller du avslutar scenen) när en karaktär eller NPC säger "I Love you, man" eller något liknande.

Scene 8: Hung over: Karaktärerna vaknar upp i en av deras karga, smutsiga, ogästvänliga lägenheter med efterverkningarna av drogen. De har skakningar, kräks okontrollerbart, någon blöder ur ögonen, någon har svarta blodkärl där hon injicerat drogen. Allting är fullständigt elände. Men samtidigt är det ditt jobb att sälja att det är lite häftigt och glamoröst att ha det så här. När drogromantiken satt in kan du avsluta scenen och scenariot.

Scenario 2: Fuck the police!

Ready:

Är inte problemet med polisen att de försöker göra saker som att skydda och tjäna folket? Och grejen där de har regler de måste följa även när de arbetar med fattiga människor? Vore det inte bättre om vi hyrde in (eller beforderade) vansinniga psychos, ger dem avancerade vapen + cybertech och skickar ut dem på natten för att mörda av de hemlösa, kriminella och speciellt de fattiga nere i

slummen? MarsTech gillar hur du tänker, men är rädda för negativ PR, så därför låter de göra det genom mellanhänder och underföretag så att inget kan kopplas till dem.

Där är flera olika deathsquads ute i slummen, men den som terroriserar Suicide Heights kallar sig själv för MurderPolice 2000. De håller sig till utkanterna och bakgatorna där de kan jaga lättare byten så som prostituerade, småskaliga langare och mindre grupper av gängmedlemmar. De har ännu inte kommit i kontakt med en grupp Razorgirls men det kommer snart ändras när spelarna går upp mot dem.

Taktiken som gruppen använder är att sprida ut sig och anfälla från många vinklar samtidigt. Gärna innan deras offer är beredda. De slår till från hustak, gränder eller till och med från kloakerna. Sedan använder de extremt ultravåld för att döda så många som möjligt och se till att ingen skjuter tillbaks. Deras alternativa taktik är att stanna någon och utnyttja att de genuint är polisen genom att komma nära nog och sedan döda offret innan de är beredda. Ifall allting går fel och en större eller bättre organiserad grupp anfäller dem är MurderPolice 2000s prioritering att fly från platsen. De kommer slåss defensivt och retirera mot sina polisbilar. Fungerar inte detta kommer de kalla på förstärkning i form av polisstridsvagnen MurderTank 2000 och försöka fly i denna. Misslyckas detta kommer de desperat slåss tills de dör eller dödat alla som anfällt dem, ingen av dem kommer låta sig tas levande (och lyckas spelarna göra det kan de ändå inte peka ut MarsTech).

Medlemmarna i MurderPolice 2000 är:

Officer Slash: En afroamerikansk kvinna i 35 års åldern med motorsågssvärd i armarna och nervsystem, ben, senor och muskler utbytta mot maskiner så att hon kan röra sig snabbare än vinden. Dyker gärna på offer bakifrån och mördar dem innan de hinner reagera. I öppen strid kommer hon försöka korsa slagfältet och neutralisera snipers och liknande. Hon är med i en deathsquad eftersom hon tycker att de som inte klarar sig i corp samhället har valt sin position och det äcklar henne att de är så lata.

Officer Burn: Kläd i en heltäckande polistrustning och beväpnade med en militär eldkastare vars bränsle förvaras i två tankar på hans rygg. Burn kommer alltid närmre än han måste eller är tryggt för honom. Han är här för han njuter av elden och av att bränna andra. Under hjälmen är han sönderbränd och bara konstant regenererande nanomaskiner håller honom vid liv.

Officer Spear: Har ett plasmaspjut som bränner genom det mesta, egentligen ett verktyg i corp arméernas ingenjörskårer men också ett dödligt vapen i rätt händer. Spear är en tränad mördare, en blek och svarthåriga man med slaviska kindben och ett konstant leende på läpparna.

Officer Bazooka: Ser mer ut som en redneck sheriff från en gammal holovideo än en modern polis. Gillar dessutom att ha poliskepsen på i alla väder. Bazooka använder, tja, en Bazooka. Han är här ute för att det ger honom en ursäkt att döda många minoriteter vilket han tycker om. Hans taktik vid ett bakhåll är samma som i öppen strid, att försöka träffa en hel grupp med hjälp av hans explosiva vapen eller försök kollapsa en vägg från en närliggande byggnad på grupper av måltavlor.

Officer Maniac: En gigantisk vägg av en man förstärkt och förstord med bio- och cybertech. Målet med Maniac är inte att han skall vara starkast eller snabbast, även om han är båda. Målet är att han skall vara osårbar. Han traskar framåt som Jason och försöker hacka upp folk med en

monofilament machetes. Maniac är på så mycket strids droger att inte ens kan prata och knappt kan tänka.

Officer Tank: Föraren av MurderPolice 2000s stridsvagn och flyktfordon. Är en inhyrd legosoldat från Neo-Pakistan och det enda proffset i gruppen. Gör jobbet för pengarna.

Set:

Spelarna kommer dras in i MurderPolice 2000 affären genom att en grupp av deras prostituerade och deras hallick dödas med militära vapen. Snacket både på gatan och the matrix är att de andra gängen drabbats av liknande attacker. Boudica 3000 vill att spelarkaraktärerna tar reda på vem det är som ligger bakom och hanterar dem. Om spelarna inte gör något eller inte gör något effektivt kommer attackerna bli fler och allvarigare, efter två nätter av sådan eskalation kommer MurderPolice 2000 fucka up och lämna ett vittne som kan berätta att det är snutar som ligger bakom. Detta kommer vara en natt innan Deathsquad programmet avslutas. Går det så långt kommer dock datan från informationen vara så gynnande att Deathsquad programmet utökas och införs i flera olika städer runtomkring landet.

Om gruppen istället ger sig ut och jagar MurderPolice 2000 uppstår en situation där frågan är vem som sätter upp bästa bakhållet. Poliserna kommer undvika Razorgirls och anfalla mjukare mål men vill samtidigt locka in farligare byte i ett bakhåll. Så rusar gruppen rakt efter grisarna kommer de hamna i ett bakhåll och antagligen sprängas och brännas till döds innan de hackas i bitar. Men kan karaktärerna själva sätta upp ett bakhåll, speciellt ett bakhåll med bete i form av lätta att döda kriminella småbrottslingar, kommer de vara sidan med övertaget.

Go!:

SLAKT!!! Förinta och förintas i trånga gator i slummen. Och om spelarna tror de håller på att vinna, kör en stridsvagn genom en vägg och försök evakuera poliserna. Om inte spelargrupp lyckas vinna striden eller låter fiender fly kommer de nu jagas personligen av MurderPolice 2000 i tre dagar eller tills de kan döda snutarna ordentligt. Efter tre dagar avbryts projektet som ett misslyckande. Under en sådan jakt är ett bra tillfälle att sätta omtyckta NPC:er i fara och låta spelarna få något att hämnas.

Scenario 3: Svänger som ett självmord

Ballroom blitz:

Det här scenariot börjar med att karaktärerna, när de är ute och sköter sin vardag, blir hoppade av Neo-Odin och en grupp av Blood Reavers beväpnade med högteknologiska vapen och rustningar. Förslaget här är att de är beväpnade med power armour och plasma vapen, men om ditt valda Cyberpunk spel har andra supertillhyggen dela ut dem. Attacken kommer vara oorganiserad och slarvig, anfallarna kommer helt enkelt försöka övermanna spelarkaraktärerna med överväldigande eldkraft. De kommer dock ha valt det värsta möjliga området att göra det på, mitt i ett område packat med civilister som både är i vägen och sedan får panik och trampar allt i vägen för dem som

gnuerna i lejonkungen. Förslag är en nattklubb eller en stormarknad under en rea. Det är dubbelt så många anfallare som spelarkaraktärer, med Neo-Oden den enda som har stats på spelarnas nivå medan de andra är schmucks med tunga vapen. Spelarnas razorgirls borde kunna fucka upp dem genom taktik, genom att använda mänskliga sköldar och genom att ta sig så nära att Blood Reaversens vapen inte är effektiva. Neo-Odin kommer försöka fly om hans killar börjar dö, i så fall kommer han dyka upp senare i scenariot.

Land of confussion:

Här kan spelarkaraktärerna göra en rad grejer. Dessa kommer delas upp i tre olika breda kategorier här. Detta är inte great eftersom spelarkaraktärerna kan göra typ vad som helst här eftersom alla bra spelare är vilda soptipps byrackor. Men jag kan inte förutse alla jävla grupper så du får anpassa saker vid bordet om de inte funkar. Men det är ditt jobb ändå som spelledare så om du trodde en skriven kampanj skulle rädda dig get fucked. De tre scenariona jag lägger ut här är: Undersökande, Politik och anfall.

Undersökande: Karaktärerna börjar undersöka vad fan som har hänt. De bör inte vara bra på detta och den här typen av nonsens bör inte belönas i den här kampanjen. Så de kommer få reda på (genom att krossa händer, muta folk, utföra sexuella tjänster eller vilken fucking strategi de nu väljer) följande fakta. 1. En anonym kontakt har ordnat super high-tech cutting edge vapen åt the Blood Reavers. 2. Neo-Odin skulle inte använda vapnen än, de skulle hållas hemliga tills den sista, och största, leveransen av vapen kunde köras genom Hoovertown i en bepansrad lastbil. 3. Rutten lastbilen tar, att den är vaktad av Wodan och dubbelt så många Razorgirls som spelargruppen, samt när den kommer.

De kommer sedan få chansen att stoppa lastbilen i en biljakt, fight mellan och ovanpå bilarna och lastbilen och/eller terrordåd. Detta ska kunna ge spelarkaraktärerna och deras gäng rejält med loot. Eller inget men förneka vapnen till The Blood Reavers. Beror på hur mycket av jobbet de gör med klor och hur mycket de för med sprängämnen.

Politik: Så, om karaktärerna går till sin chef Boudica 3000 kommer hon försöka sätta upp ett möte med de andra gängen och lyckas få till ett möte med Yakuzan och Freak Ministry i The Combat Zone. Spelarkaraktärerna kanske vill sätta upp sitt eget möte, då får de rollspela ut sina holosamtal (eller om de är modiga, öga mot öga samtal) med representanter för de andra gängen. De kan också försöka sätta upp ett möte med Blood Reavers. Oavsett vad så måste du straffa dem brutalt för att de har en bra plan och tänker och inte hjärnlöst tillgriper våld! Hur vågar de! De betar sig som om de typ spelar roller eller något?! Så, äger ett möte rum mellan spelarkaraktärerna och ett annat gäng så kommer the Blood Reavers anfalla det och hela grejen kommer förvandlas till antingen ett fältslag eller en massaker beroende på miljön mötet äger rum i (har Boudeca 3000 ordnat mötet är det direkt negativt för spelarkaraktärerna. Dubbel straffa dem för att de litar på någon!). Har de ett möte med The Blood Reavers blir de istället förråda och anfallna.

Anfall!: Äntligen! Nu snackar vi, du har en grupp som fattar vad det här handlar om! Så gruppen attackerar direkt! De åker till The Blood Reavers och anfaller. Detts betyder att killarna med specialvapnen precis blivit slaktade, de har inte så många kvar och de har en leverans på väg. De är inte heller beredda på att någon sparkar in dörren och slaktar dem. Detta betyder att de måste döda sig genom en mindre armé av dåligt beväpnade minions och sedan har de en bossfight med Tiw. Tiw kommer komma ut när där är en lul i stridigheterna, out och fucking nowhere, och fokusera alla

sina attacker på en karaktär i taget och sedan gå på nästa. Om spelar karaktärerna inte alla jobbar ihop och är taktiska ska Tiw vara badass nog att förintna dem alla! För att göra striden värre är Blood Reavers högkvarter ett nyligen nedlagt slakteri fyllt med tankar fyllda med blod och kött från offer de dödat och förvandlar till billig mat samt slakteriverktygen som dödade och styckade dem. Var beredd på att bli sparkad ner i ett kar fyllt med rakbladsvassa knivar och mänskliga inälvor. Lyckas spelarkaraktärerna har de krossat ett gäng, fått cred för att ha dödat slummens bästa razorgirl och har en lastbil med supervapen som kommer levereras rakt till ställen där de just dödat alla och de bara kan ta den.

Scenario 4: Cyberhjärta

Set-up!:

I frustration över att tidigare projekt inte har lyckats bestämmer sig flera olika go getters inom Marstech för att släppa loss sina projekt för att visa att de visst fungerar. Problemet är att de släpper loss dem samtidigt. Detta visar sig vara för mycket och kommer få den redan överjävliga slummen att förvandlas till helvetet själv. Karaktärerna måste fly slummen i en febersjuk mardröm där våldet och vansinnet stadigt eskalerar. Flykt innebär överlevnad, de som är för långsamma kommer dö här.

De kvarvarande "Plågorna" är:

-Wormwood, ett virus som dödar alla med cybernetiska, bionetiska eller andra förbättringar. Wormwood orsakar en hög feber som först orsakar förvirring och desorientering och sedan dödar inom ett par timmar.

-Screwfly, ett memetiskt virus som förvrider mäns sexuella och våldsamma impulser och skapar ett oemotståndligt behov av att tortera och döda kvinnor. Viruset har redan spridits via media + nätet och alla i slummen är infekterade när start sekvensen går ut över nödsändningarna och aktiverar effekten.

-Goblins, artificiella lönnmördare designade för att förklä sig som människor och sedan döda nyckelpersonal. Dessa är inskickade för att döda gängledare i Hoovertown och därmed destabilisera maktstrukturerna i slummen.

-Locust, en virtuell storm som slår ut alla maskiner kopplade till nätverket med tusentals virus samtidigt.

Action!

Spelarkaraktärerna kommer alla känna symptomen av influensan men inte förstå vad det egentligen är. Om någon av dem besöker en gatudoktor kommer de bara diagnosticeras med influensa och få febernedsättande. Nästan hela gänget är sjuka och karaktärerna känner sig riktigt risiga när Boudeca 3000 kallar dem till ett möte tillsammans med hela resten av gänget högst upp i byggnaden. Nästan alla är sjuka och flera ser värre drabbade ut än spelarkaraktärerna. Boudeca kommer berätta att hon har en kontakt som fått tag på läckt information om att sjukdomen är artificiell och att det finns ett botemedel. Hon kommer sedan sträcka sig mot en datakabel på sitt skrivbord för att kunna dela

kontakten med gänget... det är då Monstra exploderar utåt, hennes kött faller av och hennes insidor visar sig vara en mekanisk varelser täckt i knivar och tentakler (en Goblin!) som kastar sig över och slaktar Boudeca. Varelserna kommer sedan försöka fly eller döda fler gängmedlemmar beroende på situationen den hamnar i. Om varelserna blir dödade kommer de explodera och röja alla bevisen av sin existens.

Om spelarkaraktärerna försöker kontakta någon kommer de finna att hela Matrix nätet är nere. Annars kommer någon annan i gänget testa och sedan skrika att nätet är nere. Det är ungefär här panik utbryter. Det är också här högtalare över hela slummen och hängande från svarta helikoptrar börjar spela ett meddelande där alla invånare i Hoovertown beordras att stanna i sina hem. En epidemi har utbrutit och en energisköld kommer resas runt slummen. Med detta kommer en bubbla av elektrisk röd energi resas runt slummen i formen av en kupol. Det är här alla i gänget försöker fly för sina liv i blind panik. Spelarkaraktärerna kan här försöka lugna medlemmar av gänget för att få någon med sig som kan hjälpa till inför nästa del. Oavsett vilket leder detta till vårt...

Klimax!

Detta leder till en sekvens där karaktärerna försöker fly slummen. Detta är dock lättare sagt än gjort. För att lämna Hoovertown behöver karaktärerna hitta en flygande transport, hitta ett botemedel mot Wormwood så att de inte kokar till döds från feber och hitta auktoriseringskoder för att passera karantänbarriären. Ge dem listan över personer och platser de kan ta sig till för att försöka hitta vad de behöver för att fly slummen. När de varit på fyra platser, om de inte lyckats hitta Wormwood botemedlet, kommer de tappa förmågan att välja vart de tar sig eftersom Wormwood febern äter deras förmåga att tänka logiskt och navigera. Då rullar du istället på listan slumpvis för vart de hamnar. Efter 8 platser kommer Screwfly, det memetiska viruset, komma igång. Detta kommer förvandla alla manliga NPC:er till serimördare ute efter att döda så många kvinnor som möjligt. Smarta NPC:er kommer bli Hannibal Lecter liknande slashers medan mindre sofistikerade manliga NPC:er bara kommer löpa amok och jaga alla kvinnor de ser. Efter 12 platser kommer MarsTech ha insett att allting har gått fruktansvärt fel och förinta Hoovertown med en Temobarisk bomb vars sprängkraft motsvarar den hos ett taktiskt kärnvapen. Barriären kommer hålla explosionen inne och bara slummen kommer förstöras. Har inte spelarkaraktärerna flytt då kommer de inte att göra det. Förutom som aska på vinden.

1. Neontown Free Clinic: Den fria kliniken är inte utrustade för att hantera influensan, men inte för att de är oförberedda. De vet vad som håller på att hända och kommer tyst förgifta alla som kommer hit med ett långsamtverkande gift som bara får dem att må tillfälligt bättre. Personalen består av 5 kvinnliga doktorer och 3 säkerhets vakter. De kommer evakuera ett stopp innan Screwfly aktiveras via svart helikopter som hämtar upp dem.

2. Dr. Funzoe the Clown: Freak Ministrys cyberdoc har låst in sig i sin bunker som befinner sig mitt på en övergiven parkeringsplats. Bunkern är täckt med automatiska maskingevär och asfalten är täckt med diverse minor och riggade nervgasgranater. Den goda doktorn har freakat ut and good. Han har skjutit upp med all narkotika han har kunnat lägga sina händer på och sitter nu i sin bunker och håller ett hagelgevär medan han gungar fram och tillbaks på en smutsig madrass. Kan karaktärerna lyckas få honom att nyktra till och ger honom infon att sjukdomen är fejk kan de få honom att bota sjukdomen. Om inte Screwfly kickat in, då kommer han injicera dem med mer intressanta saker... som får deras skin att falla av och deras blod att koka.

3.Stalwart: Reportern gör sitt bästa för att dokumentera vad fan det är som händer. Hans utrustning fungerar inte ordentligt men med hjälp av kontakter har han lyckats få tag i koderna till skölden. Han kan hjälpa karaktärerna ut förbi skölden men vägrar ge dem koderna, han kräver att få följa med. Vilket är fine om karaktärerna inte är rädda för att bli filmade.... Tills Screwfly kickar in, Stalwart bryter ihop och försöker mörda gruppen med en kamera som en shitty berserker. Torterar gruppen Stalwart ger han dem fel koder vilket kommer resultera i att de inte kommer ut eller kanske till och med kraschar in i skölden.

4.Chain whips helikopter platta: Kung Maw och Baroness Killclone är här och har en helikopter men är snabbt döende av Woomwood och har inte koderna. De har riggat helikoptern till att explodera om någon av dem dör. Men om spelarna kan ge dem koderna och Woomwood botemedlet så... blir de ändå förråda. När Screwfly händer dödar Maw Killclone eller Killclone Maw helt slumpvis. Oavsett vilket exploderar helikoptern.

5.Yakuzans högkvarter: Här finns Den maskerade damen över Blod som dödat resten av de maskerade herrarna eftersom en kontakt varnat henne för Screwfly. Hon har flytt slummen själv om spelarna kommer hit efter Screwfly har träffat. Innan det är hon en mäktig möjlig allierad.

6.The Street Imams Moské: Byggnaden som i vanliga fall är ett sprakande, outsider konstverk av ljus är nu dött efter att virusen träffat systemen här. Imamen själv har dött, Woomwood har kokat honom till döds snabbare än någon annan eftersom han knappt har något kött kvar. Men hans delar lever fortfarande som en fruktansvärd zombie driven av hans mekaniska delar. Han kommer anfalla karaktärerna som en bärsärk. Han är bortom Screwfly.

7.Golden Margrets dojo: Innan Screwfly, Golden Margret krossar huvuden på de som försöker anfalla eller stjäla från henne. Efter Screwfly, Golden Margret krossar huvuden på de som försöker anfalla eller stjäla från henne. Margret är en möjlig allierad som kan följa med spelarkaraktärerna.

8.Malignatas laboratorie: Är utbränt och en grupp Freak Ministry thugs och Razorgirls håller på att loota det innan Screwfly tar effekt. De kommer anfalla spelarkaraktärerna eftersom de bara tror situationen är tillfällig. Efter Screwfly är igång kommer spelarna komma förbi Razorgirlsen som dödat sina manliga kollegor och nu letar efter en väg ut, de kommer vara mycket intresserade av en allians.

9.Monstras lägenhet/commando central: Här finns en massa förstörd dator utrustning som inte fungerar. Utan en hacker som skyddar systemen är de nu fulla med virus och utbrända.

10.Clucking Bell Chicken: En fastfood restaurang. En kvinnlig läkare vid namn Karin Morriarty vars Hoovercar kraschat har tagit skydd här. När Screwfly kommer igång kommer personalen här mörda och stycka henne, de andra kvinnliga kunderna och anställda för att sedan fritera och äta dem.

11.Baron Skullfuckers vintage rocket plattform: Baron Skullfucker har restaurerat och byggt om en rymdfärja från 1970-talet till en modern flygmaskin. Han har inget botemedel mot Woomwood men är i en oldschool rymddräkt som skyddat honom från sjukdomen. Han är villig att låta

karaktärerna flyga ut med honom om de fixar koderna till skölden. Kommer Screwfly igång kommer han starta raketerna och sedan försöka kasta ut spelarkaraktärerna från den.

12.MarsTech sweatshop i The Djungle: MarsTech säkerhets styrkor är här och försöker evakuera ut värdefull utrustning. De har problem med att arbetarna vägrar låta dem. Så 1d6 topptränade elitsoldater per spelare med den bästa utrustningen som pengar kan köpa håller på att mörda av arbetarna. När Screwfly kommer online börjar arbetarna döda varandra också.

13.H-Street pawn shop: Håller på att bli rånad av razorgirlen Death tornado fram till Screwfly. När det händer har Death Tornado barrikaderat sig i pawnshoppen. Här finns delarna till att bygga en fungerande hoovercar men ingen som kan göra det.

14.Gamla Blod Reavers högkvarteret: I det gamla högkvarteret som tillhörde spelarkaraktärernas fiender förefaller det inte finnas något av värde. Stället har blivit lootat till och med ner till koppartråden i väggarna. Här finns inget tills efter Screwfly träffar, då kommer så många kvinnliga NPC:er som möjligt fly hit. Då kan du hitta alla som inte specifikt finns på en annan plats här.

15.Temporary Shield Generator: En militär utpost som har en generator som behöver finnas under de första 8 stoppen för att hålla igång skölden. Efter det är skölden igång och de kommer lämna slummen. Här finns hoovercars, botemedel mot Wormwood, koder till skölden... och 100 topptränade elit soldater med superavancerad utrustning som var och en är bättre än en spelarkaraktär. Om spelarna lyckas samla en armé och storma in här? Då vinner de! Lyckas de på något sätt överlista och lönnmörda sig in? Då vinner de. Men det är omöjligt svårt.

16.Upploppet som utbrutit i the Combat Zone: Är ett brutalt fältslag mellan polisen och ett dussin olika svartklädda organisationer av allt från frihetskämpar till terrorister... tills Screwfly blir aktivt. Då förvandlas det här till en blodig orgie av våld utan sidor. Det finns inget av värde här... förutom om en karaktär älskar någon, då är den älskade mitt i smeten och kommer råka riktigt illa ut om inte spelarkaraktärerna vadar in.

17.The Screaming Banshees drug lab: Labbet är tomt och övergivet. Här finns inte botemedlet men man kan göra det här om man kan få reda på hur man ska göra det genom anteckningar från någon annan eller om du får hit en läkare.

18.Illegal porn operation för The Freak Ministry: Ett rum svettiga nördar utan ben eller armar som ligger i näringsvätska och flyter runt med sina hjärnor kopplade till nätet. Deras skötare är Larry Limp Dick som är en feg, anorektisk nörd som fyller på näringsvätskan och skrubbar hackersen rena då och då. Nördarna kan få fram koden till skölden och det är lätt att hota sig till dem från Larry om inte Screwfly aktiverats. Har det hänt kommer Larry försöka fylla byggnaden med näringsvätska och sedan köra el i den för att döda alla. Detta kommer dränka/elektrifiera nördarna och ingen info går sedan att få här.

19.Sportcenter arena!: Har novelty jetpacks är sina maskotar som flyger runt under matcher. Jetpacks som man kan stjäla och använda för att flyga ut ur slummen. Varför har inte alla Jetpacks då? För att Jetpacks är idiotiska, obekväma, opraktiska och hade du gett folk sådana hade de

kraschar in i varandra hela tiden. Men för sportmaskotar? Fucking perfekt. Tyvärr är Maskotarna genetiska freaks, hälften djur och hälften människa, som inte vill ge upp sina Jetpacks. Så karaktärerna måste slita dem i bitar medan Hoovertown baseball bävern och hans djurvänner försöker döda dem med baseball bats och hockeyklubbor.

20.Homeopati kliniken: Här finns inget av värde. Bara en idiotisk tysk ägare vid namn Fritz Buycker. Gruppen kan här hitta väldigt utspädd gurka i vatten och försvarslösa idioter som tror det kommer bota dem. Fuck homeopati.

Om karaktärerna lyckas fly får de se allting de någonsin känt till gå upp i eld och sedan upptäcka att företaget mörkar det hela.

FIN

Tabeller

Vad gör du för pengar när du inte mördar folk?

1. Driver olaglig abortklinik.
2. Langar knark.
3. Är prostituerad.
4. Lånehajar.
5. Är musiker.
6. Hälar grejer
7. Är en bordellmamma
8. Hackar lite på sidan...
9. Har en vlog.
10. Bryter knän.

Vad har du för politiska åsikter?

1. Kristen-kommunist.
2. Randiansk-Satanist
3. Neo-Cyborgfeminist
4. Islamistisk butlerian
5. Nazi-Rastafarist
6. Radikal ultraliberal
7. Konservativ ekoterrorist
8. Reaganistisk anarkist
9. Neo-Hippie
10. Politik tråkar ut mig.

Varför hatar du snuten?

1. De har korrumpierats till en makt som bara skyddar de rika och stärker sociala orättvisor.
2. De hindrar mig från att begå brott!
3. De dödat folk för minsta lilla och vi lever i skräck för dem.
4. De är rasister.
5. De sköt någon jag brydde mig om.
6. De är sexister.
7. Jag är bara socialiserad av min när- och uppväxtmiljö att hata dem.
8. Jag hatar alla auktoritetspersoner.
9. Jag är en polismördare och BARA därför är de ute efter mig!
10. Jag hatar alla!

Exempel karaktärer

Malice Malign

Malice växte upp som dottern till corp föräldrar som båda var högt uppsatta advokater för ett av de många MegaCorps som verkar på amerikanska västkusten, MarsTech. Hon var resultatet av intensiv genetisk modifiering för att skapa en perfekt jurist som skulle kunna ta över hennes föräldrars positioner när de blev för gamla för att fortsätta arbeta. En första generation av denna nya typ av skraddarsydda människor skapad på företagets initiativ men med hennes föräldrar som mer än frivilliga. De var entusiastiska till att få en "garanterat perfekt dotter". Något gick dock fruktansvärt fel och medan Malice blev intensivt intelligent, tävlingsinriktad och organiserad utvecklade hon också en extrem och muterad version av ADHD kallad MSADHD eller Malign Sadistic ADHD som gjorde att det enda som kunde få henne att fokusera var att skada andra människor. Bara genom att skada andra människor eller se andra bli skadade kunde hon fokusera under längre perioder. Företaget och hennes föräldrar försökte kontrollera symptomen genom medicinering, kampsports träning och med videor från olika brottsplatser och krigszoner. Detta varade dock inte länge och vid 17 stal hon pengarna hennes föräldrar lagt i hennes college fond och flydde. Pengarna gick till olaglig gatucyberware för att göra henne farligare och sedan började hon sin karriär som lönnmördare i slummen. En sådan fasa var hon att the Screaming Banshees erbjöd henne en position som en av sina högt uppsatta elitsoldater och så blev hon en Razorgirl.

Malice Malign är 165 cm lång, har vågigt svart hår och mörkt svart skin. Hennes ögon är utbytta mot elektroniska sensorer som lyser rött genom solglasögonen hon nästan alltid har på sig. Malice är för det mesta klädd i jeans, stridskängor, t-shirt och en läderjacka med inbyggda rustningsplåtar. Hon har en fysisk som får det att se ut som om hon är byggd av knän och armbågar. Hon är smal men kantig och ser för det mesta obekvämt och otålig ut. Förutom i strid då hon rätar ut sig och blir lugn. Då ser hon ut som ett rakblad med ett gevär.

Malice föredrar ett rejält stridshagelgevär och en monofilament katana över de inbyggda vapen som de flesta Razorgirls använder. Detta reflekterar dels hennes outsider status till kulturen i Hoovertown men även att hennes cyberware är kind of crap och att hon istället litar till sina genetiska förbättringar.

När hon inte är på jobbet föredrar Malice att slappna av med att titta på hundslagsmål eller läsa klassisk litteratur. Malice jobbar också på att skriva en bok men det är mest för hennes egen skull och hon blir defensiv om någon vill läsa den. Malice använder inte droger eller alkohol, det fuckar

med hennes ADHD medicin och gör henne ändå mest mer stressad.

Draculina

Rädsla. Rädsla är motivationen som leder till mest ondska i världen. Det är vad Draculina skulle säga om hon vågade prata om det. Men det är hela kruxet, hon skulle aldrig våga det. Hon växte upp på gatan efter att hennes pappa stuckit och hennes mamma tog en överdos. Några av de andra barnen försökte köra med henne och i ren desperation, driven av rädslan att hon skulle bli ett offer och att de andra skulle skada henne eller ta vad lite som var hennes kastade hon sig på den största av dem och körde sina tummar in i och sedan genom hans ögon tills hon kände ben knäckas och hon stuckit dem in i hans hjärna. Hon var 6 år gammal då.

Efter det var karriären igång. Hon var alltid tvungen att göra den värsta grejen för att ingen skulle våga göra något mot henne. Efter det satta imposter syndromet in och hon var tvungen att göra ännu värre saker för att de inte skulle se hur rädd hon egentligen var och att hon var en bluff. Hon har torterat, flått levande, dödat familjer, våldtagit och mördat på de värsta möjliga sätten. Allt för att ingen skall våga göra henne illa. Hon är en Razorgirl eftersom ett gäng är bra, de kan skydda henne. Att hon är vad som skyddar gänget är hon lite blind inför. Hon bara gör vad hon måste så att ingen skall ifrågasätta henne.

Draculina klär sig i en neo-goth stil med svart läder, spikar, kedjor och tungt smink. Hon är en transperson. Hennes cyberware (hon har ingen bioware, det känns för odefinierat och osäkert) gör henne till ett moster i närstrid. Förutom de traditionella klorna har hon också utfällbara metalliska huggtänder, utfällbara klor på fötterna och permanenta sporrar på armbågar och knän.

Draculina har adopterat två barn tillsammans med sin pojkvän Johnny och de hade ett bra liv i några år, men Draculina har börjat förlita sig alltmer på droger för att kunna slappna av och det har skapat problem i familjen. Hon älskar dem fortfarande och de älskar henne men relationen är spänd och behöver arbetas på.

HeadShot

HeadShot brukade vara i en av Corp militärerna men efter flera år av att inte bli befördrar bestämde hon sig för att sluta och försöka försörja sig som legosoldat. Det fungerade dåligt, företaget hon tog anställning hos blev ovänner med ett megaföretag och tvingades stänga efter ekonomisk krigsföring och lite lönnmord. Efter det var hon svartlistad och utan jobb tvingades hon flytta till slummen. Där började hon göra frilans knäbrytande och lite call girl arbete åt the Screaming Banshees och resten är historia.

HeadShot är gängets långdistans mördare och skickas oftare än de andra iväg ensam. Medan slummens uppbyggnad inte låter henne döda från flera kilometer bort som hon skulle föredra så kan hon ofta hitta platser från vilka hon kan skjuta en gång, döda sitt mål och sedan fly i natten.

HeadShot har två väldigt olika stilar. Som en Razorgirl klär hon sig i en stor aktivt kamouflage overall med en huva och mask. Denna låter henne bli osynlig mot nästan vilken bakgrund som helst men oaktiverad ser hon ut som en vaktmästare med en balaklava. När hon inte jobbar klär hon sig

som en dam från övre medelklassen, något som låter henne smälta in för sina klienter när hon extraknacker som call girl.

HeadShot älskar djur och äger för närvarande 8 katter och 3 hundar. Hennes lägenhet liknar mer ett zoo än något annat. Men hon älskar sina små bebisar och skulle skala ansiktet av någon som med vilje skadade ett djur.

Legion Satanicus

Kvinnan som skulle bli Legion växte upp kring The Screaming Banshees, hennes mamma var en av de prostituerade som arbetade för gänget och hennes pappa en namnlös torsk. När hon växte upp idoliserade hon gängmedlemmarna och speciellt gängets Razorgirls. Hon ville växa upp till att bli en av dem och började springa ärenden och visa sig pålitlig redan som barn. Och hon kom in i gänget, och hon blev en pålitlig medlem och hon köpte cyberförbättringarna och hon... hade inte vad som krävdes för att bli en Razorgirl. Hon hade inte riktigt färdigheterna, hon var bra men inte bra nog och hade inte riktigt den brutala killer instinkt och brist på rädsla som hade krävts för att kompensera för det. Saker såg hopplösa ut men det var innan hon vände sig till mer oortodoxa metoder... en streetdoc hade fått tag på neuraldatan från alla som avrättats på ultra supermax kvinnorfängelset Flagg och hade byggt en neuralrigg för att ta den samlade kunskapen från alla de avrättade och installera dem i en ny person. Detta skulle i praktiken ge användaren tillgång till färdigheterna från flera hundra mördare, terrorister och psykopater. Kvinnan som skulle bli Legion Satanicus accepterade cyberdocens erbjudande om att bli den första försökspersonen för neuralriggen och genomgick operationen där den installerades i hennes hjärna... men något gick fruktansvärt fel. Istället för att få tillgång till de dödas kunskap strömmade deras personligheter och "digitala själar" in i henne och började slita i henne. Sjalarna smälte samman till en helvetisk gestalt av hundratals psyksjuka själar tillhörandes de värsta av de fördömda. Gestalten tog namnet Legion Satanicus, slaktande cyberdoktorn för att inga fler som henne ska kunna skapas och löpte amok. Någoting var dock kvar av original personligheten och Legion återvände till The Screaming Banshees och började mörda för dem som en av deras mest fruktade Razorgirls.

Legion Satanicus är en av de mer mångsidiga Razorgirlsen i gänget. Hon är inte så mycket för sociala interaktioner, vilken fördömd konstrukt av de skyldigas skrikande själar skulle vara det liksom, men hon kan hacka, sy ihop någon och köra en bil som ett proffs. Denna mångsidighet speglar sig också i strid, Legion är inte bäst i gänget på något men hon är näst bäst på det mesta. Och oavsett om det är med sina bara händer, knivar, gevär eller stridsvagnar kommer hon kunna döda dig med dem lika effektivt.

Legion Satanicus har rötter från mellanöstern, är 175 cm lång och har bytt ut sitt hår, sina naglar och sina ögon mot artificiella färgskimrande motsvarigheter. Desto våldsammare hon är desto mer sprakar de i regnbågens alla färger och lyser upp staden runt henne. Hon kan stänga av effekterna men avskyr att göra det. Legion har byggt om sin hals, sina stämband och sina lungor och när hon talar gör hon det med 666 olika röster samtidigt.

Legion Satanicus tillbeds av och är ledaren för en liten satanisk kult som dyrkar henne som anti-krist. Hon bor i ett litet kollektivt med sin kult som som stympar sig själv för hennes nöje. Kulten består av de så desperata att finna mening att de till och med söker sig till något så uråldrigt och hånat som religion.

Shiabari

I ett samhälle så dekadent, brutalt och perverterat som det här måste man vara bra dedikerad till sin sadism om man inte ska bli lat och luta sig mot baseline grymheterna som alla håller på med. Men Shiabari är inte lat, hon har aldrig varit lat, men lättja är också den enda dödssynden hon inte är djupt dedikerad till. Shiabari tycker om att skada andra människor. Hon tycker speciellt mycket om att tortera människor till döds med de monofilament trådar som hon är döpt efter. Hon tycker om det så mycket att hon var en perfekt medlem av Freak Ministry där hennes speciella talanger för tortyr och mord var väldigt uppskattade. Men Shiabari märkte att hon slog i glastaket och hade svårt att avancera så snabbt i gänget som hon borde ha gjort. Hon blev rekryterad av Boudica 3000 personligen och kom över till The Screaming Banshees för karriärmöjligheterna. Något som kom naturligt för någon som hade corp föräldrar och bara tänkte strippa lite för att ta sig genom ekonomistudierna... och sedan gjorde lite porr... och sedan blev en pro-dom, blev förälskad i torterandet och eskalerade till att göra sina egna snuff tortyr filmer där hon skar isär vackra människors kroppar med rakbladstråd.

Shiabari slås med en rad monofilament piskor och trådar som är så vassa att de skär genom betong. Hon använder dem för att skära sönder sina fiender, begränsa deras möjligheter att röra sig, sätta fällor för dem, stympa dem och sedan till slut skära halsen av dem. Hon har en skintight bepansrad dräkt på sig när hon gör sin grej och hon täcker ibland den med en solklänning när hon vill vara bekvämare.

Shiabari är kort och kurvig. Hennes hår är ljusbrunt och extremt lockigt. Hon klipper sitt eget hår för hon litar inte på att andra ska göra det rätt och lägger mycket tid på att få det precis som hon vill ha det. Hon har gröna ögon och bär glasögon privat men på "jobbet" har hon blå linser, en kvarleva från porrtiden.

Shiabari lever i ett polykollektiv tillsammans med en rad partners. Hon älskar dem inte egentligen men det är väldigt bekvämt för henne att alltid ha någon tillgänglig. Hennes riktiga kärlek är hennes tortyr snuff filmer som hon ser som sin konst. Jobbet som en Razorgirl är ett jobb och till och med en karriär, men hade hon haft oändligt med pengar hade hon torterat på film heltid.

Jinx

Det är en gammal historia. Själlösa vetenskapsmän arbetandes för ett företag med mer makt än en nation kidnappar barn för att injicera dem med experimentella sannolikhetsändrande nanomaskiner. De flesta barnen dör fruktansvärt men ett av dem utvecklar en till synes övernaturlig förmåga att inte själv bli skadad men fruktansvärt skada de som var elaka mot henne. Vetenskapsmännen gör fler tester medan flickans krafter blir större tills hon till sist flyr och dödar dem alla. Flickan känner att hon är "ett med kosmos" och "menad att döda" och flyter fram genom livet i ett par år dödandes de hon känner behöver dö medan hon alltid precis kommer undan. Efter några år leder universum henne till Hoovertown och rakt in i en eldstrid mellan Screaming Banshees och ett annat gäng där hon dödar alla medlemmarna av det andra gänget. Det är kärlek vid första ögonkastet. Medan Jinx inte riktigt förstår vad ett gäng är, att hon är med i ett eller andra sådana detaljer så verkar hon instinktivt veta när det är dags att göra något och vem hon ska döda.

Jinx dödar med automat-pistoler hon hittat (på någon hon dödades lik) eller rakbladsklorna som andra medlemmar av gänget tog med henne för att få. Hon har lite Cyberware i form av förbättrade nerver för att vara snabbare och sina klor men hon behöver egentligen inte dem. Hon vandrar in i ett

rum, allas vapen klickar eller så missar de och träffar varandra och sedan börjar hon meja ner dem. Universum är direkt emot dig om du försöker slåss mot Jinx, du måste vara jävligt bra för att lyckas överkomma det.

Jinx är anorektiskt small och ser lite ut som en jagad råtta. Hon har gråaktig hud från hur undernärd hon är och hennes svarta hår har börjat falla ut i klumpar. Anledningen till detta är helt enkelt att hon är anorektiskt. Hon har så lite kontroll över sitt liv att hon börjat svälta sig själv för att känna att hon har kontroll över något.

Jinx bor tillsammans med en äldre gängmedlem som pensionerat sig på grund av att hon börjat bli dement i unga år vid namn Betty. De har etablerat en semi-familj där Betty ibland är förvirrad och tror att Jinx är hennes dotter och Jinx mer och mer känner att Betty är modern hon aldrig hade.

Flower Girl

I framtiden är blommor oändligt ovanliga och därför extremt dyra. De ges som gåvor inom överklassens kärleksaffärer, en ofattbar lyx där blommor värda sin vikt i diamanter klipps av och sätts i buketter. Leveranserna av så dyrbara gåvor sköts bara av den absoluta eliten av proffs. Män och kvinnor utan fruktan, som alltid levererar sin last, som är beredda och kapabla att döda för att skydda den och som är fruktade av tjuvar överallt. Den främsta av dem var helt enkelt känd som Flower Girl. Men efter en olycklig kärleksaffär med en man som hon levererade blommor till blev hon svartlistad av sin oändligt rika klient. När hon inte längre kunde få ett jobb som en blomsterleverantör vände hon sig till den undrevärlden och rekryterades snart till The Screaming Banshees.

Flower Girl är gigantisk och nästan oförstörbar. Hon har insett att ingen är snabb nog att ducka alla kulorna, ingen är diskret nog att aldrig bli upptäckt och ingen har DPS nog att döda alla innan de skjuter tillbaka. Någon kommer försöka plocka ut dig och om de är bra nog kommer de sätta en kula i magen på dig, köra en motorsåg genom halsen på dig eller kasta in en granat i din bil. Tricket är att överleva det. Tricket är att kunna överleva vad som helst! Därför har hon designat om sin kropp från grunden och i lager. Hon är nu nästan exakt två ton av nanomaskinförstärkt kött och skottsäker metall, byggt på varandra som en lök. Hon är två meter hög och har en nästan lika stor omkrets. Hon ser ut som en larger than life sumobrottare med skin av polerad svartmarmor och är starkare än två noshörningar. Hon kan bänkprensa en lastbil eller rusa rakt genom en förstärkt vägg om hon tar sats. Hon kan överleva flera träffar från anti-tank vapen som avfyras på nära avstånd. Nackdelen är att hon är långsam, medan de flesta Razorgirls är som vinden är hon som lava. Hon kompenserar för detta i eldstrider genom att använda tunga avståndsvapen så som hennes trogna Minigun som egentligen är designad för att sitta på en stridsvagn eller ett ombyggt missilbatteri som från början satt på ett jetflygplan som hon använder som en granatkastare. Kommer någon så nära att de är oeffektiva och försöker någon av den där kung-fu/ninjutsu bullshitten så kommer de upptäcka att Flower Girl också är en kampsports expert, men hon föredrar Judo och Brasiliansk Jiu-Jitsu. Hon kommer greppa tag i snabbare anfallare, kasta dem till marken med ryggradsbrytande kraft och sedan använda sin överlägsna styrka till att bryta och slita av deras armar och ben med sina rakbladsklo försedda händer.

Flower Girls hår hänger från henne i enormt långa och eleganta dreadlocks, hennes bruna ögon glimtar ofta med mörk humor eller lust i hennes perfekt skulpterade ansikte och hennes perfekta svarta hud är täckt med tatueringar av diverse blommor och mönster. Hennes naglar och läppar är

klart röda och hon är nästan alltid klädd i matchande röda klänning eller i proffsiga svarta kostymer (som är bepansrade) om hon är på jobb.

Flower Girl har sen lyxigast inredda lägenheten i Suicide Heights och trots att den ligger på bottenvåningen har ingen någonsin varit dum nog att råna den. FG tycker om att vara en kändis i slummen och utnyttjar statusen och glamouren hon får från att vara en fruktad Razorgirl till att ligga med så många sexiga unga män hon kan. Hon brukar välja ut en av de snyggare 17 eller 18 åriga killarna som bor i närheten och som är imponerade av hennes rykte och utseende för att sedan ligga med honom i ett par veckor tills han blivit riktigt förälskad och sedan grymt byta ut honom mot en ny. Mer än ett par unga män har drivits till att kasta sig från toppen på Suicide Heights byggnaderna över att Flower Girl krossat deras hjärtan.

BumbleBeast

BumbleBeast växte upp i slummen som en barnarbetare i en av MarsTechs Sweatshops där man tillverkade delar till flygfarkoster. Hon var liten nog att få plats i maskinerna och gjorde det smutsiga och livsfarliga arbetet av att byta ut delar medan maskinerna var igång. Hon var fyra när hon såg den första andra barnarbetaren krossas till döds. Hon skulle få se många av sina vänner dö eller stympas under sin uppväxt. Vid 12 började hon smuggla ut delar till The Screaming Banshees i utbyte mot att själv få vissa av delarna ombyggda till personlig Cyberware och mot vapen. Vid 17 använde hon dem till att döda cheferna för fabriken, stjäla kassaskåpet och sprida pengarna till arbetarna och deras familjer. Hon har varit efterlyst av företaget ända sedan dess.

BumbleBeast har anti-gravitongeneratorer inopererade i sitt skelett som gör det möjligt för henne att ignorera fysikens lagar och trotsa gravitationen. Hon kan springa rakt upp för väggar och längs tak. Hennes fötter är bortopererade och ersatta med skimmer-jets som dels driver henne framåt men också kan användas som eldkastare. För att vara lätt nog att sväva är hennes skelett ihåligt men gjort av titanium. Detta har deformerat hennes kropp och gjort att hon har behövt byta ut sin hud mot vad ser ut som världens tajtaste latex catsuite. Hon anfaller snabbt och dödar sina fiender i närstrid med eldkastarna på hennes fötter eller med monofilament knivar inopererade i hennes handleder.

BumbleBeast ser ut som en levande real doll klädd i en svart latexdräkt. Hon har opererat ut sina ögon mot mirrorshade linser och sina läppar mot latexproteser för att skapa ett syntetiskt ansikte befriat från mänsklighet. Vid formellare sammanhang har hon en porslinmask med ett argt ansiktsuttryck. Det ger andra ett ansikte som de kan närma sig men skapar inga illusioner om att samtalet kommer vara trevligt.

BumbleBeast spenderar nästan alla sina pengar på att hjälpa Hovertowns barn. Hon har flera föräldralösa barn som hon adopterat och uppfostrar som sina egna. Hon hjälper också till att finansiera ett barnhem och ett gatukök riktat till barnfamiljer. Hon ser sig själv som en modern Robin Hood som stjälar från de rika och ger till de fattiga. Privat är hon en av de minst sociala av Razorgirlsen i the Screaming Banshees, hon har inget behov av att umgås med sina kollegor på fritiden och finner det mest distraherande. Hon tycker också att de flesta av dem är omoraliska motherfuckers. Romantiskt är hon ointresserad, hon har aldrig haft något behov av varken den sexuella eller romantiska delen och identifierar sig själv som asexuell.