

Inquisitors Hackers Unlimited

af Bjarne Sinkjær

Få undergrundsorganisationer har fået så meget medieomtale, og er omgærdet af så meget mystik, som Inquisitors – en gruppe af hackere, som ikke bare stiller sig tilfredse med at vise alverden hvor smarte de er, men bruger deres viden til politisk kamp. Gang på gang slår de til i matrixen og skaber kaos omkring sig. Virksomhederne kalder dem terrorister. Staten kalder dem kriminelle. Men for mange grupper af frustrerede unge, neoanarkister og afdankede intellektuelle er de den ny tids Robin Hood.

Inquisitors er en hackergruppe, der råder over forbavsende store ressourcer, og har kontakter alle vegne – fra bumserne i slummen, helt inde i den føderale regering. Har du brug for en mystisk omnipotent gruppe til at hjælpe spillerne i en snæver vending, eller nogen til at give dem et lag velfortjent bøllebanc? Inquisitors vil ikke skuffe dig.

Historie og mål

I slutningen af det tyvende århundrede var computerne endnu i sin vorden. Den første kommercielle computer kom frem i 1970'erne, men allerede i 1990'erne havde de fleste regeringer og virksomheder gjort sig fuldstændig afhængig af computerens regnekraft. Samtidigt rejste sig en lille underskov af unge hackere der brød ind i computersystemer, der var lukket for offentligheden. Nogle gjorde det for penge, men de fleste gjorde det for at opnå status blandt deres ligesindede. Først med de sociale omvæltninger i starten af det 21 århundrede, begyndte nogle at benytte computere til at føre politisk kamp.

Inquisitors er et barn af neoanarkismen, en forholdsvis ny ideologi, som har sin rod i anarkismen fra

ca. 1890 til 1920 i Europa og Sovjetunionen. Men neoanarkisterne er ikke de samme som bombekasterne fra den gang. Neoanarkister arbejder ud fra den teori, at det enkelte individs velfærd kun kan sikres ved en fri udveksling af varer og informationer. De ønsker en økonomi, hvor der ikke findes vindere og tabere, fordi alle får glæde af vareudvekslingen. For at det skal lykkes kræves; 1. at alle frit kan udbyde varer og tjenesteydelser. 2. at informationsstrømmen ikke monopoliseres. 3. at individet er velinformeret om de enkelte varers pris/kvalitets forhold og derved køber ud fra en styrkeposition. Verdenen af 2050 lever bestemt ikke op til de idealer. Korporationerne knuser enhver konkurrent de kan komme af sted med, ofte ved hjælp af ulovlige metoder. Eller de laver hemmelige aftaler med de konkurrenter de ikke kan knuse, for at holde priserne kunstigt oppe. Resultatet er monopoler, og elendige varer.

Derfor har nogle neoanarkister skredet til aktiv handling for at fremme deres mål. De ønsker at nedbryde monopoler og at fremme den frie udveksling af informationer. Hvis de afslører ufine forretningsmetoder, prøver de at informere offentligheden om hvad der er sket, og om hvem der er ansvarlig. Det kan såmænd være farligt nok; mere end én aktivist er kommet ud for bedrøvelige uheld på den konto. Men Inquisitors går et skridt videre. Da retssamfundet i deres øjne er brudt sammen, og erstattet af magtens vilkårlighed, ser de det som deres legitime opgave, ja deres pligt at yde aktiv modstand.

Offentligheden lagde først mærke til dem efter aktionen mod Fantasy World™, en virtuel spilleverden på nettet. I uger havde ryg-

terne spredtes som en løbeild. Rundt omkring var ukendte avatarer dukket op. Der vil snart ske noget stort. Stjernerne står ret på himlen. Enden er nær! Forbered jer. Saml jer og vær klar. Og sandelig, rundt omkring spredte udøde rædsel omkring sig. Sjældent havde metaverdenen set et så stort opløb af spillere. Fantasy World's åbenbare forvirring og tavshed synes blot at forstærke spændingen. Dagen oprindte. Pludselig åbnede tusinder af portaler sig, og horder af udøde marcherede ud.. Og frøs.. Skærmen blev sort. Og blev erstattet af en kort tekst, *"This is not your enemy – this is.."* Og billeder af sultende børn, forurenede floder og sønder-skudte teenagere hamrede ind i hovederne på spillerne, der pludselig blev konfronteret med virkelighedens vilkår. Det kommer næppe som en overraskelse at mange spillere ikke var begejstrede.

Siden da er det gået slag i slag. Nogle gange med opsigtsvækkende aktioner, nogle gange med nyhedsbilleder af teenagere der slæbes bort i håndjern af de føderale myndigheder eller korpseks. Men endnu er de ikke blevet knægtet. Hvilket ikke mindst skyldes deres opbygning.

Organisation

Inquisitors er organiseret i tre cirkler. Yderst er en gruppe af sympatisører og hjælpere. Dernæst kommer en kreds af netrunnere der udgør de egentlige medlemmer. Til sidst kommer inderkredsen der bestyrer gruppens net.

Inquisitors' organisation er celleopdelte for at forhindre at hele gruppen bliver optrevet på én gang. Betragt organisationen som et mangelhovedet uhyre. Hug 2, 3, eller 6 hoveder af; Der er altid nogen der overlever og uhyret lever videre. De fleste medlemmer ser det praktiske i kun at kende hindandens ikoner og dæknave, og er besat af paranoia over at blive afsløret, så medlemmer der praler, eller misbruger deres viden, kommer let ret galt afsted. Og med god grund. For skønt gruppen kun er seks år gammel, skal der kun fin-

des ét eneste medlem, der var med til at starte den oprindelige gruppe. Resten? Nogle er døde, en del afsoner lange straffe i statsfængsler, få har stiftet familie og har trukket sig tilbage, og en enkelt er gået over til fjenden. Navne som Greasemonkey, NY2014, Igotyou og Agenda51 viskes stadig med respekt af unge hackere, mens de, med en let gysen, spytter foragtelig når talen falder på Anachron, alias Eric Sullivan. Ham som skiftede side, og samarbejdede med FBI om at rive organisationen op, i det hidtil værste anslag mod Inquisitors til dato.

Celleopdelingen er også organisationens achilleshæl, for kun sjældent forfølger hele organisationen det samme mål på samme tid. Spørger du en Inkvisitor, vil han nok ikke se det på den måde. *"Vores styrke ligger i forskelligheden"*, vil han sige. *"Ok, vi bruger meget tid på at slå indbyrdes, men det beskytter os mod at tage forkerte beslutninger, for der er som regel altid én der stiller de ubehagelige spørgsmål – og når vi så endelige er blevet enige, stikker vi lussinger!"*

Den yderste gruppes opgave er at være støttegruppe og mellem-

mænd når Inquisitors bevæger sig ud i den virkelige verden. Denne gruppe består af tre typer; 1. Hyrede hjælpere, det drejer sig om riggere, streetsamuraier og andre specialister. De sympatiserer med gruppens ideologi, men er ellers betalte professionelle. 2. Håbefulde netrunnere, der arbejder på at blive optaget som rigtige medlemmer. Indtil den store dag oprinder, er de villige til at gøre næsten hvad som helst for at tiltrække sig opmærksomhed fra 'toppen'. 3. Anarkister der syntes at alt hvad Inquisitors foretager sig er helt fedt. De er ofte de mindst forudsigelige, hvilket ofte er til lige dele opmuntring og frustration hos kernemedlemmerne.

Den midterste gruppe består af nogle af de bedste hackere der eksisterer blandt den anarkistiske undergrund i Nordamerika. Antallet varierer mellem 5-15. De har indflydelse på gruppens mål og strategier. I tilfælde af uenighed, afgøres den ved flertalsafstemning. Hvert medlem har én stemme.

Den sidste gruppe består af de 3-4 medlemmer, der har været med længst. Deres ansvar er at holde

>> Sorry Rick, det er en besnærende tanke, men du tager helt fejl. Man kan ikke ændre systemet ved at blive en del af det. Megacorporationerne er ikke interesseret i folks drømme og idéer. De er ikke interesseret i folk som ligeværdige parter. De er interesseret i en afrettet, velfriseret, købedygtigt klasse af ansigtsløse konsumenter. I det gamle Rom var det brød og cirkus, i dag er det indholdsløse tv-serier og Kelloggs reklamer i fjerneren. De fortæller os, hvad vi skal tænke, fra vugge til grav. De har købt os alle. Det politiske system er en sump af skjulte økonomiske interesser. Det er ikke ideologier der styrer politikerne idag, men professionelle meningsdannere, der sidder og trækker i trådene. Alle beslutninger træffes i det skjulte, fordi demokrati er for besværligt, fordi politikerne i virkeligheden skider på, hvad såkaldte almin-

delige mennesker synes om dette og hint. Og de slipper afsted med det, fordi medierne enten er blevet købt af megacorporationerne, eller har blikket stift rettet mod seertalene, og, vi må jo ikke fornærme nogle, vel?

Vi vil give valgmuligheden tilbage til folket. For at kunne træffe disse valg, skal de erkende tingenes tilstand. De skal have viden, hårde fakta. De skal aktiveres. De skal trækkes væk fra massemedierne pseudovirkelighed, og tvinges til at se verden som den er, selv om det måske gør ondt. De skal have at vide, hvordan andre mener at have ret til at bestemme over deres liv. Vi vil irritere dem med disse fakta, indtil fårene begynder at vise tænder. Vi vil blive ved og ved, indtil de tvinges til at tage stilling. Deres eget valg. Indtil vores indsats er overflødig. Så først er vores mål nået. <<

sammen på gruppen, styre organisationens ressourcer og vedligeholde gruppens 'hovedkvarter', en construct inde i matrixen. Indergruppen viser sig sjældent udenfor matrixen. I tilfælde af uenighed har hver leder 2 stemmer.

Metode

Viden er magt, og grundlaget for enhver handling. Inquisitors får efterretninger fra mange kilder; 1. De følger selvfølgelig med i massemedierne. Det er forbløffende hvor meget man kan finde dér. 2.

mes hvor mange ressourcer der skal afsættes til sagen. Som oftest ikke ret mange, medmindre det drejer sig om en vendetta, eller total krig. Som noget af det værste, kan nævnes vendettaen i 2047 mod Seeder-Krupp®, der kostede Inquisitors 5 døde og 11 fængslede, og S-K et tab på 36 millioner \$ og 7 dræbte.

Som regel stiller Inquisitors sig tilfreds med at synderen bliver hængt ud offentligt ved en eller anden happening. Men er forbrydelsen af særlig grov karakter,

1 stor varevogn. 3-4 almindelige biler. 5-9 motorcykler. 1 helikopter. 5-9 droner af forskellige typer. 10-20 cyberdecks af forskellige typer. Masser af avanceret kommunikations- og aflytningsudstyr. Masser af håndvåben.

Påklædning

Inquisitors bestræber, at organisationen er omgærdet af så meget mystik som muligt. Det hjælper til at beskytte medlemmernes identitet, og gør at organisationens modstandere ikke helt er klar over, hvor stærk organisationen er. "Lad dem gætte", siger de. "Enten tror de os stærkere end vi er, og så overreagerer de og laver for meget larm, og så kan vi nå at trække snuden til os. Eller så undervurderer de os, og så er vores arbejde så meget desto lettere". Sidst, men ikke mindst, så elsker medierne deres mystiske image, og æder nyheder om Inquisitors som var det slik.

En del af mystikken skabes af påklædningen. Alle inquisitors bærer en form for uniform og optræder som regel i flok, hvad enten de viser sig i matrixen eller i den virkelige verden. Genkendeligheden er ikke så farlig som man skulle tro, for nogle unge synes det er seeejt at ligne dem, og optræder gerne i deres tøj. Og efter at Secret Service blev hængt ud i medierne (og sagsøgt af forældrene) efter at have nedskudt en 'falsk' Inquisitor, passer deres modstandere lidt bedre på at det nu er en Inquisitor de har for sig, før de slår til.

I matrix, der bygger på virtual reality, ligner deres avatarer dominikanermunk. Det vil sige en skinnende hvid kåbe, med et sort sjal over. Et smalt ansigt uden genkendelige træk, med en tonsore i håret. Om halsen, ikke et krucifiks, men en lille printplade. Om livet, et bælte bestående af ledninger med tre knuder på.

Når de viser sig i den virkelige verden, er de klædt i grå benklæder, grå overfrakke, og grå hat. De bærer ofte rundt på en grå paraply, som nogen gange kan gemme på forskellige overraskelser, men ofte bare er en simpel paraply til

>> Du påstår vi er anklagere, dommere og bødler i én og samme person. At vi handler udenfor lov og ret. Og du har ret. Det er vi og det gør vi. Hvordan vi kan legitimere, at vi har påtaget os den magt? Men hvorfor skulle vi. Lad andre om at spille hellige. Når jakkesættene en nat sparker min dør ned, truer mig med våben og slæber mig væk i mørket, når jeg mærker pistolen i nakken, så ved jeg hvad kampen gjaldt. Og om jeg havde ret til at gøre de ting jeg måtte gøre. <<

De har kontakter i de alternative miljøer. 3. De bryder ind i computere og stjæler oplysninger. 4. De hverver agenter på universiteterne. Når agenterne efter endt studietid får ansættelse i det private og offentlige arbejdsmarked, lækker de oplysninger til gruppen. Nogle hverves som 'sovende' agenter, dvs. at de ikke skal foretage sig noget, før de får besked. Dette kan nogen gange vare flere år. En gang blev en agent vækket efter syv år, og videregav vigtige informationer til gruppen.

Når en af Inquisitors får nys om noget han ikke bryder sig om, har han to valg; Han kan selv tage af-fære, men så må han hellere gøre det rigtige, for gør han noget som strider mod organisationens målsætning, får han røven på komedie. Eller også kan han fremlægge sagen for gruppen. De medlemmer der når at få indkaldelsen, afholder en domstol og idømmer en passende straf. 'Dommen' kan gå fra bøde (vi stjæler 20.000¥ fra hans bankkonto), fradømmelse af al ejendom (vi stjæler hans penge, gældsætter hans hus og bil, får hans firma til at gå fallit og fortæller offentligheden hvad for et svin han er), til i meget sjældne tilfælde døden (vi slår ham ihjel).

Når dommen er afsagt, bestem-

laver Inquisitors et hurtigt og kraftigt 'kirurgisk' angreb på misæderens computersystem. Det har ofte kedelige konsekvenser, for der er få sikkerhedssystemer der kan stå for et koordineret angreb fra en halv snes velforberejede hackere

Ressourcer

Inquisitors råder over ikke så få ressourcer, men det kan svinge meget hvad de har adgang til.

Mennesker. 2-5 topdeckere, 5-15 professionelle deckere, 10-20 novice deckere, 3-7 streetsamuraier eller mercs og 1-2 Riggere. 10-30 medløbere og håndlangere, 10-30 sympatisører og agenter fordelt på forskellige firmaer.

Økonomi. Mellem 1-5 millioner \$ fordelt på forskellige kontoer i USA, Asien og Sydamerika. 1-3 mindre firmaer ejes, uden at vide det, af Inquisitors, og desuden ejer de 1-3 skuffefirmaer.

Data. Masser af snavs og økonomiske data fra forskellige firmaer fordelt på tre dataheavens; 2 i kontoer på små uafhængige øer i Stillehavet, og en mindre konto i kredsløb. .

Materiel. 1 truck med toptunet computerudstyr og satellit uplink.

at beskytte dem mod regnen. Ansigtet er altid dækket af en grå nylonstrømpe, der slører ansigts-trækkene. Inquisitors bevæger sig aldrig alene, og er altid klædt ens. Under overtøjet er de enten klædt i en af de der spraglede kedeldragter, som er så populære for tiden, eller i en kamæleondragt. Ideen er at de derved kan skifte udseende rimeligt hurtigt, og enten blande sig med mængden eller skjule sig i skyggerne for at slippe væk.

Hovedkvarter

Jeg har ikke lyst til at komme med en detaljeret beskrivelse af Inquisitors' net. Jeg spiller ikke med decking (det er mere til besvær end gavn), men skulle du spille med deckere, er her en general beskrivelse, så har du lidt at arbejde med.

Organisationens system er anbragt i en stor truck. Systemet holder kontakt med omverdenen via satellit. Trucken flyttes rundt hele tiden og dens opholdssted kendes kun af inderkredsen. For at komme i kontakt med truckens computer-net, skal man ind i et af de firmaer der ejes af Inquisitors, igennem deres satellit-uplink op til en satellit, og ned til trucken. I firmaernes computere ligger der ICE der sladrer hvis nogen uvedkommende prøver at spore trucken. Og Inquisitors ved alt om hvordan man hacker – og hvordan man kan beskytte sig mod det. Så selv om mange har prøvet, har ingen endnu sinde sporet deres nets fysiske placering. Ingen har drømt om, at det gemmer sig i en lastvogn med Aunt Sarah's Cookies på siderne.

Selve systemet er et sculpted system. Når en fremmed dekker træder ind i systemet, prøver det at tvinge sit grafik ned over det filter brugeren måtte have installeret i sit cyberdeck. Klarer systemet det ikke at opretholde sin integritet, eller er dekkeren ligeglad, ændres omgivelserne omkring ham. Han står nu i en middelalderborg. Overalt hvor han går kan han svagt høre salmesang og messen. En gang i mellem hæver en stemme sig, og fremmumler en eller anden hemmelighed, som en Inkvisitor på ét

eller andet tidspunkt er rendt ind i, og har oploadet. Hvid ICE ligner tjenestefolk i liberri. Grå ICE ligner vagter i sort rustning. Sort ICE er horrible monstre af forskellige typer. Genkender systemet ikke dekkeren, forvandles hans avatar til en ynkelig fange med tunge lænker om hænder og fødder. Han er ikke hindret specielt af lænkerne, men den psykologiske virkning er ret god.

Nettet er delt i to områder; et fællesområde og De Hellige Haller. Fællesområderne indeholder fælles decentrale CPU'ere og datastores, samt en personlig datastore til hvert medlem af Inquisitors (gælder dog ikke novicer). I De Hellige Haller befinder sig CPU'en der styrer hele systemet, datastores med backup af gruppens informationer, samt en personlig datastore for hver af inderkredsen. Kun inderkredsen har adgang til de hellige haller. De Hellige Haller har en sikkerhed, der ikke står tilbage for noget som man kan finde hos mellemstore private virksomheder. Her er tykt med Sort og Grå ICE, ikke mindst fordi at menige medlemmer (som jo er kompetente deckere), jo kunne finde på at trænge herind. Ingen i inderkredsen vil røre en finger for at redde indtrængere, heller ikke hvis indtrængeren er en af deres egne.

Allierede

Inquisitors har kontakter mange steder. En af gruppens svagheder er dog, at det som regel er radikale grupper de har kontakt med, og de informationer disse grupper fremkommer med, er som regel meget ensidede, et forhold som toppen af Inquisitors er meget opmærksomme på.

Neo-Anarkister. De fleste af Inquisitors har været eller er stadig medlemmer af anarkist miljøet. Det er umuligt at beskrive anarkistmiljøet, for det ændrer sig ofte og forvirrende. Det er en skønsom blanding af slumstormere, radikale politikere, kunstnere, og de rene bøller.

Greenwar. Efter at organisationens hovedkvarter blev terrorbombet i

'22, gik Greenpeace under jorden, og begyndte at operere illegalt. Skønt ofte beluret af myndighederne og jaget af korporationerne, insisterer de stadig hårdnakket på at kæmpe med ikkevoldelige aktioner – hvilket det ses på med nogen overbærenhed, men også med en vis respekt, af andre mere ekstreme grupper. Inquisitors erkender at de ikke kan vide noget om alting, og Greenwar er blevet deres sparringspartner når det gælder spørgsmål om miljøet.

Medierne. Internet og tv-stationer bruges skamløst af Inquisitors, og de bruges og misbruges lige så skamløst igen. Nogen gange løftes Inquisitors til skyerne som helte, mens de andre gange hænges de ud som de værste gangstere – alt efter hvad der nu er en god historie dén uge. Ikke overraskende foragter Inquisitors massemedierne dybt og inderligt. Kun en lille underskov af uafhængige og kritiske radiostationer og internetmedier har de nogen som helst respekt for, og Inquisitors beskytter nidkært deres integritet, samtidigt med at de prøver at undgå at de selvsamme medierne bliver sat i bås med dem selv.

FinCEN. Mens dele af regeringen jagter Inquisitors til døde, har andre dele et hemmeligt samarbejde med dem i gang. Et af Inquisitors mest hemmelige og givtige kontakter er Financial Crimes Enforcement Network, et lille og udsultet føderalt kontor, der prøver at holde korporationerne inden for lovens rammer. Hvilket naturligvis er en vittighed – men ind i mellem får de da fornøjelsen af at slæbe en korp afsted i håndjern. FinCEN kan naturligvis ikke bruge nogen af de informationer Inquisitors bidrager med i retten, da de er indhentet via ulovlige midler, men oplysningerne giver FinCEN en rigtig god idé om hvor de skal lede for at finde al snavset. Samarbejdet har nu kørt i over et år, og alle er tilfredse med arbejdet. Ikke mindst de Inquisitors der har fået deres forhold i fængslerne forbedret. Men hvis forbindelsen kom ud i lyset ville det være over-

ordentligt pinligt, faktisk for begge parter, så kun fire personer, to fra hver organisation, kender til samarbejdet.

Fjender

Listen over Inquisitors fjender er meget lang, men specielt to organisationer er stræbsomme i deres forfølgelse.

FBI. Inquisitors har leget kat og mus med forbundspolitiet i mange år. Nogle gange er der ikke helt så synligt hvem der er katten, og hvem der er musen. FBI har i årenes løb anholdt mange medlemmer og sympatisører af Inquisitors. Til gengæld har Inquisitors af bagveje fået fyret adskillige agenter for korrupsion og magtmisbrug, og de har lagt dele af FBI's computer-netværk ned to gange, "som straf for FBI's uprovokerede angreb mod venstregrupper." Blandt de 'specialister' som FBI har ansat, er Eric Sullivan alias Anachron, Inquisitors gamle fjende. Hadet mellem dem er stadigt lige stærkt, og med jævne mellemrum får han uværgeligt sine offentlige og personlige data bombet.

Echo-Group. En endnu mere alvorligt trussel for Inquisitors er E-Group, en lille gruppe lejesvende hyret og betalt af visse megakorporationer alene til at jage Inquisitors. Der er stort set ikke de midler de vil ikke tage i brug, eller den lov de ikke vil overtræde, for at få skovlen under Inquisitors. E-Group er blevet gendannet i al hemmelighed, efter gruppen blev opløst, og lederen bragt for loven, for to år siden, efter at have myrdet tre Inquisitors. De har genoptaget arbejdet, i øvrigt i et diskret samarbejde med NSA og Army Intelligence & Security Command, og har allerede fået flere vigtige spor. Inquisitors har til gengæld fået bestyrket mistanken om at deres gamle nemesis er blev aktive igen, efter at to af deres laverestående medlemmer er forsvundet, og er begyndt at planlægge en modaktion. De har allerede prøvet to gange at lokke E-Group i regulære baghold.

Plot idéer

Karaktererne har lavet en opgave, som var mere end almindeligt snasket. Ud over opgavens tvivlsomme karakter, var der dét der med den nysgerrige journalist, som karaktererne måtte lukke munden på. Well, opgaven er løst, pengene betalt – det er tid til at nyde sejr-ens frugter. Indtil et nydelige brev dumper ind af brevsprækken. Brevet oplyser, at man er bekendt med karakterernes ansvar for det skete, og at de er dømt til anbringelse i gabestok, samt fradømmelse af al

> >...Når man har gennemskuet ideologierne, politikkerne, statestikkerne, religionerne og reklamegejlet, når de tomme løfter og de falske drømme er skåret fra, forbliver ét spørgsmål tilbage; hvem ejer fremtiden? Et godt spørgsmål. Jeg er ikke længere så sikker på, at vi selv ejer vores fremtid? Er du? < <

ejendom. Underskrevet Inquisitors.. Så går det løs. Bankkontoer lukkes, ejendom gældsættes, FBI agenter begynder at snuse rundt, karaktererne får tilsendt 12 vaske-maskiner, 1500 kg brosten, 17 leksikoner og et medlemskab af Universal Brotherhood. Alle i undergrunden ved det med journalisten.. Det er selvfølgelig en utålelig situation, noget må gøres. Karakterernes instinkter byder måske dem at tage kampen op – desværre er de eneste de kan få ram på ubetydelige stik-i-rend-dreng. Bedre med et kompromis. Mødet sættes op i en tom lagerhal. Spillerne møder her 5 næsten ens herre klædt i gråt. Inquisitors kan godt overtales til at stoppe kampagnen, de er egentligt ligeglade med karaktererne, de er i deres øjne blot værktøjer. Inquisitors er mere interesseret i de egentlige bagmænd. Hvem er de? Hvor passer journalisten ind i billedet. Hvad har sagen at gøre med den prisaftale som Ranraku og Hosaka har indgået, for at holde priserne kunstigt oppe på ramdiske? Hvis spillerne kan skaffe Inquisitors et kopi af den aftale fra deres tidligere arbejdsgiver, kan en løsning måske findes..

Ikke så godt. Fuchi plejer ellers ikke at tage det personligt, men de blev ret sure over det med deres mellemlider. I hvert fald kunne

bilbomben godt tyde på det. Heldigvis gik det kun ud over en biltyv. Karaktererne bliver ret paranoid, når gråklædte herrer begynder at følge efter dem. En af de grå herrer nærmer sig dem, præsenterer sig, og fortæller at de har sammenhængende interesser. Fushi? Glem dem.. Kan karaktererne huske den sag, hvor de skulle opspore en pige, som var forsvundet i slummen? Det var ikke designerdrugs, hun var syg af. Og den bekymrede herre, som hyrede karaktererne, var heller ikke hendes far.. Også

Inquisitors har været ude for en bilbombe, desværre var de mindre heldige. Nogle ønsker at rydde op; sporerne peger mod et hollandsk firma der hedder MAAS Biotech. Måske skulle karaktererne og Inquisitors slå pjalterne sammen?

Spillerne er medlem af Inquisitors. Ja, du har set rigtigt, de er hackere, hele banden. Det vil have flere fordele. Netrunning er et koncept som William Gibson har fundet på, og som derfor ukritisk er overført til rollespil. Her virker det bare ikke, for når hackeren er inde i nettet, sidder resten af gruppen og keder sig, og omvendt er hackeren som regel yderst sårbar ude i den væmmelige verden. Hvis alle spillerne er hackere, kan de arbejde sammen i nettet. Samtidigt er de medlem af en homogen gruppe, der (i teorien) har fælles mål, og via gruppen kan gamemasteren let og logisk kan sluse nye medlemmer ind i kampagnen. Som krydderi kan man sagtens forestille sig, at nogen spilpersoner har flere loyaliteter og måske endda virker som dobbeltagenter. ■