

SIELUPANKKI

Jonkinlaisena voittona Tharsis Leaguen Valles Marinerisin osaston aktiivisiipi on saanut haltuunsa Konsortiolta muistipankin, jossa on 20,000 kylmävarastossa olevaa infugeetä. Mitä näille pitäisi tehdä?

Hahmot

- CHANG: Barsoomin **vapaustaistelija**, sotilas joka vihaa Konsortiota ja sen otteita. Nuori ja idealistinen. Ruster, takana vain yksi egonsiirto. Kiina.
- AMIR: **bioinsinööri**, jonka jatkuvana pulmana ovat vähäiset raaka-aineet ja energia, käytännöllinen ja faktoihin keskittyvä. Splicer, ei pelkää uploadeja (on egocastailut ympäriinsä). Iran.
- ODAX: **Psykologi**, jonka on helppo itse vaihtaa kehoa, mutta joka ymmärtää kehonvaihdon vaikutukset mieleen. Neosimpanssin ego, spesialistipodi (myös pari varamorfia). Mars.
- TEMPLE: "**Propagandisti**", klassinen poliitikko, joka kantaa huolta siitä, että kansa pysyy tyytyväisenä. Idealistinen ja karismaattinen, teoriapainotteinen. Case, ex-infugee. Aruba.
- ESPADA: **Vanha vapaustaistelija**, ex-duunari, käytännönläheinen perustaja jota kunnioitetaan historiasyistä mutta joka kokee liikkeen lähteneen vähän sfääreihin. N uploadia ovat jättäneet jälkensä. Security pod. Kuuba.
- MAGNY: **Taiteilija**, joka istuu komentoryhmässä huolehtimassa humanistisista arvoista. Hieman epävarma, kokee ettei hänellä ole paljon tarjottavaa mutta otti paikan vastaan kun kutsuttiin. Grey, kiintynyt morfiinsa. Islanti.
- RANGEL: **Suurkonemekaanikko**, duunaritaustainen terraformauslaitteistosta huolehtiva oppimaton mutta terävä tyyppi, taisteluhenkinen. Daitya, haluaisi vaihtaa parempaan. Kolumbia.

Yhteisön jäsenistä 70% on Karibianmereltä, 20% iranilaisia kaupunkilaisia, ja 10% mitä sattuu.

Tärkeät relaatiot:

- 1) käytännön suhde konsortioon ja aseelliseen vastarintaan (ollako vaan vai kamppaillako?)
- 2) ideologinen suhde konsortioon ja esim. orjuuteen (pitäisikö pyrkiä vapauttamaan kaikki)?
- 3) henkilökohtainen ongelma

Samalla kun poliittista päätöstä tehdään, yhteisö kohtaa haasteen. Konsortio suhtautuu yleensä tällaisiin varkauksiin yhdentekevästi, mutta valitettavasti tähän varastoon oli ajautunut Maapallon tärkeitä johtohahmoja - kokonainen Dominikaanisen tasavallan opetusministeri henkilökuntineen. Konsortio ei tahdo kokeneita poliitikkoja vaikutuspiirinsä ulkopuolelle.

Pankki: 20 x 20 x 50 levyä, 20*2 x 20*1 * 50*0,3 = 80 cm leveä, 40cm syvä, 30 cm pitkä möhkäle, massa 144 kg. Mielen kopiointi vie 1 min / mieli (lähde: the_fix.doc), laitteessa on vain yksi output-slotti, tosin sen voi myös avata ja kopioida mieliä yksi kerrallaan. Arkkia käyttäen imurointi

vie 13 vuorokautta, mutta ajan voi leikata about sitä suorittavien henkilöiden määrällä. Arkussa on lokijärjestelmä, joka kertoo mitä kullekin sen palikalle on tapahtunut. Sen voi ohittaa, mutta tämä on hyvin vaikeaa.

Kohtaukset:

- 1) Vapaustaistelija ryhmä on saapunut yöllä Cipangoon, mukanaan varastettu muistipankki. Hallitus kokoontuu pohtimaan seuraavaa siirtoaan.
- 2) Cogniten neuvottelija Ladislau Nistor saapuu paikalle ostaakseen sielupankin takaisin. Porkkanana hän on valmis tarjoamaan tuoretta psykokirurgista simulaatiopakkausta, jota voi ajaa kyberaivoissa ja joka huomattavasti helpottaa vieraantumishokkia uuden morfin kanssa (antaa +1:n); lisäksi hän lupaa, että tulossa oleva Direct Actionin vastaisku ei erikseen saa Cogniten tukea ja jää lyhyeksi. Keppinä hän varoittaa, että DA tulee lyömään Cipangoa todella kovaa.
- 3) Jos Nistorin tarjoukseen suostutaan, hän ottaa pankin ja tarkistaa lokista, ettei Arcadia Quandtiin tai Dominikaanisen tasavallan opetusministeriön ryhmään ole koskettu. Mikäli näin on, hän tekee mitä on luvannut ja toimittaa simulaatiopakkauksen, joka hänellä on mukanaan kvanttikryptatussa järjestelmässä. Jos taas hän epäilee, että nämä on kopioitu, hän organisoii Direct Actionin hyökkäyksen.
- 4) Sisäpolitiikka: mitä cipangolaisille kerrotaan tapahtuneen, ja ollaanko tästä yksimielisiä
- 5) Ulkopolitiikka: jos Prosperity Groupille tarjotaan Arcadia Quandtia, he puuttuvat hyökkäykseen sen ollessa käynnissä, vetävät tukensa Cognitelta ja vakuuttavat Direct Actionille, että taistelusta on syytä vetäytyä. Prosperity Group koettaa paljon mieluummin houkutella Cipangoa liittolaisekseen kuin yrittää tuhota sitä.
- 6) Direct Action tekee joka tapauksessa kostoiskun. Jos Cipangolla ei ole joko Cognitea tai Prosperity Groupia liittolaisenaan, isku on hyvin ruma ja saattaa tuhota koko yhteisön. Jos Cognite tai PG on yhteisön kanssa jonkinlaisessa liitossa, Direct Action ei välttämättä voita.

Taulukko todennäköisistä tuloksista, muutakin voi tapahtua:

Cipangon strategia --> viholliset V	Aggressiivinen vastahyökkäys	Aktiivinen puolustautuminen	Kilpikonnapuolustus: vetäydytään tunneleihin tms
Cipango vs. DA + Cognite; Cipangolla ei tukijoita	Valtava taistelu, molemmilla puolilla suuret tappiot, mutta Cipango tuhoutuu. Barsoomin liikkeen kannalta marttyyreja tuottava PR-voitto jos taistelu pysyy koossa.	Hidas tappio: Cipango romahtaa vuorokaudessa tai parissa. Monet puolustajista voivat kuitenkin paeta tai antautua.	Piiritys: Cipango on käytännössä hylättävä ja sen asukkaiden paettava luolien kautta.

Cogniten tuki Cipangolla	Raju taistelu, joka keskeytyy kun Cognite vetää tukensa pois DA:lta. Cipangossa kärsitään suuret tappiot, mutta Direct Action vetäytyy. Tämä on Liikkeelle suuri PR-voitto, mutta Cipangolle hyvin raskas kokemus.	Yhteenotto: Cipango taistelee Direct Actionia vastaan, Cognite häipyä, ja Direct Action hyväksyy tasapelin. Cipango kärsii kohtalaisia tappioita, mutta tilanne tasoittuu. Cipango kokee voittaneensa, ja liikkeen PR toimii hyvin.	Piiritys: Direct Action jää pitkäksi aikaa asumaan Cipangon ympärille, senkin jälkeen kun Cognite on päättänyt häipyä. DA ei koeta tunkeutua itse luoliin. Elämä Cipangossa käy hankalaksi ja sissisota on aivan sen porteilla, mutta tappiot ovat minimaaliset.
Prosperity Groupin tuki Cipangolla	Raju taistelu, johon Prosperity Group puuttuu humanitäärisesti. Cipango kärsii suuret tappiot, Direct Action samoin. PR-voitto lähinnä Prosperity Groupille, joka esiintyy rauhantekijänä.	Yhteenotto: Cipango vs. DA ja Cognite. Cipango on selvästi jäämässä alakynteen kun Prosperity Group tulee neuvottelemaan aselepoa. PG tarjoaa Cipangolle tukeaan, ja koettaa ostaa sen puolelleen. Tästä tulee helposti mutkikas poliittinen tilanne ja deal with a devil, mutta sota ei eskaloitu ja suurilta tappioilta vältytään.	Direct Action ja Cognite piirittävät Cipangon, mutteivät ylläpidä piiritystä pitkään tai yritä tunkeutua tunneleihin, vaan lähtevät muutaman päivän kuluttua kotiin. Cipango selviää äärimmäisen vähillä tappioilla, ja sen tilanne jatkuu aika lailla kuten aiemminkin.

HANDOUTS: Rahtimanifesti, ja mitä kukin henkilö siitä oppii.