

DEN ONDE, DEN GODE OCH DEN MODIFIERADE

NEOTECH-ÄVENTYR AV MARKUS BORBELY

Detta är ett scenario till *Neotech*. Stämningen i scenariot är mörk och rollpersonerna kommer att röra sig i Berlins undre värld, en skitig och ond plats i mångas ögon. Där kommer de att konfronteras med en gammal veteran som söker hämnd, en brottsorganisation vars ledare har en annorlunda bakgrund samt en desperat nolla som gjort en sista investering i cybertech.

Gamla synder, girighet och hämndlystnad för samman de tre i rollpersonernas väg. När rollpersonerna väl blivit inblandade ser de ingen annan väg ut än att försöka surfa på vågorna av de tres uppgörelse.

Scenariot bygger mycket på bra rollspel och problemlösning. Använder man bara våld får man lätt övermäktiga fiender. Spänningen i äventyret bygger på infiltrationen. Ett avslöjande som blåser ens täckmantel kan komma när som helst, från vilket håll som helst. Scenariots bakomliggande plot går att snoka reda på. Det mesta kommer dock troligtvis att uppenbaras mot slutet ändå

och det idealiska är att inte lägga sig i – det man inte vet har man inte ont av! Efter scenariot kommer det troligtvis att finnas många trådar att spinna fortsättningar av. Vilka trådar avgörs av vilka man varit lojal mot, vilka som lever och vem som är i besittning av vad.

Större delen av scenariot utspelas i Berlins undre värld. Det är en plats med många underliga subkulturer, sjuka kickar och hänsynslös brottslighet. Porrklubbar, ölstugorna och bilvraken ligger tätt i de mest nedslitna kvarteren. Berlin var en gång en stad med mycket grönt men det märks numera endast i de finaste kvarteren. Och dit kommer ändå inte rollpersonerna utan giltigt ärende.

Bakom linjerna väst om Uralbergen, 1 mars 2039:

"Här är lådorna med lasten, och här är underrättelsepapperna. Hör av er på det vanliga sättet när ni kommer tillbaka, så kör vi en omgång till."

"Utmärkt, då ses vi då!"

"Lycka till!"

"Jaja, tack tack. Juanito! Dra inte dina lata ben efter dig utan ta tag i den här lådan, vi skall vara på andra sidan linjen om 14 timmar."

GRU, den ryska militära underrättelsetjänsten, har dragit igång Operation snöstorm som en del i kampen mot SSR, Socialistiskt Sovjet Republiken. En liten grupp legosoldater förses med stora partier droger de smugglar över gränsen. Med hjälp av nyheter och kartor direkt från underrättelsetjänsten har de ofta bättre uppfattning om fiendens rörelser än de ryska arméförbanden. Väl över gränsen tar de kontakt med nästa grupp legosoldater som köper knarket och säljer det till stridströtta SSR-förband.

Operation snöstorm går över förväntan, förlusterna på den ryska sidan sjunker med 15% jämfört med föregående månad. Soldaterna lyckas oftare än innan utmanövrera sina fiender. Att det är operationen som ligger bakom styrks av att förändringarna ter sig märkligt lokala. Vissa antydningar om vad som händer när krigshögkvarteret men inga signaler om att avbryta hörs.

Drogerna köps in i Berlin av ryska agenter som har täta kontakter med ryska maffian. Dessa är utomordentligt nöjda med att kunna "göra något för fosterlandet". Operationen är beordrad av överste Siuganov. Den sköts av major Konstantin Stjoplyn. Stjoplyn övervakar ihopsamlandet av underrättelsematerial, införskaffande av droger i Tyskland och kontakten med legosoldaterna. Förutom några få namnlösa ansikten som utför leveranserna är det bara Stjoplyn som legosoldaterna har träffat, och det utan att få reda på vare sig hans grad eller befattning inom GRU, bara att han är "högt uppsatt inom ryska armén".

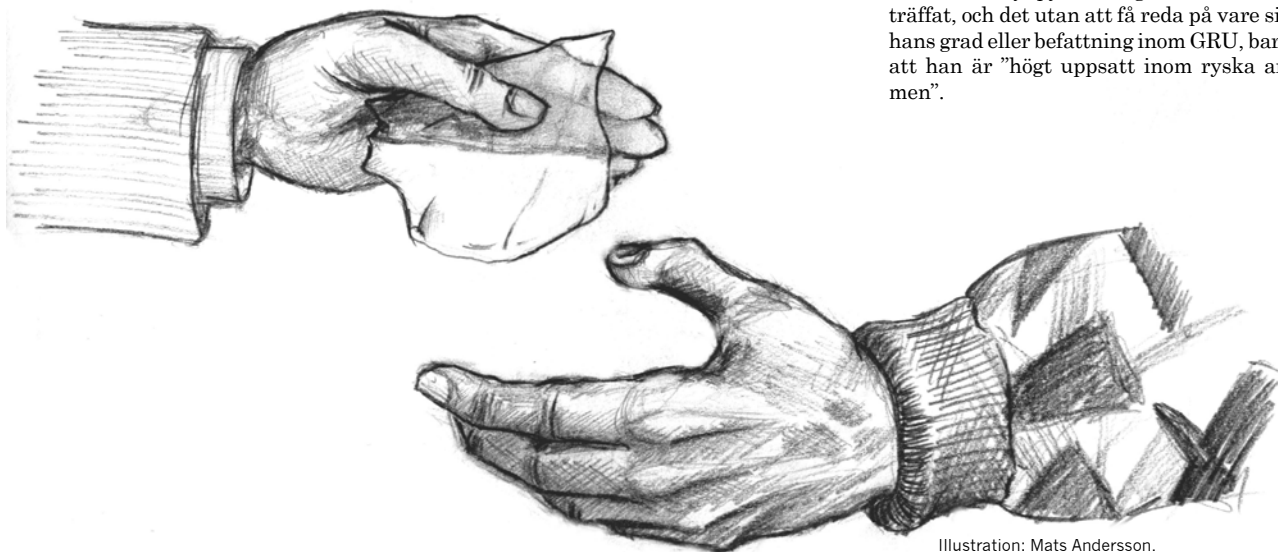


Illustration: Mats Andersson.

Chef för legosoldatgruppen är en hård-
för tysk före detta jägare som heter Mikael
Lundberg. I gruppen ingår ytterligare sex
män av skiftande nationaliteter. De har
inte arbetat speciellt länge tillsammans.

Uralbergen, 2 mars 2039:

"Ok, vi begravar våra döda när kriget är
slut, rulla på nu!"

Operation snöstorm framskrider inte
utan förluster. Detta är dock bara legosol-
dater som får sätta livet till och vilket inte
rör GRU.

GRU:s högkvarter Moskva, 21 augusti 2039:

"Vi har fått lite antydningar uppifrån. Vi
lägger ner Operation snöstorm!"

"Ja överste! Jag förstår, inga lösa trådar."

"Det är bra major. Du kommer nog att
bli överste en dag."

Det är i slutfasen av kriget. Ryska ge-
nombrott kommer överallt. SSR:s linjer
faller samman och stora styrkor är på flykt
undan den ryska armen. Värre är att de
ryska agenterna som köpte upp droger i
Berlin har dragit till sig osund uppmärks-
amhet. Interpol är dem på spåren och man
blir tvungen att mörklägga det hela. Vis-
serligen har båda sidor använt både A och
C-stridsmedel men att ryska agenter kö-
per upp tonvis med knark i Berlin är en
helt annan sak. Europas bestörtning är det
sista man vill vara föremål för.

GRU litar inte på legosoldatgruppen
utan planerar en sista slutgiltig sändning
som skall tysta alla munnar.

Stjolkyn kommer heller aldrig att bli
överste eftersom han strax efter krigsslut-
et hoppar av från GRU.

Uralbergen, 27 augusti 2039:

"Chefen, kom här och kolla!"

"Vadå, är det något fel på lådorna, var-
för stannar vi?"

"Kolla här, det ser ut som några sladdar
här, ska väl bara vara lådor med knark i
påsar. Där behövs väl inga sladdar."

"Jaja, jag ser. Oleg, kom hit med min-
sniffaren!"

"Se på fan, de har minerat den jävla lå-
dan. Men vi såg ju knarket i."

"Det verkar som om de vill tysta oss den
hårda vägen, jag har halvt om halvt för-
väntat mig något i den här stilen förr eller
senare."

"Vad gör vi nu chefen?"

"Det är bara 30 minuter sedan vi läm-
nade träffpunkten. De kan inte ha hunnit
långt. Mannar, lyssna upp nu! Juanito och
Berndt, ni tar lådorna på den ena vagnen
och gömmer dem på ett säkert ställe i när-
heten av Sepanja. Vi andra tar den andra
vagnen och sätter fart tillbaka för att få
reda på hur vi desarmerar mineringen.
Sedan ger vi de jävlarna en sjuhelvets
överdos speed! Sätt fart nu."

Oturligt nog råkar Lundberg och hans
män i armarna på ett pansarförband från
SSR. Förbandet är del av ett sista anfall
för att driva samman de ryska trupperna
mot Solstjyn. Efter en kort strid tas Lunds-
berg tillfångas som enda överlevande. 30
minuter senare blir han vittne till en
kärnvapenexplosion rakt över Solstjyn.
Som tur är sitter han i en fängvagn som
stävar mot SSR.

Juanito hade dock större tur. Några mi-
nuter innan smällen upptäcker han och
Berndt ett övergivet skyddsrum i utkan-
ten av Sepanja. De släpar in alla lådorna
och gömmer dem. Precis när Berndt är ute
och uträttar sina behov och Juanito ser till
lådorna exploderar världen. Berndt blir
grillkorv på några sekunder medan Jua-
nito klarar sig nästan oskadd.

Fängsläger SSR, 2043:

"Din lilla ryska mask, se om du kan åla,
känn på den här!"

Mikael sitter fem år i fängsläger i SSR
och utsätts tidvis för övergrepp, misshan-
del och regelrätt tortyr. Han lever i tron
att drogerna förintades i kärnvapen-
smällen. Stjolkyns ansikte härjar i
hans drömmar och han svär
att hämnas.

Mexiko, 2047:

"Vad säger du, chippen är proppfulla med
musik som inte har kommit ut än, säljer
du det här blir du skitrik!"

"Jag har sedan länge slutat att tro det
minst på dina ord Juanito. Jag vill ha
pengar inte några jävla chip med halv-
taskig musik rippat från en piratsändning
på nätet som alla redan lyssnat på."

Juanito klarar att ta sig ut ur krigszonen
levande. Drogerna är för tunga för att bä-
ras och han gömmer dem därför omsorgs-
fullt i skyddsrummet. Han svär dock att
komma tillbaka och hämta dem senare.
Han hör inte heller av sina före detta
kollegor och antar att de gick åt i den stora
smällen.

Nu startar han en vinglig karriär som
fixare, torped, knarkhandlare och inbrotts-
tjuv. Han är nästan hela tiden pank och
desperat. Minnet av drogerna och tanken
på vilka pengar de skulle inbringa när ofatt-
bara proportioner.

Berlin, 2049

"Jag knäcker hans ben, vad får jag för det?
Det är inte precis en uppgift jag tycker om"

"Det är ju precis det jag betalar dig för.
Det ser så fänt ut med benknäckare som
ler hela tiden, det gör inte du."

Mikael lyckas till slut fly ur fängsläget.
Märkt av tortyren försörjer han sig som
torped, livvakt och liknande. Han lyckas
hålla en ganska hög levnadsstandard jäm-
fört med fängsläget. Minnet av Stjolkyn
bleknar och han drömmer istället om att
skrapa ihop till så pass mycket pengar att
han kan leva gott liv, så länge det nu va-
rar. Han får en god start och lägger pengar
på hög.

"Jag är mycket missnöjd med det sätt på
vilket den senaste leveransen sköttes. Du
är inte tillräckligt plikttrögen Boris!"

"Förlåt mig chefen, jag kunde ju inte veta
om den där mikrofonen"

"Tack vare ditt lilla misstag var jag
tvungen att dumpa 12 kg heroin."

"Snälla, gör mig inte illa..."

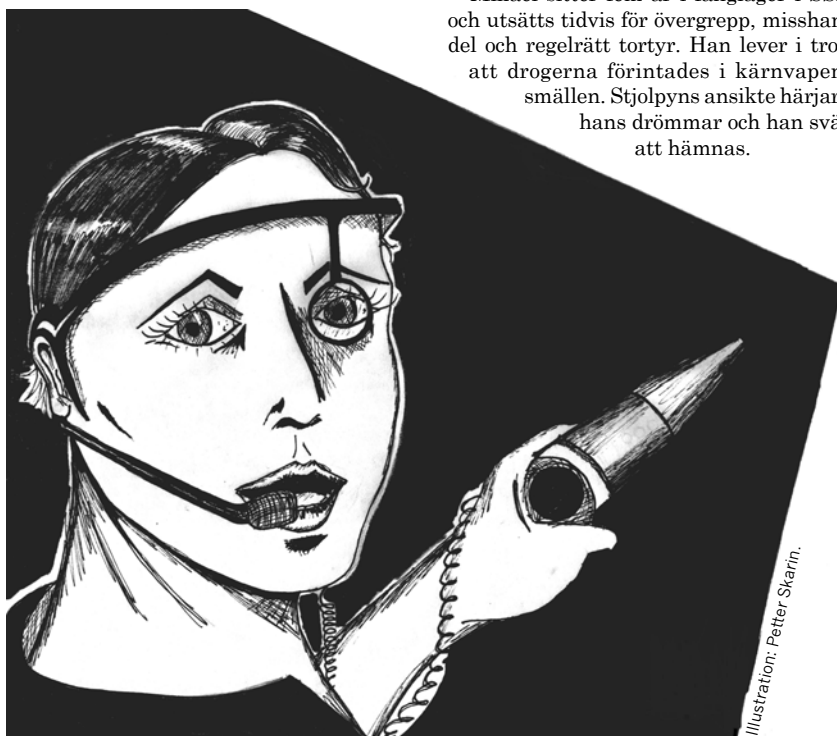
"Döda honom."

Samtidigt har Stjolkyn arbetat sig upp
inom den organiserade brottsligheten.
Hans kontakter med den ryska maffian
sedan Operation Snöstorm blev till god
nytta och numera är han droghandlare på
heltid. Efter ett par stora affärer i början
på årtiondet fyller han sedan länge det tom-
rum som lämnades då Interpol rensade
Berlin 2039.

Berlin, nutid

Nu finns Juanito, Stjolkyn och Mikael alla
tre i Berlin. Juanito har funnit Stjolkyn och
planerar att kontakta honom för att få reda
på hur mineringen skall oskadliggöras.
Han är dock medveten om att chanserna
är stora att Stjolkyn sätter en kula i ho-
nom när han avslöjat drogernas läge. Där-
för förbereder han en liten överraskning
("The final payback").

Även Mikael har funnit Stjolkyn. Det
gamla hatet blossar upp och han beslutar
att lägga sin besparingar på en hämndak-
tion som om allt går bra kan inbringa en
rejäl slant. Som förberedelse införskaffar



han en del filmer på en nära medarbetare till Stjolkyn. Bakom ryggen på sin chef har denne startat en liten sidoaffär som hallick och filmerna visar hur han går in på polisstationen (för att hämta ut en av sina flickor). Samtidigt inkommer lite störningar från polisen som Mikael initierar. Stjolkyn misstänker dock en läcka inom sin egen organisation. Genom att presentera filmerna för Stjolkyn i rätt sammanhang kan man vinna hans förtroende samtidigt som man eliminerar hans farligaste medarbetare.

Mikael tar kontakt med ett par dugliga män (eller kvinnor) för att sköta grovgörat...

INLEDNING

Rollpersonerna kontaktas i Berlin av Mikael Lundsberg. De inledande kontakterna tas av Mikael. Via voice-mail eller t ex via ett nätverk för legosoldater klargör han för rollpersonerna att han har ett förslag som han tror att de finner intressant. De träffas någonstans privat och Mikael lägger fram följande fakta för rollpersonerna:

- Uppgiften rör infiltration av ryska maffian och insamling av information om deras verksamhet.
- Informationen skall användas för att sätta dit basen för organisationen.
- Själva infiltrationen kommer att underlättas av material som han kommit över. En viss desinformation som får bossen att vara extra misstänksam mot de egna är spridd till polisen. Att polisen är dem i härlarna får honom antagligen att bli försiktig.
- Under infiltrationen kommer arbetet för maffiabossen troligen att vara mycket lösnande.
- Mikael betalar 12 000 Ecu kontant nu och dubbelt så mycket efteråt. Eventuellt kan han gå med på att betala ut upp till 20 000 kontant och max 30 000 efteråt.
- Det är viktigt att handla nu innan materialet för infiltrationen blir för gammalt.
- Bossen är en man av kraft och ogillar veklingar och tjallare. För bästa effekt bör rollpersonerna uppträda kaxigt och bestämt. Då har de bäst chans att lyckas med infiltrationen.
- Rollpersonerna bör ta kort och på andra sätt dokumentera organisationens operationer.
- Rollpersonerna bör skicka in de bilder de tagit minst en gång varannan dag.

Detaljer och ytterligare information kan fyllas ut allteftersom rollpersonerna ställer frågor. Han kommer dock inte att berätta följande:

- Uppdraget är en privat hämndaktion.
- Bossen är före detta underrättelsetjänst-officer inom GRU.
- Materialet för infiltrationen är tvivelaktigt och kan avslöjas som en bluff om rollpersonerna agerar olämpligt.

Under hela mötet uppträder Mikael mycket städat och svarar till synes sanningsenligt

på alla frågor. Han är som en officer som har genomgång med sina soldater. Han visar även bilder på Stjolkyn och dennes närmaste medarbetare.

Om de går med på att utföra uppdraget förses de med en bag innehållande en första betalning och diverse utrustning. Han visar också materialet för infiltrationen. Efter detta följer ytterligare frågestund innan han önskar dem lycka till och berättar hur de kommer till mötesplatsen.

Bagen

Bagen är ganska rymlig och användbar, den innehåller vid överlämnandet:

- Två stycken spionkameror som lagrar högupplösande bilder i ett internt minne. Bilderna kan sedan överföras via D-link till en dator. Den ena kameran ser ut som en tändare och den andra som en ring. Båda är helt ljudlösa och tar bra bilder. De kan användas för att fotografera skärmar och text i stora volymer. Tändaren fungerar bättre än ringen under dåliga ljusförhållanden. Ringen fungerar dessutom på grund av den minimala optiken bäst på avstånd under tio meter. Ringen lagrar 50 bilder och tändaren 300. Tändaren fungerar som en normal tändare.
- Minikort för lagring av bilder.
- En kopplingsdosa för att överföra bilder från kamera till minneskort. För att koppla in ringen till D-link medföljer även en adapter.
- En ring som kan ta upp ljud i tre dygn.
- En sidas beskrivning om Stjolkyns organisation och vad han pysslar med.
- Bilder på Stjolkyn.
- Adresslapp med anvisning till ett tillhåll för Stjolkyns mennar.
- Ett minichip med en film (se "Filmen").
- Det bestämda beloppet i Ecu.
- Bruksanvisningar till all utrustning.
- Karta till caféet (se "Mötesplatsen").
- Fem paket med falska cigaretter för den händelse att fotografen inte röker men behöver en anledning för att bära på en tändare. De är dock olämpliga att bjuda på eftersom en rökare mycket lätt reagerar på den avsmakade smaken.
- Överrock för byte av bilder och annat (se "Mötesplatsen").

Filmen

Filmen är inspelad från en bil som står på andra sidan gatan sett från polisstationen. Efter en halvminut då man får se gatadresser och polisbyggnaden filmas stannar en bil framför byggnaden. En man kliver ut. Filmen zoomas in på hans ansikte och man ser det ganska tydligt under den sekund han kastar lite oroliga blickar runt sig. Han vänder sedan och går in i polisbyggnaden. Därefter bryts inspelningen. Under hela tiden visas aktuellt datum (som bör vara ca en vecka innan inledningen).

Mannen heter Krakov och är också före detta GRU, information som självklart inte direkt framgår av filmen.

Mötesplatsen

Det material som rollpersonerna framställer med hjälp av kameror och liknande skall



överlämnas på ett café i ett nedgånget kvarter. Så snart rollpersonerna sätter sig skall en av dem hänga upp rocken på en hängare. Lundsberg kommer in, hänger upp sin egna rock (som ser likadan ut), tar en kopp kaffe och tar rollpersonernas rock. Rollpersonerna reser sig, tar den andra rocken och går. På så sätt kan de skicka information på två håll. Om Lundsberg kommer med nya order skickas de i rocken som rollpersonerna får.

Sökningar på Stjolkyn

Om man börjar gräva lite på nätet om Stjolkyn kommer man att finna intressanta detaljer om hans bakgrund. För att hitta något så slå ett slag för <lämplig färdighet> (SG Ob4T6). Slå slaget dolt. Om man lyckas får man reda på några detaljer, t ex att han är utbildad av GRU, att han tjänstgjorde under Uralkonflikten. Ett perfekt slag ger också tillgång till ytliga detaljer om Operation snöstorm. Om slaget fumlas hittar de massor av trovärdig information om en helt annan Stjolkyn. Denne är en rysk rånare och mördare som härjat i Japan och där blivit dömd till döden men lyckats fly. Denne tros härja någonstans i Holland för närvarande.

I STJOLKYNs TJÄNST

Stjolkyn är en farlig man. Det är förknippat med höga risker att arbeta för honom. Detta ger möjlighet att klättra snabbt för den driftige men också stora risker att falla om man gör fel.

Organisation och högkvarter

Stjolkyn bygger upp sin organisation med fyra före detta GRU-agenter som tar order av honom. De har insyn i det mesta. De

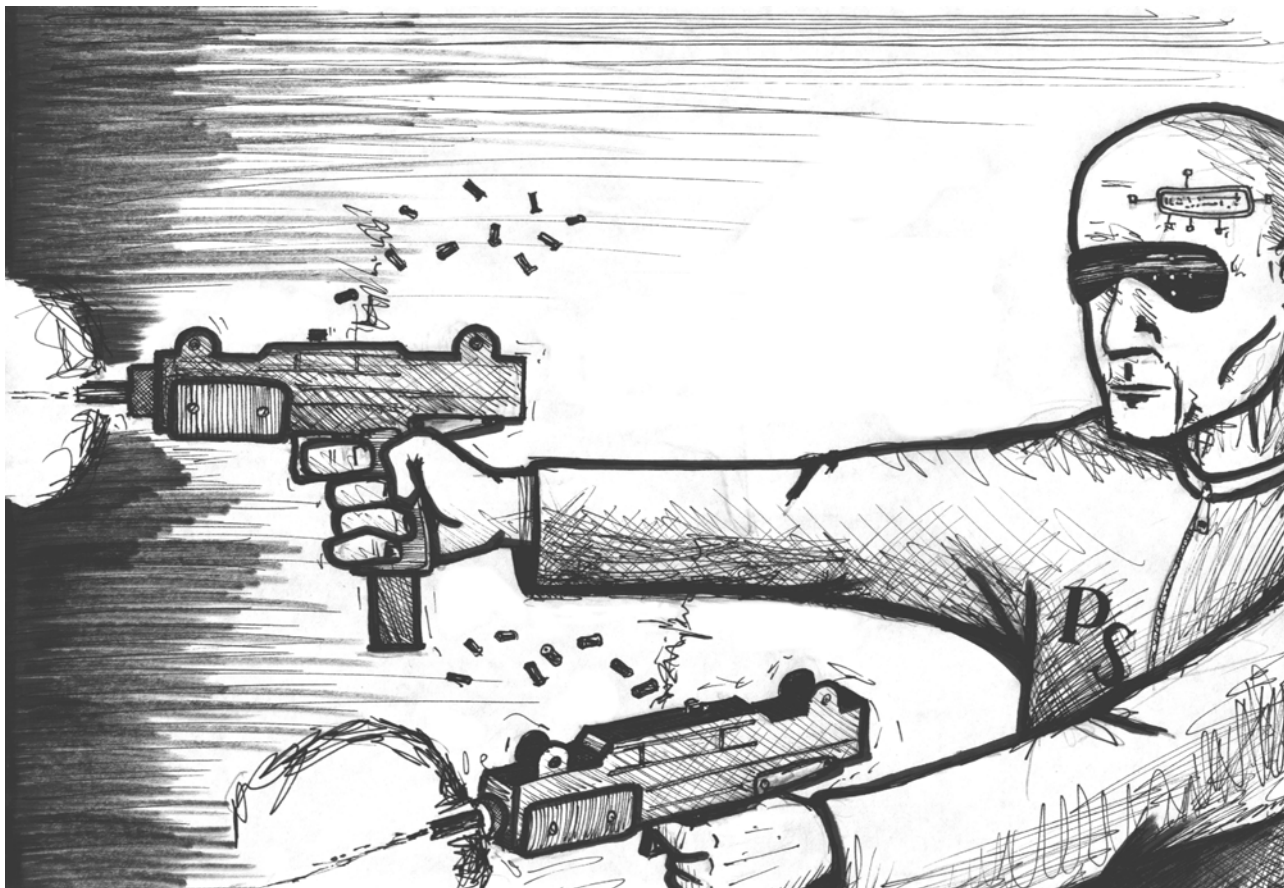


Illustration: Petter Skarin.

kontrollerar varsin armé av mer eller mindre klanliga ryska busar. Dessa rekryteras från diverse ungdomsgångar som härjar Berlin eller Moskva. En av dessa arméer är ständigt beredd att rycka ut och slåss. Alla är beväpnade med k-pistar, hagelgevär och liknande. Agenterna ser hela tiden till att gorillorna straffas för minsta förseelser. De mest lojala och dugliga blir också belönade och får mera ansvar som rekryterare eller motsvarande gruppchefer. De flesta drivs dock av kicken av våldet och spänningen.

Stjölpyr hyr en stor och elegant våning i de finare delarna av centrala Berlin. Han har planer på att köpa ett finare hus i någon välbevakad stadsdel. Just nu håller han och agenterna sina möten i lägenheten där order delas ut och planer görs upp.

Droger och liknande förvaras i en förfallen lagerlokal i ett förfallet industriområde. En av arméerna håller denna plats som sitt revir och försvarar det till sista bloddroppen. Man har även tre lägenheter som används som förråd och härbärge till arméerna.

Räkna med att varje arme innehåller ca trettio man. De är utrustade med k-pistar, hagelgevär och pistoler. De är indelade i ett antal grupper som lyder under en gruppchef med radio. Någon i varje grup har ett tyngre vapen att ta till i nödfall. Någon i varje grupp har även mörkerutrustning. Chockgranater och rökgranater delas ut vid behov. Om inte grupperna är satta i högre beredskap har de bara handeldvapen med sig.

De fyra agenterna på toppen är Boris, Krakov, Pjotr och Stefan. Krakov är den som skaffat sig en liten sidorörelse och skall offras. De är alla hårdföra skickliga män som vet vad de gör och inte skyr några medel för att nå sina mål.

Infiltrationen

Exakt hur rollpersonerna tar kontakt med Stjölpyr kan variera. Det bör inte vara alltför svårt. Så snart de säger sig ha information som Stjölpyr säkert betalar bra för kommer ett möte med en av agenterna att ordnas. Låt det inte vara Krakov, som skall offras.

Efter mycket rollspelande kommer de så i kontakt med Stjölpyr. De bör ha blivit genomsökta och befriade från alla uppenbara (och en del dolda) vapen. Flinande ryska gorillor knuffar in dem i svarta bilar och liknande. De vet inte vart de tas.

Så snart filmen visats kommer Stjölpyr att kalla till sig agenten i fråga. Denna frågas ut om det är han som tjallat. När han nekar blir Stjölpyr upprörd och låtsas vilja avrätta personen. Denna kommer då att gripa efter sitt vapen. Rollpersonerna har några sekunder på sig att handla.

Om de handlar rådigt och beslutsamt och framförallt räddar Stjölpyrs liv kommer han att erbjuda dem att fylla upp hålet som bildats i hans organisation. Han är medveten att detta mycket väl skulle kunna vara infiltration från polisens sida. Han stirrar sig blind på detta så att han missar Lundsberg. Han kommer framöver att ställa kuggfrågor om rollpersonernas bakgrunder och visar dem inget vitalt till att börja med.

Efter ett par dagar börjar han lita mer på dem och låter dem ingå som en specialgrupp (de är välbeväpnade och kunniga) i de affärer han utför. Han förstår också att utnyttja deras eventuella specialkunskaper. Om någon är bombexpert får denne rigga upp en bilbomb och liknande. Allt för att testa och eventuellt avslöja rollpersonerna. Stjölpyr är före detta GRU-agent och uppför sig som en sådan när han testar rollpersonerna. Han är van att handskas med dubbelagenter och infiltratorer. Det är aldrig Stjölpyr som ger några direkta order. Han nöjer sig med att samtala med dem. Orderna kommer från någon av agenterna.

Spioneri

Så snart rollpersonerna vunnit Stjölpyrs förtroende kommer de att få goda möjligheter att banda, fotografera och på andra sätt dokumentera verksamheten. De kan ta fotografier på hans kontakter (kan bli användbart senare), på hans agenter och på hans underhuggare. De kan banda samtal om droger, platser och liknande. Det är dock svårare att dokumentera brottsliga handlingar som Stjölpyr utför personligen.

Åtminstone någon av dem kan varannan dag överlämna ihopsamlad information till Lundsberg.

Aktiv tjänst

Vad de får göra beror lite på vad de kan. Stjölpyr försöker så klart få dem att göra nyttiga saker samtidigt som han testar deras förmåga och lojalitet. Här kommer två exempel på vad som skulle kunna beordras:

– En kurir vid namn Maglichio, som är italienare, har stulit 12 000 Ecu. Det blir rollpersonerna uppgift att skaffa tillbaka dem. Det antyds att de bör knäcka lite ben om han inte samarbetar. De får uppgifter om var han bor och adressen till en restaurang som han ofta sitter på. De kommer att hitta honom sittandes på restaurangens uteservering med en vacker dam bredvid sig. Maglichio själv är ganska kort. Han är i början inte villig att erkänna sin affär med Stjølpyln. Det krävs ganska tuff förhörsmetod för att han skall ge med sig. När han väl har erkänt så påstår han att han inte har några pengar kvar. I tur och ordning tar han efter ytterligare förhör fram: 4 200 Ecu från kakkburkar i köket, 6 000 Ecu från kuvert under sängen och slutligen bilnycklar till en ganska fin bil (SL:s val). Det krävs mycket övertalning för att han skall gå så långt dock. Maglichio försöker hela tiden undkomma genom att lova saker och ting: ”Jag har pengarna inom en vecka, jag lovar”. Han har en välsmord tunga och en kraftig accent.

– En hälare som perifert ingår i organisationen misstänks sälja information till polisen. Hans Gruber är hans namn. Det blir rollpersonernas uppgift att ta reda på om misstankarna är riktiga. Det är inga problem att bugga tjallarens telefon. Om de följer efter honom ser de hur han åker till ett litet lager, är där några timmar, åker och äter på en restaurang, osv. Någon dag senare får han ett samtal. Det är hans kontakt inom polisen. De gör upp om en mötesplats. Hans ger sig iväg. Om de iakttas ser man hur de byter kuvert med varandra. Polisen fick ett papper med tider, platser och liknande som är Stjølpylns möten den närmaste tiden. Hans fick 2 000 ecu. När de rapporterar in att tjallaren är avslöjad får de order att ta käl på både polisen och Hans. Om de kan så skall polisens död se ut som en olycka.

Om de lyckas med båda uppgifterna på ett tillfredsställande sätt kommer deras rang inom organisationen att stiga. De får även en rundhänt första betalning från Stjølpyln.

Möte med Juanito

Ca två veckor efter infiltrationen kommer Stjølpyln att möta Juanito i ett gammalt lager som Stjølpyln ofta använder som mötesplats. Rollpersonerna kommer att vara på plats men inte så nära att de kan höra vad som sägs. De får möjlighet att ta kort på Juanito. Juanito ger ett ganska ruffigt intryck. Han blir ivägskjutsad i en av Stjølpylns bilar.

Stjølpyln verkar bli ganska upprörd eller upprymd av Juanitos närvaro. Han är mycket förtegen om det hela eftersom det rör hans tid som GRU-agent.

Några dagar senare ordnas ett nytt möte. Uppmärksamma rollpersoner får möjlighet att se kartor över Uralbergen. En av agenterna får order att samla ihop tre av de dugligaste gorillorna. Rollpersonerna blir ombedda att packa sina väskor – de skall ut och resa. De som far är Stjølpyln, Stefan,

rollpersonerna och tre gorillor. Boris får order att hålla ställningarna i Berlin under tiden.

Lundsbergs reaktion på Juanitos närvaro

Så snart Lundsberg får se bilderna på Juanito och eventuellt får höra ordet ”Uralbergen” kommer han att bli mycket upprörd. Han kommer bara att avslöja så mycket som att han, Juanito och Stjølpyln var inblandad i en liten operation i kriget i Uralbergen. Han ber rollpersonerna att de skall kontakta honom så snart de vet vart de skall resa.

URALBERGEN

Stjølpyln är mycket angelägen att de skall resa till Uralbergen. Enligt uppgift skall de träffa Juanito i Perm. Där kommer de att transportera sig vidare till ruinerna av den lilla staden Sepanja.

Uralbergen är som bekant ett väldigt stort bergsmassiv. Om man inte vet var man skall leta kan man lika gärna åka hem igen. Som tur är vet alla tre parterna var de skall leta. Skyddsrummet ligger i närheten av den plats som tidigare kallades Sepanja innan stället jämnades med marken av en tre kilotons taktisk kärnladdning. Det är ganska lätt att ta sig dit i ett någorlunda terränggående fordon. Man kan åka med tåg, flyg eller liknande till en stad som ligger ca 20 mil österut. Resten av vägen är provisorisk med många hål i vägen som inte blivit lagade och liknande. Räkna med att det tar minst en hel dag att köra sträckan. Lundsberg tar sig med ilfart till Perm och vidare till Sepanja. Han beräknar ungefär var och när Stjølpyln med sällskap kommer att dyka upp. Sedan väntar han.

Det är ytterst sparsamt med befolkning i detta område. Den förhöjda strålningen i området har slagit ut en hel del av den ursprungliga växtligheten. Området precis runt smällen är ganska ödelagt, inte så mycket växtlighet har kommit tillbaka. Överallt ligger rester av staden och en slags strävt gräs växer lite här och där. En strålningsmätare visar att strålningen numera har avklingat till relativt ofarliga nivåer.

Staden låg vid foten på ett berg, som är ca tusen meter högt, i utkanten av massivet.

I och runt skyddsrummet

Skyddsrummet ligger i utkanten av staden upp mot berget. Endast Juanito vet exakt var han skall leta. En hel del har dock ändrats sedan han var här senast. Terrängen är stenig. Ingången till skyddsrummet ser ut som ett betongfundament. Om man letar slå ett slag varje timme för lämplig färdighet. Svårighetsgraden är svår (Ob4T6) för alla utom Juanito (Ob3T6).

För beskrivning av skyddsrummet och dess omgivning, se även de kartor som medföljer. Eftersom strömmen är borta finns ingen belysning i byggnaden. Luften luktar sten och metall. Överallt finns damm. Man kan lätt följa den första per-

son som går in i spåren. Explosioner och avfyrade eldvapen raderar dock ut dessa effektivt.

Ingång

Ingången tillsluts av två plåtdörrar. Dörrarna är inte speciellt tunga att öppna. De som skall skydda mot kärnvapen är placerade längre in. En trappa leder ca fem meter ner i berget verkar det som. Väggarna är skrovliga liksom taket. Golvet är gjutet i betong. Skyddsporten är öppen. Från början var det meningen att dörren skulle kunna öppnas när som helst för att därefter stängas efter 10 sekunder. Men nu är strömmen av. Den är ca 70 cm tjock keramstål och sålunda inte det lättaste att skära genom.

Förråd

Här finns tomma hyllor. Mot ena väggen är en hög med extrasängar staplade. Längs en annan vägg står fem stora tomma papp-lådor märkta med biofara (innehållet är dock urtaget för länge sedan, lådorna är inte farliga i sig själva). Här finns en dörr till entrén och en till frysrummet.

Frysrummet är inte kallt och nästan helt tomt. Hyllorna rymmer bara damm.

Miljö och kontrollrum

Kontrollrummet rymmer en massa paneler och bildskärmar. Den som är tekniskt kunnig ser att maskineriet är mellan femton och tjugio år gammalt. Inget fungerar.

I miljörummet finns en mängd apparater som skall förse utrymmet med frisk luft och rent vatten. Den fungerar inte, och skulle någon bli instängd tar luften förr eller senare slut (men antagligen törstar man ihjäl först). Apparaterna liknar mest en massa stora tunnor med en massa kontroller på. Rör löper i taket till och från tunnorna.

Kök

Köket är ungefär som ett mindre mässkök. Stekhäll, ugn, gott om arbetsytor. En mängd rostfria verktyg hänger på en magnetskena längs ena väggen. Inget elektroniskt är i funktionabelt skick.

Matsal

Matsalen fungerar som samlingsrum, uppehållsrum och matsal på en gång. Här finns bord för de boende, filmprojektor, musikanläggning. Allt har förstörts av tidens tand.

Bostadsrum

Varje rum har två eller tre våningssängar. I förrådet finns flera extrasängar. Varje rum kan således rymma mellan fyra och tio personer beroende på hur trångt man vill bo. I rummen finns skåp för personliga tillhörigheter, alla tomma.

I änden på varje korridor finns ett duschrum (summa två stycken). De är klädda i plastkachel och inrymmer dusch, wc och liknande.

Drogerna

Drogerna är placerade i ett av bostadsrummen längst in. Lådorna är två till antalet och ser ut som metalldrömmar. Om SL har hostat lite om kärnvapensmällor, militären och liknande kan man lätt få rollpersonerna att tro att det är kärnvapen. Det är roligt. Mineringen är fortfarande aktiv och enbart Stjölpy'n kan desarmera den utan stor risk. En låda innehåller ca 50 kg ganska fin narkotika (SL:s val).

Lundsbergs plan

Lundsberg är i första hand ute efter att hämnas (d v s personligen skjuta ihjäl Stjölpy'n). Om tillfälle uppenbaras är han villig att ta hand om knarket för att sälja det vidare. Det är inte hans normala affärsområde och han är egentligen ganska tveksam. Han kan om rollpersonerna även visar ett mycket starkt intresse för droger istället larma Interpol.

Beroende på vilken information han kommer att få av rollpersonerna kommer han att placera sig så nära Stjölpy'n som möjligt och skjuta honom med ett prickskyttegevär. Han är dock ganska nyfiken på vad det är som pågår. Om folket försvinner ner i bunkern kommer han att rigga upp en truppminan riktad mot ingången. Minan utlöser han med radio. Han har även med sig ett prickskyttegevär med mörkersikte.

Han känner också en del lojalitet mot rollpersonerna och kommer att försöka skona dem i en eventuell attack. Om deras agerande kan få Stjölpy'n att undkomma är det dock slut på samarbetet.

Juantios plan

Planen är enkel, se till att få pengar eller knark av Stjölpy'n. Prioriteten är pengar och att överleva. Så fort han blir hotad eller annat så kommer han att tala om att

han har en "final payback". Han kommer att göra det högt och tydligt. Stjölpy'n skall inte kunna beordra en av sina män att dra iväg honom och skjuta honom långt borta. Bomben är inställd på att gå av när han dör men även om han koncentrerar sig i ca en sekund. Ett sätt att motverka detta är att skjuta honom med en riktigt snabbverkande, ickedödande giftpil.

Juanito skulle helst av allt få ca 100 000 Ecu för att tala om var drogerna är gömda och sedan försvinna. Han gillar inte heller Stjölpy'n, så om denne börjar bli otrevlig är det stor risk att Juanito tar med sig hela gruppen till helvetet. Det är inte så rationellt men Juanito är inte världens smartaste människa. Han tycker det skulle vara värt en hel del att sätta dit Stjölpy'n.

Stjölpy'ns plan

Stjölpy'n är mest intresserad av att hämta drogerna. Han är inte intresserad av att ge Juanito några pengar utan kommer att ge rollpersonerna order att ta död på honom så fort de får möjlighet. Om Juanito har blivit scannad av rollpersonerna vet de antagligen om bomben och kan ha tagit reda på information om den. De har här en fördel.

Om Stjölpy'n får korn på Lundsberg (vilket inte är helt omöjligt, Stjölpy'n är trots allt före detta GRU) kommer han att gissa att Lundsberg är ute efter hämnd. Rollpersonerna får återigen det ärofylla uppdraget att sköta skjutandet. Den här gången övervakade av en betrodd före detta GRU-agent.

EFTERSPEL

När röken har lagt sig har antagligen en hel del personer fått sätta livet till. Vem har kontrollen över skyddsrummet? Vem har drogerna? Har Stjölpy'n desarmerat förvaringslådorna? Vet Stjölpy'n att rollpersonerna arbetade för Lundsberg? Var finns Juanito när han dör – om han dör. Det finns väldigt många faktorer som spelar in när man avgör händelsernas slut:

– Om rollpersonerna inte är avslöjade men Stjölpy'n är nere kan de ta kontrollen över drogerna och sälja dem. I så fall kommer resterna av Stjölpy'ns organisation, Lundsberg och Juanito (de som lever) att vilja ha sin beskurna bit av kakan.

– Om rollpersonerna är avslöjade och Stjölpy'n överlever kommer han att sätta efter rollpersonerna med allt vad han har.

– Om rollpersonerna blåser Lundsberg på något sätt kommer han att sätta efter dem.

– Om rollpersonerna mot förmodan skulle lyckas blåsa Juanito kommer han att sätta efter dem.

– Om striden blev så häftig att rollpersonerna blir medvetlösa kan Interpol komma in (de följde Stjölpy'n) och rädda dem. De har dock många frågor om knarket och rollpersonernas del i det hela.

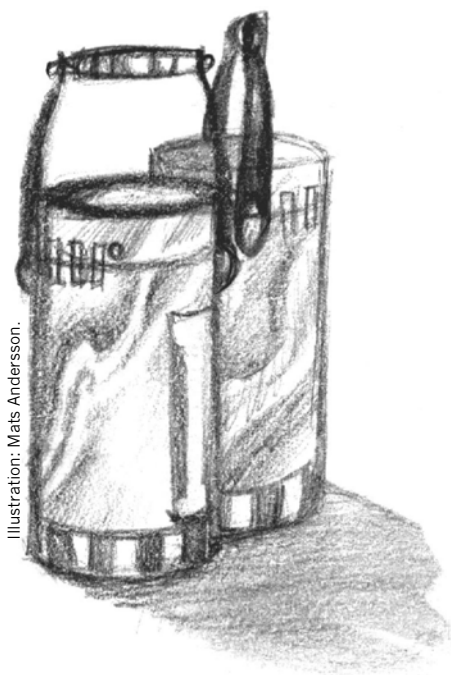


Illustration: Mats Andersson.

SPELLEDARPERSONER

Juanito Espules

Juanito är en ganska trevlig och glad spanjor som utan att blinka skulle förråda sin bror och sälja sin mormor om han tjänade något på det. Han har försörjt sig som legosoldat, torped, lönnmördare, hälare, knarklangare och allt annat som bringar pengar och är kul (enligt Juanitos definition). Efter en orolig uppväxt försörjde han sig som benknäckare i Madrid och senare Barcelona. Polisen nosade honom dock i hasorna och han flyttade till Berlin. Där kom han i sällskap som gjorde honom till en lite mer sofistikerad krigare. Han arbetade en kort tid under den legendariska livvakten Arthur Dickens. Under kriget mellan Ryssland och SSR blev han kontaktad av Stjolkpyn.

Juanito är en glad och skojfrisk person så länge han tjänar på det. Han slickar röv och fjäskar för sina överordnade. Han är det idealiska ämnet för en tjallare.

Innan han kontaktar Stjolkpyn i Berlin låter han operera en intern bomb av modellen "The Final Payback!". Detta tror han kommer att hindra Stjolkpyn från att skjuta honom så snart knarkets läge är känt.

FYS	11	Chockslag: Ob3T6
KOR	13	Skadebonus: 0
UTS	14	Förflyttning: 8
PSY	9	
UTB	9	
SYN	13	
HÖR	10	

Viktiga färdigheter: Pistol 13, Gevär 12, Slagsmål 12, Övertala 11, Smyga 10, Undre världen 10, Värdera 10, Gömma 10, Söka 9

Mikael Lundsberg

Mikael är en härdad krigare. Han började sin karriär som jägare i tyska förband med flera operationer på tex Madagaskar. Efter fem år i tjänsten tog han avsked och arbetade en kort tid med Lucky Rápidos. Senare startade han en egen cell och tog de tuffaste jobben. Han har dock en hög moral och tar inte gärna "smutsiga" jobb.

Stjolkpyn kontaktade honom i Koblenz efter en lyckad förflyttning av en vetenskapsman från Progenex till UMB. Han blev erbjuden en tjänst som chef för en specialsydd cell för operationer bakom linjerna med goda möjligheter till monetära vinster.

FYS	14	Chockslag: Ob4T6
KOR	13	Skadebonus: +1
UTS	10	Förflyttning: 9
PSY	14	
UTB	11	
SYN	11	
HÖR	12	

Viktiga färdigheter: Pistol 15, Gevär 15, Slagsmål 14, Övertala 11, Smyga 12, Undre världen 9, Värdera 8, Gömma 12, Söka 11, Överlevnad 9, Taktik 10, Ledarskap 11



Konstantin Stjolkpyn

Konstantin är en kall och girig person. Under Operation snöstorm fick han klart för sig hur enkelt det var för en tränad person att handla säkert med narkotika. Efter kriget tog han upp verksamheten på nytt i stor skala. Under upprepningarna som Interpol gjorde åren 2039-40 uppkom ett tomrum som han genast fyllde. Numera är han fast etablerad som en av de största handlarna i Berlin.

Hans organisation består av några före detta agenter från GRU samt gorillor rekryterade från gatugång i Ryssland och Tyskland. De flesta är dock ryssar ursprungligen.

FYS	12	Chockslag: Ob4T6
KOR	15	Skadebonus 0
UTS	12	Förflyttning: 9
PSY	16	
UTB	17	
SYN	14	
HÖR	13	

Viktiga färdigheter: Pistol 16, Gevär 14, Slagsmål 14, Övertala 13, Ledarskap 13, Smyga 11, Undre världen 14, Värdera 13, Gömma 10, Söka 9, Taktik 10

GRU-agenter

Det är dessa som står precis under Stjolkpyn. De stod under hans befäl i GRU och var med under Operation snöstorm. För dem är Stjolkpyn Gud, mamma och pappa. Eftersom de fått sin grundutbildning inom GRU är de mycket skickliga i vad de än gör. De heter Krakov, Boris, Stefan och Pjotr.

FYS	13	Chockslag: Ob4T6
KOR	14	Förflyttning: 9
UTS	11	
PSY	14	
UTB	15	
SYN	13	
HÖR	13	

Viktiga färdigheter: Pistol 15, Gevär 13, Slagsmål 14, Övertala 10, Ledarskap 9, Smyga 11, Undre världen 10, Värdera 10, Gömma 10, Söka 9, Taktik 10

Gorilla

Gorillorna är bönderna i Stjolkpyns organisation. De är grova, brutala och hårdhänta. De gånger som rollpersonerna träffar någon agent eller Stjolkpyn själv sitter antagligen någon gorilla i bakgrunden och tittar på tysk hårdporr. De är rekryterade från gatugång och liknande. De har det ganska bra hos Stjolkpyn och är lojala mot honom.

FYS	13	Chockslag: Ob3T6
KOR	10	Förflyttning: 8
UTS	10	
PSY	9	
UTB	7	
SYN	10	
HÖR	10	

Viktiga färdigheter: Pistol 10, Gevär 10, Slagsmål 12, Övertala 9, Smyga 8, Undre världen 10, Gömma 8, Söka 9