

# HIMMEL OCH HELVETE – Project Thunderbolt I

Neotech-äventyr av Sven Folkesson

**H**immel och helvete skrevs för en himla och helvetes massa år sedan för min dåvarande spelgrupp. Det utgör den första delen i en serie om tre, som alla ligger på ritbordet. Vill du påverka kommande delar, eller kanske rent utav skriva de tillsammans med mig, hör av er till Runan. Kommentarer och spelupplevelser mottages lika ledes och gärna.

Himmel och Helvete nerpräntades under en tid då jag spelade mycket rollspel - mer än nu - men inte spelade under samma former som jag gör nu. Trots det tycker jag det är lika så bra att delge er min forntida skapelse, förhoppningsvis finns det många som uppskattar det ute i vårt avlånga land. Äventyret innehåller en lång och lugn resa med ett abrupt slut, en action- och delvis detektivinriktad vistelse i Sao Paulo, ett överlevnadsscenario i 2050-talets värsta tänkbara miljö och en sansad avslutning med flera lösa trådar att spinna vidare på. Himmel och helvete lämpar sig antagligen bäst för en något våldsinriktad spelgrupp, även om den absolut inte behöver vara varken homogen eller färglös. Med andra ord - vi pratar Neotech!

Text inom [klamrar] avser information till SL om spelledarpersonernas förhållanden när dessa inte bevitnas direkt av rollpersonerna.

Äventyret utgörs av denna inledning inklusive den följande bakgrunden, fyra äventyrsavsnitt och ett appendix med SLP.

## Bakgrund till Projekt Thunderbolt

Efter årslånga studier och experiment - i största hemlighet - lyckas äntligen professor Hugh Shinrikyo, den engelska energiforskaren och japanätlingen, nå resultat i sitt senaste projekt: "Thunderbolt". Doktor Shinrikyo har sedan länge varit anställd på Martin Quality Equipment och tillsammans med några kollegor fått i uppgift att lösa ett tillsynes omöjligt problem: att utvärdera huruvida laserteknologin kan användas i form av effektiva handeldvapen, och i såfall hur. Som sagt, äntligen kom man någon vart, och detta budskap nådde koncernledningen bara någon timme innan en man ur forskarlaget, Marcus Dienewald, flydde ut ur landet med forskningsresultaten. Han förstörde alla andra fakta och begav sig till Oslo, Skandinaviska Föränta Staterna. När Martin QE fick reda på detta blev det stor uppståndelse i ledningen. Man var väl medvetna om att man inte kunde gå till ordningsmakten,

då projektet var ytterst hemligt. Istället lejde man ett stort antal hitmen från hela Europa, vars uppgift var att hitta och eliminera Dienewald, men viktigast av allt: föra forskningsresultaten tillbaka till Berlin. Problemet låg, eller ligger, egentligen inte i att man förlorat forskningsresultaten, de andra som är insatta i projektet kan antagligen på några månader få fram den informationen genom nya experiment. Vad som oroar vapentillverkaren är att informationen kommer i orätta händer. Laserteknologin är verkligen het.

Ganska så medveten om det enorma uppdraget som följde honom lyckades Dienewald ta sig till Oslo och hålla sig gömd så pass länge att han fick möjlighet att sälja vidare den så hett eftertraktade, kodade informationen på MX-chip som han förvarade väl dolt på sitt hotellrum. Med en enorma summa pengar på kontot lyckades han sedan som ett mirakel (eller med hjälp av SFS, andra företag eller liknande, vilket får stå oskrivet tills vidare) fly till varmare trakter, var han antagligen fortfarande lever.

## Bakgrund till Himmel och helvete

Efter ett par mellanhänder var det Chang Li (se nedan) som försökte tjäna sig en hacka. Som snart står att läsa råkar rollpersonerna, lyckligt ovetandes om faran de svävar i, få uppdraget att frakta chipen, nu inopererade i en hund, till Sydamerika. Det var Chang som lät stoppa chipen i hunden, så resterande parter, inklusive RP:na, vet inget om detta. Chang har lyckats hitta en lämplig köpare, California Weapon Systems, och man har bestämt att rendez-vous sker i Sao Paulo. CWS har dock inte till fullo insett allvaret i situationen. Deras konventionella personal på plats får således i uppdrag att sköta affären och transaktionen.

Förutom ovannämnda hitmen så kommer RP:na även att ha folk från General Arms i hämlarna, om dock på något längre avstånd. När en av mellanhänderna i Oslos undre värld skulle sälja chipen vidare kontaktade han detta företags filial i staden. Man tackade nej, men spårade samtalet och skickade en grupp ronin för att säkra informationen. Till företagets förskräckelse hade redan mannen sålt informationen vidare och när ronigruppen som bäst höll på att pressa honom anlände en hitgrupp från Martin QE och strid uppstod. Mellanhanden omkom i tumulten och General Arms kände sig inte nämnvärt klokare efter

intermezzot, förutom att de förstod att de jagade hett material. Företaget har nu ett större antal män satta på att finna chipen, men Martin QE ligger steget före. Trots att inte General Arms medverkar nämnvärt i äventyret så nämner jag dem för de kommer spela en betydligt större roll i Projekt Thunderbolt Del 2.

Men inte nog med detta; ytterligare en part är inblandad. Alain Brutus arbetar vid DragonCorp, och är vice chef för företagets europeiska intelligensavdelning. Han fick nys om de skenande forskningsresultaten via en tjallare och blev genast mycket intresserad. Brutus bestämde sig för att agera på egen hand och satte agent Manticore på uppdraget. Han berättade inte för henne att uppdraget inte egentligen tjänade DragonCorps syften, utan har tagit ledit åt henne i smyg och betalar henne från egen ficka. Manticore lyckades bättre än både Martin QE och General Arms företagssolos, och kommer t o m med på samma båt som RP:na. Dock vet hon inte vad hon letar efter, och har ingen aning om att hunden är nyckeln till framgången. Som den infiltrator hon är kommer Manticore inte ta till våld eller skada rollpersonerna i onödan. Hon kommer likaså inte röja sin cover om ej i absoluta nödfall. När hon lyckas klura ut vad rollpersonerna fraktar, kommer hon vänta på rätt tillfälle och slå till. Hon är väl medveten om att RP:na är henne överlägsna (?) om saken utvecklar sig till våldsamerheter.

## Synopsis och övertill över äventyret

Del 1 - Inledning: RP:na får uppdraget i Oslo av Chang Li.

Del 2 - Resan: RP:na åker över Atlanten i en gammal skrov och råkar på vägen ut för diverse händelser, mer eller mindre eller inte alls kopplade till huvudhandlingen.

Del 3 - Resans mål: RP:na anländer till Sao Paulo och allt känns hopplöst då deras kontakt verkar ha gått under jorden. De blir dock kontaktade av annan personal på CWS som ber dem överlämna chipen i deras huvudfilial i Los Angeles, Kalifornien.

Del 4 - Resan går vidare: Sagt och gjort, spelarnas rollpersoner förljer med ovannämnda personer norrut och blir dessvärre nerskjutna utav män med onda avsikter. En kämpig flykt i en radioaktiv skyddszon...som i sin tur leder RP:na in på rätt spår.

# “Oslo, oh Oslo!”

## Del I - Inledningen

### NORGE 2051 - DECEMBER

**Morgon.** Livet i Oslo denna december-morgon har redan börjat. Staden ligger gömd i ett hölje av smutsig, svartvit snö. Kylan tränger sig på och gör livet hårt för de stackars hemlösa. Inte undra på att man inte lyfter ett finger för att hjälpa stackarna. Stadsledningen är bara glada över att “packet rensas ut en gång om året”. Det var också så den vice borgmästaren uttryckte sig. Någon journalist krävde en ursäkt, en annan avgång. Vilka optimister! Opinionsen var tyst som grav, en del håller med och andra orkar inte bry sig.

**Förmiddag.** På caféerna trängs skoltrötta ungdomar, ännu tröttare arbetare och några kostymklädda tjänstemän. En TV står i ett hörn “...och nu inför tredje omgången i MaxFlax skall vi se om Styrbjörn verkligen är så vild som rykterna säger. Men först; reklam...” Utanför, på andra sidan gatan, står en polisbil. Smyckesaffären blev rånad för tio minuter sedan, rånaren gick lös på butiksbiträdet med ett par rippers, bara för att bli nergjord av vakten som passerade; automated med kpist på 5 meters avstånd kan bara bli blodigt. Stackars städpatrull.

**Eftermiddag.** Det är i de yttre kvarteren som man verkligen känner av vintern, den känns liksom i luften. T o m de mest våldsbenägna gängen håller sig lugna. Någonstans hörs en skottsvalva och ett par sirener, men som sagt, det är ovanligt lugnt.

Kväll. Än är det inte mörkt. Ännu arbetar de flitiga medborgarna vidare. I de centralare delarna av staden lunkar livet vidare, i aldrig sviktande takt. Bilköer, trängsel på trottoarer och det eviga suset efter vektorjetfordonen. Människorna transporteras runt i staden i tuben och i de otaliga gångvägarna på olika plan. Några åker taxi, några andra buss, och de som har råd att betala de dryga skatterna tar bilen.

Skymning. Staden förvandlas, lugnet sänker sig. Neonlyserna speglar sig i vattensamlingarna i gatan. Några bilar far förbi och skvätter upp alltför mycket smutsigt vatten. Ett par säkerhetsvakter hojtar och viftar med armarna. Uppståndelsen dränks av plokramerande reklam-snuttar på en stor 3D skärm som ni passerar; “...så bli också Du en av de lyckliga användarna av Glorax C, den unika skyddsvästen i det nya materialet TOX, som inte hindrar dina rörelser och...”

**Natt.** Nu tar staden liv igen, efter den korta time-outen. Gatorna fylls av bilar: människor ska festa, träffa vänner eller bara njuta av de få lediga timmarna om dygnet. Ett gäng misshandlar en telefonkiosk neråt gatan, men drivs på flykt av gummikulor och targas. En automat för nerladdning av nyheter pumpar ut de senaste headlinen; “57 människor döda och lika många sårade i bombattentat i centrala Montpellier - attentatsmän okända”. En övercybrad kvinna i transparenta plastkläder står och smeker sig själv vid ingången till en nattklubb. Dörrvakterna hotar och skjuter sedan skarpt. Från puben till vänster strömmar lugn musik och en radiopratare tar över “...och temperaturen ligger på -2°. Till alla er där ute som bara planlöst vandrar omkring, utan något mål, har jag bara en sak att säga; tappa inte modet. God natt Oslo, god natt.”

### CHAN LI

En av Oslos mest inbitna smugglare, Chan Li, kontaktar RP:na. Han ringer dem för att stämma träff nere i hamnen. Han ber dem möta honom utanför “Stars n’ Bars”, en stor krog “som ni bara inte kan missa”. Chan lovar dem fett med pengar och ett enkelt, om än något tidskrävande, uppdrag.

### STARS’N’BARS

Krogen visar sig vara en mycket livlig inrättning, med mycket ståhej och hårt rölj. Musiken är snabb och metallisk, baren serverar ett brett utbud av drinkar till ett billigt pris. Överallt trängs berusade hamnarbetare och brottslingar, och gränsen mellan skämt och allvar är suddigt härfin. I källaren pågår ständigt en handel med stöld -och smuggelgods.

Inte för att det är av någon vikt, men två civilpolis befinner sig just nu nere i källaren och blir misshandlade av ett par torpeder. Efter att en av räbusarna går lös på dem med ett basebollträ i aluminium så finns det inte så mycket kvar av dem. De blir utslängda på bakgården (för att sedan dumpas i havet) i brist på entusiasm att slutföra jobbet. När sedan Chan diskuterar med RP:na kommer de finna dessa. De märker att personerna är misshandlade till oigenkännlighet. De enda som de kan finna är deras polisbrickor.

[Poliserna var från narkotikaroteln, arbetade undercover bara för att se om det fanns sanning i rykterna om att källaren var en lager för narkotika. De blev ertappade när de som bäst bände upp en låda och fortsättningen är ganska solklar. De bar tyvärr polisbrickorna på sig...]

Hursomhelst, Chan förklarar:

- 1) RP:na skall frakta en levande hund från Oslo till Sao Paulo.
- 2) Hunden skall vara levande vid leverans.
- 3) De skall överlämna hunden till Raphael Gaillard, pete: 34 56 71 03.
- 4) Chan ordnar biljetter och ger dem 1 000 Ecu var nu på direkten, resterande 9 000 Ecu får de vid leverans.

Anledningen till att de får resa med båt är att Chan tror att det är det bästa sättet att resa dolt, eftersom det rör sig om relativt heta grejer (Chans ordval) är flyg alldeles för riskabelt. Dock försäkrar Chan RP:na att det inte föreligger några stora risker i samband med själva transporten, det är en ren “rutinsmuggling”. “Men det skadar ju inte om ni håller ögonen öppna, fast det förutsätter jag att ni alltid gör...”

# “Destination Latin America”

## Del 2 - Resan

### OSLOS HAMN-KVARTER 05:30

Hamnen ligger tyst och öde, sånär som på några hamnarbetare som står och lungt konverserar ett femtiotal meter bort. Ni befinner er på transportfartygskaj F, ansatts 13. Framför er ligger er transport och väntar på er. Det är en gammal, väldig plåttanker; sliten och rostig. För att ta er fram till båten måste ni bana väg genom det stora virrvarret av lårar, lådor, containrar och annat som förmodligen skall lastas ombord på skorven. Det saknas landgång men det är inte så långt att hoppa...

### LUSITANIA II

Skeppet som RP:na skall färdas med är en riktigt gammal båt, säkert fyrtio år. Den är utrustad med den billigaste teknologin, den är sliten och skulle aldrig (ALDRIG) passera en besiktning. Personalen är dåligt, eller inte alls, utbildad; främst fattiga stackare från gettona som tackat ja till ett jobb. Båten är kort sagt ett flytande såll!

Skorven transporterar diverse varor, ofta sådana som folk inte vill skall passera rigorösa flygkontroller, och kaptenen och varvet är mindre nogräknade. Dock transporterar man även lagliga varor, åt småföretag som inte sätter effektivitet och säkerhet främst utan prioriterar pris; att transportera med Lusitania är extra billigt då man lätt kan smita undan diverse skatter och tullar.

Hursomhelst, RP:na får efter en kort konversation med den något stressade kaptenen, reda på att avgången beräknas dröja ett par-tre timmar (ordinarie avgång skulle ske 06.00) och att deras hytter finns under däck; “Ta hissen - nej förresten - trapporna, för säkerhets skull, där borta. Åk ner till plan -3, följ pilarna till passagerarhytterna, så finner ni era bås.” Hytterna visar sig verkligen vara just bås, och inte nog med det; mycket ostädade sådana. Kajutorna är små rum med fyra sängar i minimal storlek och ytterligare ett litet rum med än ännu mindre toalett. Golvet består av oslipad betong, väggarna av plast. Det kryper vatten längs taket, mögel gror på väggarna, en spya piffar upp lukten på toaletten, vattnet som man får ur kranarna är brunt. De enda som verkar trivas är larver som kryllar i smörjan på golvet, spindlarna i sina nät och kackelackorna som ilar runt på golvet. RP:na har sin hytt vägg i vägg med maskinrummet, vilket innebär ett ständigt motorljud som gör de flesta

lomhörda. På nätterna är sovsvårigheter ett faktum.

Om RP:na flanerar runt lite upptäcker de att båten har tio passagerarhytter. 1-2 av dessa bor de själva i, kl 05:56 anländer tre sydamerikaner i arbetarkläder och ockuperar en hytt [knarksmugglare], kl 06:13 kommer en ensam europeisk man ombord och tar en hytt i besittning [agent från InterPol], några minuter senare en ung kvinna [agent från DragonCorp] och sist och minst betydelsefull kommer en man med asiatiskt ursprung, ungefär 06:35 [f d yakuzamedlem som flyr sitt förflutna].

### DAG 1

Båten lämnar Oslo omkring 09:15.

Mot en extra betalning på 25 Ecu så får RP:na 3 mål mat om dagen. Man behöver inte vara det minsta kräsen för att få kvälvningar vid blotta åsynen av smörjan som serveras dem. Vill de så får de sitta i personalmatsalen med besättningen, annars så får de förtära sin mat var helst de vill.

Vädret denna dag är lungt och ganska soligt, men kylan biter om man vistas ute på däck.

De första timmarna går färden sakta framåt i Oslofjorden och sedan vidare västerut i Skagerrak. Väl ute på öppet hav (Nordsjön) så drar motoren på full fart, vilket märks: hela farkosten böjar knaka och vibrera.

Inga viktiga händelser denna dag.

[InterPol-agenten skickar signalement på alla passagerare till högkvarteret i Paris (rutin).

DragonCorp-damen avvaktar på sin hytt, om möjligt installerar hon buggar i RP:nas hytt(ar).

Yakuzamannen uppträder allmänt paranoid och kommer att inleda ett nervöst samtal med alla han möter. Frågor som vilka de är, vad de har för ärende och slutligen om de har några kontakter med yakuzan kommer att ställas (han är inte speciellt smart, som kanske framgår).

De tre drogsmugglarna kommer att hålla sig lågt, en av dem solar på däck, en annat ligger och läser i hytten och den tredje umgås med en kvinna han känner ombord.]

Dag 2

Lusitania II åker igenom Engelska kanalen. Inget speciellt inträffar denna dag. Vädret övergår till mulet, grått och fuktigt. Kylan håller i sig.

[InterPol väntar på svar. DragonCorp lyssnar i buggar/installerar buggar/avvaktar. Yakuzan fortsätter sin jakt på för-

följare (resten av resan). Knarksmugglarna fortsätter att koppla av.]

### DAG 3

Ett vilt slagsmål utbryter i matsalen, involverande över 20 besättningsmän. Orsaken är trängsel i matkön.

Vädret blåser upp något, vilket medför att båten gungar lite, nästan ej märkbart. Solen tittar fram emellanåt.

[InterPol får svar. Han får uppgifter som bekräftar att den nervöse mannen är straffad åtskilliga gånger och har kopplats ihop med det japanska maffian. Han får antagligen veta vad RP:na är för några. Vidare får han veta att den unga kvinnan är anställd av DragonCorp, och hon verkar vara en laglydig medborgare. Sydamerikanerna förblir okända (främst därför att agenten inte ser skillnad på latinamerikaner). Han bestämmer sig för att med okonventionella metoder förhöra alla personer med brottslig bana, d v s yakuzakillen och eventuellt någon rollperson, för att få reda på deras mål med denna resa. Japanen avslöjar efter någon timme allt han vet och agenten antecknar entusiastiskt (RP:na kommer på tillbaka-resan bli kontaktade av agenten som vill använda RP:na som spelbrickor i kampen mot yakuzan. Nu har han ju några namn...). Resten av passagerarna håller sig i skinnet.]

### DAG 4

Båten passerar Kanarieöarna. Vädret lugnar ner sig.

Under dagen upptäcker en av knarksmugglarna den unga damen när hon rotar i deras utrustning. DragonCorp agenten avlivar snabbt den förvånade latinamerikanen och förpackar honom i en städvagn. Just när hon skall till och slänga vagn med en död människa i havet så dyker en slumpvald RP upp och bevittnar det hela. Om denne håller sig gömd så ser hon inte RP:n. Går han fram och frågar döljer hon sin ilska över missstaget och spelar trovärdigt “Jag blev så jävla trött på de där äckliga, illaluktande lakanen. Åhhh, Guuuuud! Bara jag tänker på det så mär jag ILLA! Fyyy...!”

Framåt kvällen så saknar de andra smugglarna sin kamrat och börjar ropa och föra ett liv som nog någon RP:n lägger märke till. Oavsett händelseförloppet så kommer smugglarna alltid vara tillsammans och vara mycket misstänksamma och på helspänn. De tar med sig vänninnan ner till hytten och tillbringa majoriteten av tiden där.

[Piraterna får pejling på Lusitania II och bestämmer sig för att göra ett besök. De skickar ut en av deras piratbåtar. De övriga håller sig lugna]

### DAG 5

Under natten mellan dag 4 och 5 så vaknar de flesta ombord av att båten kränger något oerhört. Efter den första chocken då flera ramlar ur sina bäddar märker de att båten gungar kraftigt fram och tillbaka. Utanför blåser det kraftig storm. Det är bara att bita ihop, spänna fast säkerhetslinan i sängen och försöka somna om. Är man inte van vid sjön lär natten bli en lång bön till toalettguden.

Dagen gryr, stormen avtar ej i styrka. Hela dagen fortsätter ovädret och gör livet hårt för samtliga ombord.

[Piratbåtens tvingas att vända på g a stormen, under kaskader av svordomar och skällsord som vi inte skall ta upp här. Alla andra ligger av förklarliga skäl lågt]

### DAG 6

Stormen fortätter. Någon gång under dagen upptäcker RP:na att hunden saknas. Den har blivit kidnappad av den koreanska chefkocken som glad i hågen håller på att förbereda en hundgryta! RP:na lyckas i sista sekunden finna den, precis när kocken skall till att sprätta upp den. Han vill inte överlämna den frivilligt dock!

DragonCorp agenten försöker genom charm komma någon blodig (manlig) RP nära; "Det är såååå läskigt. Gud hjälp mig (snyft). Vad ska jag göra? Håll om mig (snyft). Snälla..." Hon spelar mycket övertygande och håller sig till samma historia. Hon försöker inget ännu.

[Resten ligger lågt]

### DAG 7

Stormen fortsätter.

DragonCorp damen försöker röna vad RP:na är för några, om hon tror att hon har förtroendet. Stöter hon på misstänksamhet byter hon taktik och fortsätter att smöra. Hon kan t o m tänka sig att ligga med RP:n, om hon tror att det kan lindra hennes situation.

[Resten ligger lågt]

### DAG 8

På natten mellan dag 7 och 8 så börjar stormen avta och bara efter någon timme är det förhållandevis lugnt ute till havs. Detta lugnar nog också RP:na, men de skulle bara veta vad som väntar dem...

[Nu när stormen lagt sig så får piratbåten vittring på sitt offer igen. De pressar motorerna till det yttersta och hinner upp Lusitania redan under natten.

DragonCorp-kvinnan börjar nu bli lite mer desperat, men håller sig i skinnet.

Hon försöker nog placera en bugg i RP:nas hytt, om det inte redan är avklarad.

InterPol-agenten som nu återhämtat sig från sin sjösjuka kommer att försiktigt inleda samtal med så många han kan, utan att väcka onödigt uppmärksamhet. Han anar ugglor i mossen när han får reda på att en av passagerarna försvunnit under mystiska omständigheter.]

### DAG 9

Piraterna slår till exakt 04.35 på natten mellan dag 8 och 9. Låt gärna en av RP:na befinna sig på däck denna tidiga timma, så att han/hon får ta del av händelseförloppet.

(Händelseförloppet nedan är bara ett förslag på vad som kan hända, dina spe-lares skicklighet eller din egen improvisationsförmåga kan gott och väl vända steken.)

Piratbåten agerar på rutin: när den befinner sig inom synhåll från målet så släcker man alla lampor och håller sig någorlunda tysta medan man i högsta fart dundrar fram mot offret. [Om du vill kan eventuella personer på däck slå Ob5T6 mot HÖR med en mod på -1/minut som gått från när båten började avancera för att höra motorljud. Det tar 5 minuter för båten att komma fram.] När piraterna är nära [1 minuts färd bort] så lossar man fyra småbåtar som i full fart rycker fram mot Lusitania II och åker jämsides från olika håll. Piratbåten som nu verkligen är nära anropar målet både med högtalare och på radio, uppmanar dem att ge upp och inte göra motstånd eller slå larm, samtidigt som männen i småbåtarna klättrar upp på båtens sidor. Piratbåten hotar med att avlossa sina missiler och granater om motståndarna avlossar så mycket som ett enda skott.

Taktiken kommer nog fungera bra även mot Lusitania (självklart har dock du som SL sista ordet), samtliga personer ombord blir överrumplade och avväpnade av de stridsvana piraterna som både är bättre utrustade, skickligare, har överraskningsmomentet på sin sida och är i numerärt överläge.

Exakt hur piraterna går till väga kan vi av utrymmesskäl ej ta med här, men vi litar på att du, som SL, beskriver det hela detaljerat och effektivt. I korta drag så kommer piraterna ta kontrollen över båten, undersöka den, ta allt av värde och sedan återvända till sin bas. I detta fall är själva båten av ringa värde, så den lämnar de. De kommer att ta lite lådor (innehållande bistånd från Europa (mat, mediciner m m), vapen och annat krims krams.), mat från köket och en handfull ur besättningen att sälja som slavar. Du väljer med fördel någon/några/alla av RP:na (en förutsättning är dock att de är friska och starka). En intressant händelseförveckling är att dela upp RP:na; ett par blir fångatagna medan resten blir kvarlämn-

nade, för att kanske försöka frita sina vänner?

Piraterna kommer att lämna Lusitania ca en timme efter att de bordade båten. För RP:na som blir kvarlämnade (om några) innebär piraternas besök följande: alla deras vapen som de inte gömt i någon annan dimension kommer att vara beslagtagna, likaså deras värdesaker o dyl. Om hunden skall bli fördd till piraternas lya eller kvarlämnad är upp till dig. Men inte nog med det, piraterna beslogtog också en stor del av livsmedelsförrådet, vilket kommer ställa till det ordentligt. Kaptenen kommer att strikt ransonera maten - och då prioritera sin besättning! Övriga passagerare kommer endast att få en portion per man och dag. Visserligen kan man muta till sig mer mat av kökspersonalen, men då piraterna (antagligen) tog RP:nas värdesaker och pengar, så blir det svårt. Någon brist på färskvattnet är det lyckligtvis inte.

Stämningen på båten kommer att vara deprimerande och ganska tryckande, många är fortfarande chockade. Flera ur besättningens vänner är fångade och bortförda mot okänt öde. Rädslan och tungsintheten känns i luften. Känslolinttrycket kommer nog bli ännu mer skrämmande när RP:na får sina hungerhallucinationer!

Hur äventyret fortlöper är nu helt upp till RP:na (och självklart SL). Om några av dem blev fångar kanske man planerar en räddningsaktion. Detta kommer kaptenen att stämpla som helt idiotiskt (han kanske har rätt...) och tydligt visa sitt förakt. Hans planer är att kalla på kustbevakningen eller militären och sedan ta sig i land i första bästa hamn för att proviantera och sedan fortsätta enligt tidigare lagda rutt. Om dock RP:na tjarar lite får de kanske låna ett par livbåtar och om de frågar sig runt kan de skrapa i hop tio man ur besättningen som är villiga att med våld hämnas och befria sina vänner. En av dessa tio är smugglare (hans sista vän blev tillfångatagen).

Kvinnan från DragonCorp kommer att få RP:na på andra tankar, men misslyckas detta ser hon bara en utväg, att följa med. Hon spelar detta med nödvändig portion hysteri och bedrövelse.

Om RP:na fortsätter med båten; följ bara dagschemat som förut. Om de däremot väljer att göra ett desperat försök att frita sina vänner; hoppa till avsnittet rubricerat "Fritagningen!". Något annat val är inte troligt, men om dina spelare verkligen vill göra något orginellt så finns ingen annan alternativ än att improvisera.

#### Fångar!

Hursomhelst, slavarna blir försedda med handklovar och brutalt inkörda i celler (fyra fångar per cell) under däck på piratbåten. Självklart blir de visiterade, frantagna alla värdesaker och allt som

kan vara farligt att de behåller: med andra ord så får fångarna endast behålla sina kläder. Cellerna är unka och i någon finns det blodspår. Det finns ingen inredning alls här, och ingen toalett. Dörren är i metall och försedd med tithål. Cellen saknar fönster och belysning, det är kolsvart. Ute i korridoren utanför cellen sitter två beväpnade vakter och spelar kort (för att höra detta måste man vara riktigt tyst, då cellerna är ljudisolerade).

[Tänk på att fångarna skall bli slavar och således kunna arbeta, så man kommer inte misshandla dem i onödan. Om dock RP:na bråkar allt för mycket kommer piraterna upplysa dem om att de inte alls tvekar att döda dem och slänga dem överbord. De ljuger inte.]

Resan till basen kommer att ta ett par dagar. Fångarna kommer att få två mål mat om dagen. Genom luckan skjuts det in konserver med bönor och syntetiskt kött. Kallt och sliskigt, men faktiskt en klass högre än maten på Lusitania. Första dagen får eventuella fångatagna RP:er ingen övrig kontakt med omvärlden.

## DAG 10

På Lusitania fortsätter svälten och den modfällda stämningen. Fram mot middagstid så når man land, närmare bestämt staden Salvador i Brasilien.

Efter att Lusitania II har lagt till kommer nu de mer lättade sjömännen att rusa i land och under kvällen som går (båten kastar loss nästa morgon) festa länge och vilt. Hamnen ligger i de fredligare delarna av staden, men innan RP:na kan röra sig runt (om de vill det) så måste de genomgå en sträng ID- och passkontroll. Är de europeer med giltigt pass kommer de visas vederbörlig respekt, men om det finns misstankar om att de är illegala invandrare eller liknande så kommer de att förhöras avskilt i lugn och ro. Om det visar sig att de är brottslingar så kommer de att straffas därefter.

Som SL får du gärna beskriva mängden soldater, de ovanligt rigorösa säkerhetskontrollerna och murarna och taggtråden. Om RP:na, med all rätt, tror att de har trampat in i ett krigsområde, låt dem göra det.

I Salvador kan de göra vad som faller dem in. Vill de festa så är utbudet stort och kvaliteten förstaklassig. Vill de köpa vapen kan du gott gärna vara lite snäll och låta dem få tag på några godbitar.

[DragonCorp-damen (om hon åker med på båten) kommer att hålla sig med RP:na, om det är möjligt. Annars skuggar hon dem, för hon vill inte att de rymmer.

InterPol-agenten håller sig på båten, men gör några samtal på sin telefon till sitt högkvarter och meddelar läget.

Yakuza-snobben är vettskrämd och håller sig på hytten.

Om den enda kvarvarande knarksmugglaren inte deltar i någon kamikazeliknande räddningsoperation, så stannar han på båten och är ARG!]

### Fakta: Salvador

Salvador är en sliten mångmiljonstad på Brasiliens östkust. Staden yttre delar är verkligen nergångna, slummen breder ut sig över landskapet. Här gottar sig Döden i allt vad sjukdomar och illgärningar heter. Folk slår i hjäl varandra utan att tveka för lite mat. Inte ännu den organiserade brottsligheten vägar sig hit. Människorna lever i bästa fall i hemsnickrade ruckel eller fallfärdiga hus från 1950-talet. Avsaknaden av avlopp, rent vatten och mediciner är så självklar att man inte klagat längre. Som sagt är detta paradiset för epidemier och farsoter och dagligen skördas huntrats offer. Här klassas inte mord som brottsligt, utan något man själv inte helst skall råka ut för. För en besökare kan det verka ovisst om man inte blivit teleporterad till helvetet eller något liknande. Dock brukar inte besökare bli särskilt långlivade...

Men självklart så lever det även rika människor i Salvador, och dessa bor i de centralare delarna av staden. För att undvika avlopp och total inströmning av fattiga in hit så har man upprättat taggtråd och murar med strikta säkerhetskontroller för alla som vill besöka Salvador City. Här inne är det rent och lyxigt, och själva Salvador City har kanske 250.000 invånare. Företag, affärer och hotell trängs om vartannat i detta virrvar till stad. Överallt patrullerar brasilianska soldater, som man satt in i kampen mot de fattiga. Då och då rullar en pansarvagn förbi och ständigt hörs skottlossning från slummen. Trots detta verkar människorna mindre besvärda.

### Fångar!

För RP:na på piratbåten så fortsätter resan. Det är mörkt, dystert och lite kastrofobiskt. De är fågna och på väg mot okänd destination.

Hoppa över dagsbeskrivningen för ev fångar f o m nu. Piratbåten kommer att lägga till i piratbasen dag 11, för närmare beskrivning, se "Fritagningen". Innan de får lämna båten blir de försedda med ögonbindlar. Sedan blir de brutalt förda upp på land och in i ett möjligt, gammalt stenhus. Efter befriande av ögonbindlar blir de placerade i celler, med fyra slavar i varje. Här kommer de förvaras i ett par veckor, för att sedan säljas som slavar till någon skum person bosatt i Sydamerika.

## DAG 11-13

Lusitania kastar loss 10:37 dag 11. Färden fortsätter i lugn takt, man anländer till SaoPaulo kl 16:08 dag 13.

[Nu kommer smugglaren och den d d yakuzamedlemmen försvinna ur äventy-

ret, men om detta även gäller ur RP:nas liv, är upp till SL.

DragonCorp-agenten kommer agera efter förutsättningarna: 1) Hon är i RP:nas sällskap. Hon fortsätter med det, och hjälper RP:na i högsta möjliga mån. Hon kommer i så fall att vara till god hjälp, och hon kommer att följa RP:na genom hela äventyret. 2) Hon är INTE i RP:nas sällskap. Hon kommer att skugga RP:na i staden Sao Paulo. Där är det upp till dig som SL; vill du att hon lyckas så låt henne, vill du att RP:na skakar av sig henne så är det lika bra. Eller, låt tärningen avgöra!

InterPol-agenten kommer att lämna båten och ta sig till InterPol Sao Paulos HQ. Han kommer att möta RP:na på hemfärden, till dess är hans förhåvanden helt ointressanta.

### Fritagningen

Fångarna kommer att föras till piraternas bas, belägen på en liten ö utanför Guadeloupe. Här har de sina skepp, sin skattkammare och sitt högkvarter. Piraterna är många, välbeväpnade och kan terräng bra, medan det ända som talar för RP:na är att piraterna inte förväntar sig en fritagningsoperation (anfall?).

Hursomhelst, på ön lever det runt 10 000 människor, mestadels sydamerikaner och mexikaner som arbetar på plantagen, men även lite amerikanare och några europeer. Antingen så är de forskare, plantageägare eller brottslingar. Det finns ett trettiotal byar på ön, och ungefär lika många plantage. Här finns också knarkbaronen José Alcasos enorma hemvist; murar, minfält, IR, kulsprutor och över 200 vakter.

I egenskap av piraternas ledare så har Kashif Marimba inrättat en bostad endast ämnad för honom. Byggnaden ligger mitt i piraternas läger, och är en tvåvånings villa i traditionell västerländsk stil. Villan är nio år gammal, men likt resten av byggnaderna mycket ovärdad och sliten. Behovet av renovering är stor, färgen flagnar, plankorna lossnar och dörrarna gnisslar.

Hursomhelst, piraterna mäter allt som allt 35 stycken, varav runt hälften ligger och dásar i lägret. Åt manskapet har man byggt tre stycken barracker á 14 sovplatser i sju tvåbäddsum. Vidare så har man fyra identiska stenhus utplacerade i lägret. Två av dessa är förråd, ett tredje slavfångelse och det sista garage (innehållandes två fungerande jeepar, en trasig jeep, en gammal personbil och en släpvagn). Dessa hus består endast av ett rum och är nära 100 kvadratmeter stora. Över lägret höjer sig ett fem meter högt torn i trä. Här finns en tung kulspruta på ställning, men även IR-kikare, rörelsedetektorer och annat krimskrams.

Lägret ligger geografisk sett på en liten (ett par kvadratkilometer) ö i Guadeloupe. Innerst i en liten vik ligger pirater-

nas hamn och här guppar för tillfället två ombyggda jachter (en av dessa blev RP: na anfallna av), ett par småbåtar och en lyxig katamaran-segelbåt (Marimbas ögonsten). Småbåtarna används för att patrullera ön och är försedda med 80hk motor, IR-sensor (R: 50m), lätt kulspruta på stativ i aktern, ekolod och radio. Ytterligare en jacht har piraterna i sin ägo, men den är ute och raidar. Här vid vattnet ligger också två stora båthus, där man kan dra in och reparera båtarna.

Lägret ligger hundra meter in mot land från viken räknat och syns ej från havet, men nog så väl på ön. Nattetid så gör man sig inget besvär att mörklägga och man försöker inte heller hålla nere ljudnivån i lägret.

Man har en båtpatrull per timme som åker en sväng runt ön. Vidare så vaktar

piraterna i skift lägret, två åt gången. Dessa sitter och pratar i vaktornet. Gemene pirat använder oftast inte den sofistikerade utrustningen som finns tillgänglig, de ser mer patrullering eller vakt som något onödigt chefen hittat på. De är absolut inte vaksamma och tar inte allvarligt på sin uppgift. Om de får in larm på sensorerna kollar de med viss skeptsism upp detta för att med egna ögon bekräfta att det endast rörde sig om ett djur, oftast utan att rapportera detta först.

Som ni kanske märkt finns det ju en chans eller två att våra hjältar faktiskt lyckas genomföra sin räddningsoperation. Hur din spelgrupp kommer att göra är för mig omöjligt att förutse, så sådana spekulationer ska vi inte ta upp här.

RP:na kommer att förvaras i celler á fyra slavar i den, för detta ändamål, av-

sedda byggnaden. En vakt sitter och sover vid dörren, som är öppen.

#### **Fakta: Guadeloupe**

Guadeloupe är en ögrupp, bestående av ön med samma namn och ett par mindre exemplar. Huvudön är ungefär 60x30km stor och till stor del uppodlad av diverse bananplantage. Kolonins officiella språk är franska, för att den har varit fransk ända fram till sommaren -39. Då köptes den av den MYCKET rike knarkbaronen José Alcaso, från Colombia, som inrättade sin privata bostad och sitt högkvarter här. Nu på senare tid har José fått det hett om öronen, och han har dragit sig tillbaka till Guadeloupe på heltid. Hans syndikat håller på att falla sönder, men han har planer...

## “Bright lights, big city” Del 3 - Resans mål

### **SAO PAULO, 17:15, RUSNINGSTRAFIK**

Staden fylls med folk av alla slag, allt från höga ämbetsmän till fabriksarbetare. Alla passerar de er utan att röra en min. Vissa talar i telefon, andra lyssnar till de senaste nyheterna i öronsnäckan. På andra sidan gatan står ett par och vinkar efter en taxi. Uppenbarligen turister, för har man en gång varit här vet man att man bara inte får tag på en taxi hursomhelst. Rusningstrafik. Marken skakar när ett tunnelbanetåg passerar under er. Fastklarmad vid en lyktstolpe sitter en devotschka, av fradgan och blicken att dömma hög som ett hus. Längre fram längs gatan är det stor uppståndelse; ett gäng retrotecharer har avspärrat vägen och kastar sten på bilar och hus. Ni hör hur polisfordonen försöker ta sig till platsen, igenom de endlösa köerna. Som sagt, rusningstrafik.

Rollpersonerna har nu äntligen anlänt till resans mål, huvudstaden Sao Paulo, i landet med samma namn. Om någon av RP:na fortfarande är slavar och man inte velat/lyckats att frita dem, så kan du vara snäll och låta dem redan nu blivit köpta av någon rik man i Sao Paulo. För att det inte skall bli för enkelt så är det bra om t ex en maffiaboss har RP:n som tjänare. Efter att ha lyckats (eller misslyckats) med att rädda sin vän kommer de ha en mäktig fiende under sin vistelse i staden, för visst hatar maffiapampen när något går honom emot?

### **ÖVERLÄMNANDET**

Förhoppningsvis kontaktar RP:na Raphael Gaillard. Dessvärre så ger telefonen bara dem ett bildmeddelande där Gaillard ber dem att lämna ett meddelande med deras ärende och namn så kontaktar han dem snarast. Gaillard sitter i ett vardagsrum med stilig, modern inredning i svart och blått. En TV skärm på väggen bakom honom visar en omgång Hunters™ och utanför skiner solen. Om rollpersonerna kollar med abonnemangregistret får de reda på att han bor i en förort till Sao Paulo. Har de för avsikt att besöka herr Gaillard gör de bäst i att ta tunnelbanan, som är mycket fräsch (nyrenoverad för bara ett år sedan). Det är även bra ordning här, till skillnad mot andra städer där tuben brukar vara gatukriminallitetens hjärta.

Väl framme så ser de att deras kontaktman har det gott ställt, han lever i ett hårt bevakad och välskött villaområde. Adressen leder dem till ett stort hus i vit, syntetisk adobelera. En låg stenmur skyddar tomten, med en träport med elektroniskt lås ut mot vägen. Från porten leder en grusstig igenom en liten allé med korkekar fram till huset. Om RP:na ringer på högtalartelefonen vid porten upp till huset så får de till svar en elektronisk röst; Herr Raphael Gaillard är inte inne för tillfället. Var god återkom. Att öppna låset är mycket svårt (MiniKey™) men om rollpersonerna klättrar över muren (en meter hög) kommer inte larmet gå, då det är avstängt. Väl inne på tomten kan de utan problem ta sig fram till huset, och

antingen krossa ett fönster eller bryta upp ytterdörren (återigen MiniKey™). Villan visar sig vara prägligt inredd i tillsynes gamla möbler från den spanska kolonialtiden (det är skälvyklart falska kopior) och på väggarna hänger konst från alla världens hörn. Här finns bubbelpool, flera sovrum, vardagsrum, kök, arbetsrum, förråd och badrum. Men, här finns inga spår av varken Gaillard eller det rum som hans pete-meddelande är inspelat ifrån. Dock finns här lite ledtrådar man kan finna: vid dörrmattan kan man finna intorkade droppar av blod. Även i tv soffan finns blod. I köksdörren är ett fullt märke, och vid närmare undersökning kan man finna en fin glasskål som ligger i närheten av dörren, under en fåtölj. Skålen har mycket riktigt en ful spricka [Gaillard slängde denna mot en av kidnapparna, men missade]. Man kan också finna en bit Brieost som ligger på golvet i ett av sovrummen på övervåningen [denna tappade han på morgonen, och orkade inte plocka upp den (han har städare)]. En till ledtråd kan vara ett betalkort med nio tusen sao pauliska pesos (0.20 Ecu = 1 SPP) som ligger på köksbordet under en tidning, och att villan inte verkar genomsökt [villan är genomsökt, men av proffs]. Ingen verkar ha gjort inbrott eller försökt råna Gaillard. Annars verkar allt i sin ordning.

[Under Del 2 så har grupper ur Martin QE sparat Chan Li och torterat honom åtskilliga timmar. Nyligen lyckades de pressa ur honom vart rollpersonerna är på väg och har skickat dit flera hitsquads.

Dessa kommer att göra livet hårt för våra hjältar, men de skall helst inte slakta dem redan nu. När du tycker att det går segt, eller när RP:na inte är på sin vakt, låt en av grupperna hitta dem och bjud spelarna på lite snabb action. Under vistelsen i Sao Paulo bör de bli utsatta för mellan 1-3 attentat, och om de inte klantar bort sig helt bör de vara vid liv, men på helspänn i fortsättningen.

Raphael Gaillard arbetar åt California Weapon Systems som försäljare i Sao Paulo. Han har fått uppgiften att ta emot hunden och ta den till företagets huvudkontor i Los Angeles. Nu är det dock så att män från Martin QE har kidnappat Gaillard (ca sex timmar innan rollpersonerna dyker upp) och håller honom fången på ett hotellrum i centrala Sao Paulo. När rollpersonerna anländer till hans villa har de precis börjat med att pressa ur honom allt han vet. De har även låtit honom spela in meddelandet på telefonen, så att de (förhoppningsvis) får reda på när RP:na anländer och var de befinner sig.]

Som synes blir det svårt för rollpersonerna att finna Raphael Gaillard, men om de är äkta detektiver (eller gamla rollspelsrävar) går de tillbaka till den enda ledtråd som kan leda dem någonstans: telefonsvararmeddelandet. De kommer antagligen bara tro att det är Gaillards kontor, men om de kollar så visar det sig att han arbetar hemma mestadels, och att CWS:s kontor i staden inte alls har den inredningen som finns i bakgrunden på svararmeddelandet. Detta säger i och för sig inte så mycket, men nu kan meddelandet verka värt att kolla upp. Om man spelar in meddelandet, och tittar noga, förstörar upp o s v på en dator kan man se flera detaljer; han verkar stressad och svettas ganska ordentligt. Det pågår som sagt en omgång Hunter på TV:n, och om man kollar med tv-bolaget (MegaSports) så visades detta program bara ett par timmar innan RP:na ringde Gaillard första gången. [Om RP:na ringde Gaillard från båten så var det antingen störningar eller ett annat svararmeddelande från hans riktiga hem.] Utanför kan man se det spetsiga taket på The Pyramid, Interworlds huvudfilial i Sydamerika. Utav detta kan man på en karta peka ut i vilken riktning han måste befinna sig (The Pyramid syns bara österifrån, åt alla andra vädersträck ligger högre skrapor i vägen). Sen är också inredningen en ledtråd.

Om man gissar på att det rör sig om ett hotell, så kan man ju alltid ringa och höra efter om de har den inredning som meddelandet visar. Sedan, efter en rad jobbiga samtal, där RP:na måste förklara varför i helvete de vill veta vad de har för inredning i sina rum - BINGO! Du bör dock inte hjälpa dem eller ge de ledtrådar, för det är egentligen inte meningen att de skall lösa detta. Gör de dock det är de värda minst ett frivilligt kryss efter även-

tyret. Om RP:na beger sig till hotellet får du se till att de får pisk av Martin QE männen, och efter det kommer de flytta till ett annat hotell dit inte ännu våra hjältar kan spåra dem.

### ETT NYTT FÖRSLAG...

Om rollpersonerna vill spana runt i staden efter Raphael, så låt dem göra det. Men, om det börjar bli långtråkigt, eller om rollpersonerna funderar på att åka hem, är det dags att gå vidare i äventyret.

Manuel Rosário är säkerhetschef på CWS Sao Paulo och medveten om företagets rendezvous med rollpersonerna. Det var dock bara han som tog det hela på allvar, då ledningen i Los Angeles och även på hans kontor i Sao Paulo tog det hela med en nypa salt. De insåg inte hur eftertraktat chipen är, hur värdefulla de är och de kanske inte ännu trodde fullt ut på vad Chang Li sade. Men Manuel beslöt att ta det säkra före det osäkra, för företagets och sin personals bästa, och satte CWS Sao Paulos 3:e aktionsgrupp i Läge Röd.

När sedan Gaillard inte dök upp på ett möte, rutinkollade man och fann att han inte var kontaktbar. Detta är mycket konstigt, då Gaillard som försäljare skall kunna nås av företaget 24 timmar om dygnet. Manuel polisanmälde försvinnandet, men lät också bevaka hans villa. När rollpersonerna anländer, och eventuellt gör inbrott, kommer detta att rapporteras, och RP:na att skuggas. Säkerhetsavdelningen, med Manuel i spetsen, tar för givet att RP:na är inblandade och bestämmer sig för att plocka in dem på förhör...

[Det kan verka konstigt att inte CWS har budens namn och foton, men Chang valde, med tanke på rollpersonernas säkerhet, att inte avslöja deras identitet.]

När rollpersonerna befinner sig något avsides, som på hotellrummen eller på en mörk gata, så slår CWS Sao Paulo Aktionsgrupp III till. Det hela går mycket smidigt och professionellt till: helt plötsligt landar ett par-tre tårgas granater i RP:nas omgivning och några ögonblick senare är de omringade och överrumplade av beväpnade män i gasmasker och ränarluvor. Om rollpersonerna bjuder på oväntat motstånd så drar sig företags-solona tillbaka och försöker på nytt. De torde till slut lyckas med sin kidnappning.

Försedda med buntband vid händer och anklar blir de förda i en van med tonade rutor längs Sao Paulos gator. Med i bilen sitter beväpnade, tysta solos som svarar på frågor med örfilar. Ytterligare en van kör före. Efter någon halvtimme i långa köer kör bilarna ner under jorden, och RP:na blir bestämt förda ut fordonet. De befinner sig i ett svagt upplyst garage och kan endast skymta ett par bilar till

förutom de RP:na och deras kidnappare anlände i. Aktionsgruppen för med sig rollpersonerna ut ur garaget genom en oläst plåtdörr och in i en korridor med betongväggar. Från korridoren leder massor av dörrar, och även ett par hissar och brandtrappor. RP:na blir förda längs korridorerna och in i ett starkt upplyst rum.

Här sitter Manuel med ett par kollegor på plaststolar med kaffekoppar i händerna. En internradio står i ett hörn och sprakar. Då och då hörs meddelanden och order från den. Manuel välkomnar rollpersonerna och börjar fråga vilka de är, vad de gör här, vad de vet om Raphael Gaillard, varför de besökte hans villa o s v. Om rollpersonerna säger sanningen så kommer de övertyga Manuel, som i sin tur ursäktar det burdusa välkommandet till hans land, och förklarar hur saker och ting ligger till (efter att ha befriat dem från deras buntband). Vad det är på chipen säger han dock inte. Han kommer bli förvånad när de säger att det är en hund de skall leverera, för det sa inte Chang något om.

Hursomhelst, Manuel litar inte till 100% på RP:na. Hans förslag är att de följer med honom till Los Angeles och tar med sig hunden. De kommer få bättre skydd av CWS än om de reser ensamma, och så kommer företaget betala en stor ersättning om de följer med, säger han. Anledningen till att Manuel vill ha dem med är att han vill vara på den säkra sidan, och så att han ensam slipper förklara ett totalt misslyckande inför sina överordnade. Om rollpersonerna vägar att följa med, berättar han att företaget kan ersätta dem med 5 000 Ecu per person, ett erbjudande rollpersonerna inte kan tacka nej till. Han kan sträcka sig till det dubbla, om inte de accepterar detta tar han med dem med våld (eller om du vill struntar han i dem = äventyret slutar här för RP:na).

[Nu har General Arms lyckats spåra RP:na till Sao Paulo, och deras första agenter anländer ungefär när vår hjältar lämnar landet.]

Hitmen från Martin QE söker febrilt efter RP:na i Sao Paulo. De bevakar alla flygplatser och tågstationer, och söker t o m med satellit och spaningsplan.]

### UPPGÖRELSE PÅ FLYGPLATSEN

När RP:na accepterat Manuels erbjudande får de reda på att de omedelbart ska ge sig av. Manuel, rollpersonerna och hunden blir transporterade till flygplatsen av aktionsgruppen, i deras vans. Resan till Sao International Airport tar ungefär en halvtimme och under tiden blir deinformerede om att de skall använda ett av företagets privata jetplan. I fordonen börjar solosarna byta om till mindre uppséendeväckande kläder, d v s svarta kostymer.

När vansen anländer till flygplatsen måste alla i följet visa pass och ID för att överhuvudtaget komma in på området. Väl inne på internationell mark parkerar de i ett stort parkeringshus och ett följe på 12 solos ekorterar Manuel och RP:na genom flygplatsstaden. När följet går i en inglasad gåbro mellan två skrapor kommer de att bli överfallna av Martin QE:s män, som kände igen en av RP:na när de passerade säkerhetskontrollen in till staden (de har gjort fantombilder av RP:na).

Gågatan är cirka 10 våningar (ca 25-30m) över marken, och består av två rullband i varje riktning. Martin QE:s solos kommer ta det säkra före det osäkra, och på inga sätt hålla tillbaka elden. Först kommer ett par hitmen avlossa pansarskott mot gångbron från en närliggande byggnad. Efter detta börjar fem hitmen i öppna eld från den byggnaden RP:na är på väg till. Ytterligare fem

är beredda i samma byggnad. På gatan nedanför står två Mercedes 790 SEL med sammanlagt tio hitmen, redo att ingripa och förfölja deras mål.

Striden bör bli fylld av action, där RP:na, Manuel och deras eskort kommer att bli jagade genom flygplatsstaden av hänsynslösa mördare. Efter ett par minuter kommer flygplatspolisen blanda sig i, och de kommer skjuta på alla som inte omedelbart ger sig. De tar det också mycket försiktigt, och försöker med sin överlägsenhet i antal omringa de stridande parterna och sedan säkert avancera. FN-poliserna kommer att till varje pris skydda civila. Till slut kommer dock RP:na att ta sig fram till sin terminal och allmedan skotten yr omkring dem kan de komma in på flygplatsområdet. Detta förutsätter att RP:na inte viftar med vapen, eller överhuvudtaget bär vapen, då kommer de inte kunna passera de rigorösa säkerhetskontrollerna. Men annars kom-

mer de kunna blanda sig med den panikslagna folkmassan, allmedan medlemmarna ur Aktionsgrpp III håller fienden borta. Sedan bär det av, ut på flygfältet med mördarna i hämlarna. Precis när de når planet, blir Manuel, som leder RP:na, träffad av en eldskur och han avlider nästan omedelbart. RP:na tillsammans med, om du anser att de behöver hjälp, ett par-tre solos, hinner fram till planet, som direkt startar och lämnar en brinnande och panikslagen Sao International Airport bakom dem.

[Chang Li uppgav aldrig RP:nas namn, han sa att han inte kände dem. En vän hade tipsat honom om RP:na, och han fick bara veta deras alias. Så Martin QE har gjort fantombilder av dem på dator efter beskrivning utav flera ur Lusitanias besättning.]

## “Hellre kroppar i rad, än rad i kroppar” Del 4 - Resan går vidare

### NÅGONSTANS ÖVER SÖDRA BRASILLEN KL 17:24

Flygplanet susar fram bland molnen. Under er kan ni ibland se skymtar av marken. Den här delen av södra Brasilien faller under benämningen “slagfält”, d v s ett område som utsatt för upprepade kärnvapenattacker. Denna sterila zon står som ett dystert minne över konflikten mellan Argntina och Brasilien -33, som orsakade miljontals människors död och Sao Paulos självständighet.

Inne i det lilla jetplanet tar säkerhetsagent Panter-3, som verkar börja slappna av efter händelsen på flygplatsen, till orda. “Det där var i varje fall inga bunnies, det säger jag bara. Trots det fixade vi väl både en och annan satans ronin”. Tiger-3, som verkar försjunken i djupa tankar, nickar trött och svarar sedan: “Mmmm.....det var förbannat nära att jag blev blyförgiftad där nere”. Han suckar. “Vilket jävla no-go”. Panter-3 nickar instämmande och jackar in ytterligare ett tripchip.

När RP:na nu lämnar Sao Paulo är det antagligen ungefär två-tre dagar efter att de först anlände till staden. Tidslinjen har hursomhelst ingen större betydelse. Vad som är av större vikt är att de har hunden med sig, annars kommer det vara mycket svårt för rollpersonerna att slutföra

äventyret. Manticore (d v s DragonCorp-damen) följer med RP:na, om de inte gjort sig av med henne.

#### Kraschen

Efter ungefär en halvtimmes flygning blir RP:na serverade mat av den sympatiska, amerikanska flygplansvärdinnan. Låt RP:na bekanta sig med flygvärdinnan, som är riktigt trevlig och kan berätta intressanta och roliga historier om de höjdare hon passat upp på.

Efter cirka en times färd kommer planet bli beskjutet och träffat av en Stingray B2 missil. Låt RP:na slå Syn mot Ob5T6 för att se planets baneman komma flygande mot dem, sekunden efter bryter helvetet lös. Missilen träffar i vingen och planet tappar snabbt höjd. Det bör uppstå tumult och panik inne i det störtande planet. Jag rekommenderar ej att rollpersonerna hoppar fallskärm, för då kommer de splittras och ha svårt att finna varandra igen. Detta kan man lätt ordna genom att låta fallskärmar vara borta, man har helt enkelt glömt att sätta dit dem (det har hänt förut). Det kommer också vara mycket svårt att överhuvudtaget hålla ordning på vad som är upp och ner, så att i detta kaos finna något specifikt är mycket svårt. Piloten lyckas till slut rätta upp planet någorlunda, och meddelar att han försöker nödlända. En RP som klara

Ob4T6 mot Syn kan få en skymt utav en helikopter genom fönstret.

Flygvärdinnan visar prov på god disciplin och går i tumulten igenom vad rollpersonerna och eventuella solos skall göra: “Dra åt säkerhetsbältet, kroka arm med den som sitter brevid er, håll ner hakan så att den stöder mot bröstkorgen, luta dig framåt och länka ihop benen med din granne. Ja just det, precis så där. Och glöm inte att ta spjörn mot nerslaget. Det är ingen fara, piloten vet vad han gör.”

Efter vad som verkar en evighet tar planet mark, i en våldsamt krasch där glas splittras, inredning flyger åt alla håll och aliminumchassit trasas sönder.

Låt RP:na ta några ObXT6 i skada var, beroende på hur skadade de redan är och hur skadade du som SL vill att de skall bli. De kommer hursomhelst vara rejält omskakade och chockade när de tar sig ut ur det brinnande vraket. De bör också ha någorlunda klart för sig att det hela inte hade en naturlig orsak, utan att de blev beskjutna. Detta är nödvändigt då RP:na bör ge sig av från vraket, för snart anländer hitmännen...

[Efter att RP:na med eventuellt följelyckades fly från Sao Paulo, bestämde sig männen från Martin QE att göra något drastiskt: de kontaktade företagets filial i Brasiliens huvudstad Brasília, och bad dem genskjuta rollpersonernas plan.

Detta ansåg de möjligt, för det första så räknade de ut att kunna skjuta ner dem över slagfältet, och för det andra så rörde det sig om ett litet plan. Om 300 oskyldiga omkommer skulle det dra till sig för stor uppmärksamhet. Sagt och gjort, Martin QE sände en av företagets attackhelikoptrar, och resten vet du.

Under tiden i Sao Paulo så har General Arms blandat sig in i härvan ytterligare. En av deras roningrupper befann sig på Sao International Airport i avsnittet "Action på flygplatsen", och trodde att det bara inte kunde vara ett sammanträffande att några hitmen från Martin QE ställde till ett jävla liv just här. Så de plockade in en av agentarna för förhör, och fick sina aningar bekräftade. I och med att RP:nas plan störtar lyfter ett jumbojet från Sao Paulo, och med är givetvis roninerna. General Arms män lyckades få ur flygledningen att CWS planet skulle till La Paz, Bolivia, så det är hit de styr kosan (Även om RP:na aldrig fick reda på det, så var de faktiskt på väg hit, men bara för att mellanlanda och tanka.)

Hursomhelst, när rollpersonerna tar sig ut ur vraket upptäcker de till sin förskräckelse att de befinner sig mitt i slagfältet, och att det ser mycket hemskare ut här nereifrån än där uppeifrån. Men rollpersonerna har mer brådskade problem: för det första så brinner planet, och om de vill plocka åt sig förnödenheter så bör de göra det omedelbart. Piloten är död, och om du vill kan en eller annan från eskorten omkommit också. Flygvärdinnan lever dock, och hon verkar förhållandevis lugn. För det andra så hör de en helikopter i fjärran...

### Fakta Campos

Campos är det område som drabbades värst i kriget mellan Brasilien och Argentina för snart tjugo år sedan. Innan fördömdelsen bestod Campos mestadels av fuktig savann på en höjd av runt 500-1000 meter över havet. I utkanterna av området odlades nötboskap på de vidda betesmarkerna. I öster låg stora arealer av sumppark.

Efter det korta, men ack så intensiva kärnvapenkriget, så förändrades naturen markant. Gigantiska kratrar med radier på flera kilometer utrotade allt liv, och hela staden Corumba ödelades. Värmestrålning och våldsamma tryckvågor förvandlade området till en steril ödemark utan växtlighet, och den fruktansvärda strålningen förgiftade allt vatten och all flora nästan omedelbart. De stridande parterna använde förutom dessa massförstörelsevapen, även mindre taktiska kärnvapen. I slutskedet skickades även diverse biologiska och kemiska stridsmedel in, och ännu har inte naturen återhämtat sig.

### Helvetet

Nu gäller det för RP:na att ge sig av från kraschplatsen, och det illa kvickt. Efter Ob1T6 minuter kommer vraket att explodera, och efter ytterligare Ob1T6 minuter kommer attackhelikoptern (en Huey "Snake" Anaconda, se nedan) kontrollera vraket. Om inte RP:na är ett par hundra meter där ifrån och dolda vid det här laget, så kommer Ormens detektionsutrustning att känna av dem.

Flygvärdinnan, som nu presenterar sig som Larkyn Feeney, visar sig ha stora kunskaper i överlevnad, första hjälpen och andra för rollpersonerna nyttiga färdigheter. Hon har både kurage och lugn, och kommer samla samman de överlevande för att ge sig av. Hon har även grundläggande kunskaper i hur man skall undvika att ta skada från radioaktivitet, vilket kommer vara till användning nu.

### Överlevnadstips

Följande information kan Feeney ge RP:na, eller om de har lämplig färdighet är det bara att som SL informera dem.

- RP:na bör, om de har tillgång till vatten, tvätta sig och sina kläder regelbundet, helst en gång per dygn. Tyvärr är antagligen vatten en bristvara, men att borsta av sig och kläderna med ren jord eller ren trasa är att rekommendera.

- RP:na bör vara noga med att rengöra alla öppna sår, och sedan täcka över dem. I brist på vatten kan man använda färskt urin. Även ögonen bör hållas täkta, och mun och näsa skall man skydda med fuktig trasa.

- De skall aldrig dricka stillastående vatten, eller vatten ur sjöar och vattensamlingar. Vatten som går att dricka är vatten från underjordiska källor och vatten ur snabbt rinnande vattendrag. Allt vatten skall filteras och kokas.

- Ätbara växter är sådana som växer under jord, men även dessa bör ätas med försiktighet efter att de har skalats ordentligt och kokats.

- Djur har ofta en stor dos radioaktivitet. RP:na bör tänka logiskt och endast jaga de djur som lever under jord (t ex kaniiner). De skall slänga benen och ett tjockt lager kött runt omkring, då det är skellet som har den absolut största mängden strålning.

- RP:na bör, om möjligt, spendera så mycket tid som möjligt i skydd. Det kan vara värt mödan att gräva en grop att sova i, eller att bygga ett skyddat läger om man tänker stanna kvar på samma plats en längre tid.

### Fakta: AH-4F Huey Anaconda

"Ormen", som helikoptern kallas, tillverkades först och främst för krigsmakterna i de stater som fortfarande ingår i den Nordamerikanska Unionen. De första anacondorna togs i tjänst -42, men sedan dess har man gjort en rad förbättringar och versioner. Anacondan är den vanlig-

ste förekommande attackhelikoptern i USA, och den har visat sig mycket effektiv, trots incidenter med frysta elledningsdatorer. Man har sålt helikoptern över hela världen, och priset ligger på runt 1 500 000 Ecu. Motorer: 3 st General Motors 16W-HD turbiner. Tomvikt: 3 700 kg. Maxvikt: 5 300 kg. Max fart: 330 km/h. Beväpning: 2st XM-24 7.62mm sexpipiga miniguns, 2st XM-6 2.75" raketmagasin á 24 raketer och 1st M-106 40mm granatkastare (minigunsen och raketmagasinen är placerade en på vardera vinge, och granatkastaren sitter monterad i nosen.) Ormen är dessutom utrustad med diverse modern elgivnings-, spårnings-, kamouflage- och kommunikationsteknik, och är försedd med speciell Noroc™-bepansring runt cockpit.

[Helikoptern kommer delvis se rollpersonernas spår med sin mycket känsliga IR-utrustning, och kommer att följa efter dem. Men om du inte vill ha ihjäl dem nu så förlorar Ormen spåret, värmen från RP:nas spår försvinner. Efter avlagd lägesrapport så återvänder helikoptern till HK för att tanka. Efter en kort förhandling bestämmer man i Sao Paulo att skicka in sina hitgrupper på "slagfältet", för att leta reda på RP:na. Bara en timme efter kraschen kommer de anlända med transporthelikoptrar till området vid vraket, och påbörja jakten. De har motorcyklar, C-skyddsdräkter och förnödenheter så att de klarar sig i en vecka.]

Händelseförloppet fr o m nu beror mycket på vad din spelgrupp tycker om att spela, och på dig som SL. Vill du spela på den ångest, rädsla och panik som uppstår i flykten och i nödsituationen, så kan ni spela denna del ingående och detaljerat under flera spelsessioner. Om du vill kan du däremot snabba på spelet och bara beskriva händelserna i stora drag.

### Slagfältet

Beskriv hur hemskt området är, hur tyst, öde och ofruktbart slagfältet ter sig. Växtligheten är förvriden och konstig, men framförallt begränsad till ett fåtal små områden. Här och var ligger pölar av gyttja och döda träd och buskar står omvartannat. Husruiner och skellet vittnar om det som en gång var. Här och var ligger enorma kratrar, utan vegetation; bara grus, sand och sten. I andra delar är framkomligheten dålig, taggiga buskar och snår breder ut sig över stora arealer. Mil efter mil efter mil av förgiftad ödemark. De enda som verkar ha överlevt är kackerlackorna och råttorna, men även dessa har svårt att finna föda.

### Förföljda

Minst en gång kommer RP:na inse att de är jagade. Ha i åtanke att RP:na har nog problem med radioaktivitet och svält, så att låta Martin HQ männen ligga i bakhåll är lite väl grymt. Låt RP:na höra motor-

Ljud i fjärran och vare sig de inser det konstiga med det eller inte kommer de snart få syn på ett par-tre motorcyklar. RP:na, tillsammans med eventuella solos, bör inte ha allt för stor problem med att oskadliggöra cyklisterna. Detta förutsätter att de arrangerar något slags bakhåll, för om hitmännen får syn på RP:na så kommer de att rapportera och vänta på förstärkning. Innan den anländer kommer de undvika all konfrontation med sina offer, bara hålla dem under uppsikt.

#### Radioaktivitet

Beroende på hur väl rollpersonerna skyddar sig, kommer de att ta skada av den joniserande strålningen. Alfapartiklar tränger inte igenom huden, men dock genom sår eller andningsorgan. Betapartiklar tränger inte genom tjockare kläder, men orsakar brännskador på oskyddad hud. Gamma tränger igenom allt och orsakar skador därefter. Låt rollpersonerna ta mellan Ob1T4/h och Ob1T2/24h i skada beroende på var dig befinner sig och hur väl skyddade de är.

#### Total skada Effekt (listan är kumulativ)

2 Rollpersonen känner sig illamående  
4 Rollpersonen känner sig allmänt svag  
6 Rollpersonen får uppstötningar och kräkningar, huden blir gråaktig  
8 Även om huden är täckt får rollpersonen frätsår på kroppen, känner sig mycket svag

#### Kemiska stridsmedel

Om du vill kan RP:na passera genom ett område bombat med kemiska stridsmedel. Med lite otur kan RP:na råka trampa på en odetonerad laddning, eller stöta på tunnor fyllda med klorgas. Områdena i denna kategori är regel ännu mer otäcka och sterila, och överallt hittar man spår av människans otroliga förmåga att ödelägga. Det kan räcka med att äta en tugga av en växt här för att avlida.

#### Tips

Det är säkert minst en RP som har tecknat en krisutryckningsförsäkring, och det skall förstöra hela den här delen. Se till att alla telefoner gick sönder eller försvann i krashen, eller bestäm att företaget inte anser det värt att ge sig in i slagfältet. Observera också att det säkert finns en och annan störsändare i någon bunker i detta krigsdrabbade område, som kan göra kommunikation svår.

Om RP:na övermannar en grupp hitmän, se till att deras dräkter gick sönder i striden, och att det inte är mycket bensin kvar i motorcyklarna. Däremot har de proviant, och walkie-talkie.

#### Ur askan...

När du tycker att det får vara nog kan du låta Rp:na komma ut ur helvetet. Om de åker/vandrar ut ur Campos utan hjälp

utanfrån så är de värda ett plus i kanten. Annars kan du låta en forskningsgrupp hitta dem, eller något liknande. Problemet nu är att se till att de inte flyr för långt från slagfältet, gör ditt bästa men om du inte lyckas så är det bara att bita ihop och improvisera. Om de har vandrat på måfå så är det självklart ingen problem, då har de vandrat norrut, och kommer tillslut träffa på byar och gårdar. De kan nu få hjälp, vilket de kanske är i akut behov av. Om de tar det alltför lugnt så kan du påminna dem om att de är jagade, eller helt enkelt låta dem få känna av det... Dock så bör RP:na få pusta ut en dag eller två, essentiella saker såsom sjukvård, proviantering och skaffa utrustning bör gå förhållandevis utan problem (om du inte verkligen vill sätta dina spelare på prov, det vill säga). Om, men antagligen när, RP:na kontaktar CWS så får de efter ett par kopplingar och dumma frågor prata med en mycket upprörd man vid namn William O'Connor som genast vill veta var de befinner sig och hur det står till, ifall de har chipen och om de är förföljda. Under samtalet så kan RP:n som talar med William höra hur han skriker ut befallningar om att kalla samman Brasiliens Aktionsgrupp I och fort som fan få dem dit och dit. Han ber dem stanna där de är och upplyser dem om att "vi kommer greja det här".

#### ...och ur elden!

Ob2T6 timmar senare anländer CWS Brasilien Aktionsgrupp I i tre långdistanstransporthelikoptrar, och de propsar på att RP:na skall följa med dem samma väg tillbaka. Har de inte redan fått hjälp så kan dessa hårdhudade solos erbjuda skamfilade rollpersoner akutmedicin. Drygt en timme senare landar de på Brasiliens största flygplats, för att omedelbarts checka in på ett plan mot Los Angeles, Kalifornien.

De kommer att skiljas ifrån flygvärdinnan som tar ett hjärtskärande farväl och eventuellt så kommer hon hålla kontakten. Rollpersonerna blir under flygtrippen eskorterade utav fyra solos.

Hursomhelst, resan fortlöper utan några komplikationer och rollpersonerna med eskort blir mottagna utav ett tjug CWS-medarbetare i orange-vita uniformer. Efter att ha blivit intryckta i transportfordon lämnar foljet flygplatsen och beger sig in i centrala Los Angeles. Företagets transport består av inte mindre än fyra vektorcyklar, två personvektorfordon och två vektortransportfordon, alla med saftblandare och sirener påslagna. CWS:s iögonenfallande neonorange logo är målade på samtliga (vita) fordon. Trots att detta inte är en speciellt anonym aktion så kommer rollpersonerna landa på CWS:s skyskrapa bara tjugo minuter efter ankomsten till denna våldsamma stad, och därefter i procession ta sig igenom byggnaden. Hunden kommer nu tas ifrån

dem och föras bort av fyra CWS män. RP:na kommer att bli införda i CWS:s styrelsesammanträdesrum, där de blir tackade och beundrade av ett gäng för RP:na okända kostymnissar. De blir informerade om att de kan sälla sig till de få som fått företagets utmärkelse för tappert och ändamålsenligt utfört uppdrag, och en extra belöning på sisådär 20 000 Ecu var skulle inte sitta helt fel, eller?

## SLUTET GOTT, ALLTING GOTT?

En hel del lösa trådar finns att spinna vidare för spelledaren, i väntan på del två i serien. Piraternas förhävanden kan vara av intresse, kanske vill RP:na hämnas eller frita sina vänner omd e inte redan gjort det. Hemresan kanske rollpersonerna planerar att göra med bekvämt flyg, nu med förstärkt ekonomi. SL kan dock gott låta dem vara efterlysta av FN efter attentatet i Sao Paulo, vilket omöjliggör alla vad flygresor heter, de närmaste decennierna... Istället kanske de bestämmer sig för att resa med Lusitania II, vilket bäddar för nya intriger. InterPol-agenten vill som sagt ha RP:nas hjälp med att sätta dit Yakuzan, vilket är ett sidospår för sig. Sist men absolut inte minst, Manticores lämnar RP:na helt oväntat utan avsked, och rollpersonerna misstänker kanske att hon blivit kidnappad. Hon är dock inte den hon utger sig för att vara, och återkommer senare...

Som sagt, kommentarer kring äventyret och tips inför kommande delar, skickas med fördel till författaren via Runan: runan@hotmail.com eller Runan, Bromsbodav. 33:nb, 194 42 Upplands Väsby. Märk e- eller s-brev med "Project Thunderbolt". Tack på förhand!

# Spelledarpersoner

## SABRINA "MANTICORE" MALATIE

*Infiltratör för DragonCorp, holländare från Groningen, 26 år*

Attribut: FYS 10, KOR 14, UTS 16, PSY 13, UTB 13, SYN 12, HÖR 10.

Övriga värden: Högerhänt, Anfallsfaser: 1-3-4, Chockslag: Ob3T6, Mentalslag: Ob3T6, Förfl: 8, Skadebonus: 0.

Färdigheter: Agera 16, Förföra 16, Övertalning 13, Dyrka 13, Smyga 15, Köra bil 10, Köra båt 11, Dra vapen 10, Pistol 10, Stridsvana 3. Krav Maga (stridskonst): färdighetsnivå 14. Vapen: Kniv Tekniker: Slag Ob 2T6, Låg spark Ob2T6, Hög spark Ob3T6, Grepp Ob2T6, Låsning Ob2T6, Brytning Ob2T6, Blockering Ob2T6, Kontra anfall Ob2T6.

Språk: Flamlänska 13, Basic 13, Engelska 10, Franska 7.

Viktig utrustning: Under resan: Pistol och kniv gömd i en väska i hytten, buggar med tillhörande utrustning, falska ID-handlingar, diverse dyrkar.

Pengar: 500 Ecu burna, ca 50 000 på banken.

Pansar: Skottsäker t-shirt (bröst). Skott: 1T8, Övriga: 1T4-2.

Cybernetik: sällan

### Vapen

Automatpistol Hiroki Cherry Blossom, 4,8x15mm, Magasin: 10, Färdighet: 10, Eldh: 1, Re kyl: -, Räckvidd: 5-10-30-60m. Ammunition: 2 mag hylslös Helmantlad Ob1T6+1.

Kniv i Crysteel-legering, färdighet 15/13 (Ob2T6), Skada: ObP1T8+1.

### Utseende

Sabrina Malatie har ett brunt, välvårdad, svallande hår ner till axlarna. Hennes ansikte är vackert, med en liten, söt näsa, fylliga läppar och klarblå ögon. Kroppen är ganska välformad men kansle lite för slank. Sabrina går klädd i de kläder som uppdragen kräver, i detta fall ett par trasiga jeans, en sliten skinnjacka och ett par kängor.

### Upptredande/personlighet

Hon är i grund och botten en mycket slug kvinna, med fallenhet för det mesta. Hon är något bortskämd och lite arrogant; hon är väl medveten om vad hon går för. Privat är hon dock mycket ensam och övergiven, Sabine saknar både familj, vänner och pojkvän. Detta beror mycket på att hon sätter arbetet främst, hennes snobbiga uppträdande och att hon har svårt att ungås "på riktigt".

### Bakgrund

Hon växte upp i staden Groningen i Holland, och redan tidigt så rymde hon hemifrån. Som gatubarn och prostituerad fick hon hjälp av en präst, Alfred Shiffer, och återupptog sina studier. Hon blev efter sin examen "draftad" av DragonCorps säkerhetsavdelning, vilket Sabine inte hade något emot. Hon har nu arbetat där i snart fyra år, och stigit i graderna.

## FREDÉRIC GAUGUIN

*InterPol-agent, fransman från Paris, 32 år*

Attribut: FYS 12, KOR 14, UTS 12, PSY 16, UTB 17, SYN 13, HÖR 12.

Övriga värden: Högerhänt, Anfallsfaser: 1-3-4, Chockslag: Ob3T6, Mentalslag: Ob4T6, Förfl: 8, Skadebonus: 0.

Färdigheter: Agera 10, Förhörsteknik 13, Ledarskap 9, Undre världen 8, Simma 9, Astronomi 11, Juridik 16, Genomsöka 10, Övertalning 13, Dyrka 13, Smyga 10, Köra bil 12, Köra MC 8, Dra vapen 12, Pistol 14, Gevär 10, Re kylfria vapen 8, Stridsvana 10, Närstrid (slag, spark, grepp & batong) 13.

Språk: Franska 16, Basic 10, Engelska 7.

Viktig utrustning: Under resan: Pistol i axelhölster, dator, attachéväska med viktiga papper, handklovar.

Pengar: 250 Ecu burna, ca 10 000 på banken.

Pansar: Skottsäker väst (bröst, buk). Skott: 1T8, Övriga: 1T4-2.

Cybernetik: Artificiellt öga (TV: realistiskt utseende, Passiv IR, HUD Display, Cyberlänk fodon). DNC-Jack (i tinningen). Matsmältningssystem.

### Vapen

- Automatpistol Luger LP-10, 9x19mm, Magasin: 12, Färdighet: 14, Eldh: 1, Re kyl: -, Räckvidd: 5-35-85-140m. Ammunition: 3 mag Helmantlad Ob2T6+1.

### Utseende

Frédéric är en stilig och välvårdad man. Hans bruna hår, gröna ögon och skäggstubb har fått många kvinnor att slicka sig om munnen. Snygg solbränna och kritvita tänder är en självklarhet för Frédéric. Han är nära 180 cm och ganska välbyggd, klädd i ljusa kostymer och välputsade lägskor.

### Upptredande/personlighet

Frédéric är en ganska trevlig man, innerst inne. Dock så har han en helt annan sida utåt när han jobbar, vilket han kanske gör lite för mycket. Tyslåten, cynisk, beräkande och rakt på sak. Han tar arbetet mycket seriöst och ser det som sin livs-

uppgift att straffa de som gjort orätt, och här kan inget hindra honom. Det är den största orsaken till att han inte skaffat familj; det hindrar honom i jobbet. Har man dock tur och om Frédéric är i en lugn omgivning, så kan lite av hans positiva sidor lysa igenom. Han är snäll, artig, bjussar på sig själv och pratglad.

### Bakgrund

Att Frédéric växte upp i en överklassfamilj är inget han skryter om. Att han abrupt blev avskriven allt vad arv heter och inte blev tillåten att umgås med familjen är också det ett tabulagt samtalsämne. Fadern gillade uppenbarligen inte Frédéric's beslut att söka in till polishögskolan efter tre års astronomistudier i vid universitetet i Paris. Men så blev det, och unge Gauguin visade stora prov på skicklighet som lagens väktare. Han steg snabbt och när han var poliskapten ändrade han spår och vidareutbildade sig inom InterPol. Det har han varit nu i snart två år, och han stormtrivs.

## CHANG LI

*Smugglare i Oslo, kines från Shanghai, 38 år*

Attribut: FYS 9, KOR 10, UTS 14, PSY 15, UTB 11, SYN 15, HÖR 9.

Övriga värden: Högerhänt, Anfallsfaser: 1-3, Chockslag: Ob3T6, Mentalslag: Ob4T6, Förfl: 7, Skadebonus: 0.

Färdigheter: Agera 10, Undre världen 16, Simma 7, Övertalning 13, Köra bil 10, Pistol 10, Stridsvana 4, Närstrid (slag) 10, Muta 15, Köpslå 16, Förfalskning 10, Köra båt 10, Värdering 16.

Språk: Franska 12, Ett antal kinesiska dialekter 10, Engelska 6.

Viktig utrustning: Pistol, sin båt, en massa smuggelgods.

Pengar: 150 Ecu burna, ca 20 000 på banken.

Pansar: Halvstelt kroppspansar (bröst, buk) Shun-Etsu Semi-Ridgid Armor. Skott: 1T6-1, Övriga: 1T4+1.

Cybernetik: Artificiell händer (klor). Artificiellt öra (buggdetektor, radardetektor).

### Vapen

- Automatpistol Colt All American 4000, 9x19mmP, Magasin: 18M, Färdighet: 10, Eldh: 4, Re kyl: 1, Räckvidd: 5-35-80-140m. Ammunition: 2 mag Parabellum Ob2T6+1.

### Utseende

Li är en kortvuxen man (160 cm) med föga kroppsbyggnad (50 kg). Han har börjat tappa håret på huvudet och i panik så rakade han bort det, och den frisyren

har han haft sedan dess. På hakan har han dock ett stiligt pipskäg och smala, välvårdade polisonger växer längs kinderna. Han har en ständigt slug blick och ses ofta sitta och dra i skägget. Hans tänder är vita och han luktar parfym. Trots sin ringa storlek inger Li ett världsvant intryck.

#### Uppträdande/personlighet

Li bokstavligen gläns utav självförtroende, och är i normala fall en gladlynt och utåtriktad människa. Han pratar dock inte för mycket, han lyssnar hellre och ger kommentarer. Li är fascinerad av andra människors hemligheter, och ser varje person som en dold guldgruva. Han lirkar, ställer ingående frågor och men låtsas inte vara fullt så intresserad som han faktiskt är.

#### Bakgrund

Chang Li är född i Kina, men redan vid 12 års ålder flyttade han med familj till Calais, Frankrike. Där hamnade han helt fel och började med droger och kriminalitet. Redan vid 14 års ålder begick han sitt första mord. Han snattade i en drogstore och kassörskan tog honom på bar gärning, så Chang sköt henne med pistolen han hade lånat av en kompis. Åren gick, och han körde ner sig allt mer i droger och brottslighet. Vid 18 års ålder var han helt förstörd och ett fängelsestraff för väpnat rån kom att bli hans räddning.

Efter att ha tänkt över sitt liv i två år flyttade han till Paris för att börja på nytt. Han började studera, men lade av efter att ha insett att han inte var lagt åt det teoretiska hållet. Efter ett år av arbetslöshet träffade han av en slump en gammal vän från Calais, som introducerade Chang för sina nya vänner. De erbjöd honom jobb på en båt som gick mellan Calais, Göteborg och Oslo. Chang tackade givetvis ja, lärde sig båtlivet och snart även smuglaryrket, för det var det man sysslade med. Han var skeptisk till att återigen syssla med kriminella gärningar, men han insåg att detta var hans chans i livet, och trots allt så var detta inte våldsamt och blodigt.

Nu, ungefär 20 år senare är han en välkänd man i Oslos undre värld och hans kontaktnät sträcker sig över hela södra Norge, östra Sverige, norra Frankrike och även delar av Danmark, Tyskland och England. Chang är en renlevnadsmänniska och håller sig ifrån droger och våld, men har trots allt varit inblandad i ett par blodiga historier i Paris. Han lever för sitt "arbete" och satsar 100%. Li har lyckats slippa ytterligare straff, vilket han är mycket glad för.

## PIRAT

*En typisk pirat, 20-40 år*

Attribut: FYS 12, KOR 12, UTS 10, PSY 10, UTB 8, SYN 12, HÖR 12.

Övriga värden: Högerhänt, Anfallsfaser: 1-3, Chockslag: Ob3T6, Mentalslag: Ob3T6, Förfl: 8, Skadebonus: 0.

Färdigheter: Simma 9, Köra båt 8, Dra vapen 10, Pistol 10, Gevär 10, Stridsvana 10, Närstrid (slag, spark, grepp & närstridsvapen) 8.

Språk: Spanska 10, Engelska 6.

Viktig utrustning: Sina vapen

Pengar: Motsvarande 2000 Ecu i olika valörer, burna.

Pansar: Skottsäker väst (bröst, buk). Skott: 1T8, Övriga: 1T4-2 eller Skottsäker jacka (bröst, buk, arm). Skott: 1T6+2, Övriga 1T4-1.

Cybernetik: Förekommer sällan

#### Vapen

Välj och vraka bland förjande, eller utrusta dem fritt efter eget val:

- Automatpistol Browning AP.45, 11,43x23mm, Magasin: 7, Färdighet: 10, Eldh: 1, Re kyl: -, Räckvidd: 5-30-60-120m.

Ammunition: 3 mag Hålspets Ob3T6+3.

- Kulsprutepistol Uzi, 9x19mm, Magasin: 32 skott, Färdighet: 10, Eldh: 12, Re kyl: 1, Räckvidd: 5-40-60-120. Ammunition: 2 mag Ob2T6+1.

- Automatkarbin M16A4, 5,56x45mm, Magasin: 30 skott, Färdighet: 10, Eldh: 3/12, Re kyl: 1, Räckvidd: 20-125-200-500. Ammunition: 2 mag Ob4T6+2.

- Hagelgevär Ruger Hunter 12 Gauge, Kal. 12, Magasin: 2P, Färdighet: 12, Eldh: 2, Re kyl: 4, Räckvidd: S: 5-20-60-110. Ammunition: 20 patroner Ob5T6+1-Ob4T6+2-Ob3T6+1-Ob2T6+2.

- Klassiskt jakthagegevär.

#### Utseende

Ofta klädda i skabbiga kläder. De är orakade, illaluktande och smutsiga.

#### Uppträdande/personlighet

Medelpiraten uppträder otrevligt mot främlingar, i synnerhet fångar eller fiender. De betar sig grisigt och jävligt, i varandras sällskap så spelar de kort och dricker starksprit.

#### Bakgrund

Kriminell.

## HITMAN FRÅN MARTIN QE

*Europé, 20-30 år*

Attribut: FYS 14, KOR 14, UTS 10, PSY 12, UTB 10, SYN 12, HÖR 12.

Övriga värden: Högerhänt, Anfallsfaser: 1-3-4, Chockslag: Ob4T6, Mentalslag: Ob3T6, Förfl: 9, Skadebonus: +1.

Färdigheter: Dra vapen 12, Pistol 12, Gevär 12, Stridsvana 10, Kommandosträning 12, Köra bil 12, Kasta 10, Ducka 12, Genomsöka 8.

Kommandosträning (stridskonst): färdighetsnivå 12. Vapen: Knib, Batong. Tekniker: Ob2T6; Slag, Låg spark, Grepp, Lågt kast, Låsning, Brytning, Blockering, Kontra anfall, Stöt.

Språk: [europeiskt modersmål] 12, Basic 10, Engelska 10.

Viktig utrustning: Sina vapen

Pengar: 4000 Ecu burna.

Pansar: Skottsäker väst (bröst, buk). Skott: 1T8, Övriga: 1T4-2

Cybernetik: Artificiellt öga (HUD, cyberlänk vapen (till alla vapen), DNC-jack (tre länkar), förstärkta knogar.

#### Vapen

- Automatpistol Browning AP.45, 11,43x23mm, Magasin: 7, Färdighet: 10, Eldh: 1, Re kyl: -, Räckvidd: 5-30-60-120m.

Ammunition: 3 mag Hålspets Ob3T6+3.

- Kulsprutepistol Uzi, 9x19mm, Magasin: 32 skott, Färdighet: 10, Eldh: 12, Re kyl: 1, Räckvidd: 5-40-60-120. Ammunition: 2 mag Ob2T6+1.

- Hagelgevär Franchi SPAS-14, Kal. 12, Magasin: 8T, Färdighet: 12, Eldh: 3, Re kyl: 3, Räckvidd: H: 5-10-25-50. Ammunition: 35 patroner Ob6T6-Ob5T6-Ob3T6+2-Ob2T6+2.

#### Utseende

Klädda efter uppdragets natur, i detta fall i ej iögonfallande kläder, typ ledig kostym eller jeans-skjorta. Bär sina vapen i speciellt kamouflerade väskor och bagar.

#### Uppträdande/personlighet

När de är på uppdrag, vilket de är nu, är de professionella, tystlåtna, kalla och hårda i de flesta situationer. Deras arbete är sådant att ett litet misstag kan leda till hela gruppens död, och de är väl medvetna om detta. De är heller inga självmordssoldater, de ställer sitt eget liv framför uppdraget. De arbetar ofta i gamla grupper, så de är goda vänner med sina kompanjoner.

#### Bakgrund

Varierar

## **CWS SAO PAULOS AKTIONSGRUPP 3**

*Skiftande nationalitet, 20-25 år*

Attribut: FYS 14, KOR 13, UTS 11, PSY 13, UTB 12, SYN 14, HÖR 14.

Övriga värden: Högerhänt, Anfallsfaser: 1-3-4, Chockslag: Ob4T6, Mentalslag: Ob3T6, Förfl: 9, Skadebonus: +1.

Färdigheter: Dra vapen 12, Pistol 14, Gevär 10, Stridsvana 6, Muay Thai 10, Köra bil 12, Kasta 10, Ducka 10, Genom-söka 8.

Muay Thai (stridskonst): färdighetsnivå 10. Vapen: inga. Tekniker: Ob1T6; Slag, Hög spark, Kontra anfall Ob2T6; Blockering, Undvika.

Språk: Portugiskiska 13, Basic 10 + ev mer

Viktig utrustning: Sina vapen

Pengar: 250-500 Ecu burna.

Pansar: DuPont Kevlar-B Jacket Lätt skottsäker väst (bröst, buk). Skott: 1T8, Övriga: 1T4-2 eller California Weapon System Model 339 Lätt kroppspansar (bröst, buk). Skott: 2T6+4, Övriga: 1T4+2.

Cybernetik: Artificiellt öga (HUD, cyberlänk vapen (pistol)) av hög kvalitet (SYN+2), DNC-jack, Biosoftanslutning (med diverse chip).

### **Vapen**

- Automatpistol H&K P8M8, 10x33mm, Magasin: 15M, Färdighet: 14, Eldh: 1, Re kyl: -, Räckvidd: 5-30-60-140m. Ammunition: 3 mag Magnum Ob5T6.

- Kulsprutepistol California Weapon System Crest 1000 Police, 10mmACP, Magasin: 35M, Färdighet: 14, Eldh: 12, Re kyl: 1, Räckvidd: 10-70-180-275. Ammunition: 3 mag Helmantlad Ob3T6+2.

### **Utseende**

Vid känsliga operationer bär de rånarlåva, gasmask, kroppspansar och mörkblå överdragskläder. När de skall vara mer diskreta föredrar de företagets svarta kostymer av sämre märke och skottsäker väst.

### **Upptredande/personlighet**

Aktionsgrupperna inom CWS sysselsätter sig oftast med speciella operationer som denna. De kan även agera livvakter eller liknande, men bara om prioriteringen på objektet är hög. De har god träning och utbildning, men har inte riktigt den stridsvana de borde. Detta medför att de kan överreagera och verka behandla folk i sin omgivning hårt, under hårda operationer. De är i regel också relativt unga. De har modern utrustning, ofta från sitt eget företag.

### **Bakgrund**

Ofta värvade, lovande soldater från arméer runt om i världen.