

Stuck inside of Mobile with the Memphis blues again



TreG - nästa generations äventyrskonstruktörer
Emil Björnson, Johan Lejonklev, Jens Olsson

Illustrationer: Elin Olsson

SydCon 11

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Förord och synopsis	3
Memphis - musik, juridik och sjukvård	4
West Memphis Police	5
Scen I, Inledning	6
Scen II, Polisingripande	7
Scen III, Jakt	8
Scen IV, Sjukhuset	9
Scen V, Jaktstugan	9
Scen VI, Jakt på nytt	9
Scen VII, Action Development	10
Scen VIII-A, Professor Langston	11
Scen VIII-B, Universal Defence Inc.	11
Diagram över händelseförloppet	12
Spelldarpersoner	13
Regelsystemet	14
Beskrivning av handouts	15



FÖRORD OCH SYNOPSIS

Förord

Det viktigaste att tänka på när du spelleder äventyret är att det ligger dig fritt att ändra saker om du tycker att något annat passar bättre. Vi har delat upp huvudstunderna i äventyret i olika scener. De behöver inte nödvändigtvis följa i ordningen som de står i, men vi tycker att det verkar mest naturligt. Vad som inte är beskrivet i spelledartexterna är saker som vad karaktärerna gör på sin fritid och vad som händer mellan scenerna. Vad de gör är inte av så stor vikt om vi ser till handlingen, men det är just saker som pubbesök som kan göra äventyret riktigt roligt. Därför är det viktigt att du i förväg läser igenom rollpersonerna så du har lite koll på vad de kan komma att hitta på utöver sina arbetsuppgifter. Det nämns även en del personer på rollformulären som du bör känna till.

Beskrivningar av personer och miljö lyser i stort sett med sin frånvaro. Detta beror inte på att de är oväsentliga för äventyret, utan på att de är oväsentliga för handlingen. Miljöer är inte det svåra att improvisera och det spelar som sagt ingen roll för äventyret om det regnar eller inte eller om James Easterbrook är en ful eller snygg människa. Välj själv!

Angående stadsmiljön så bör du tänka på att Memphis är en relativt stor stad, med både skyskrapor och grönområden. Läs mer i avsnittet om Memphis. Viktigt att notera är att äventyret börjar den 25 juli och varar endast ett par dagar. Det är vanligt med både hög luftfuktighet och höga temperaturer i Memphis vid den tiden på året (staden ligger på samma breddgrad som Nordafrikanska kusten och Cypern...).

Äventyret är inte tänkt att vara friform utan att spelas med vårt eget regelsystem, G20. Det är ett mycket enkelt, snabbt och konventsanpassat system som enbart kräver tillgång till en T20:a.

Synopsis - Vad gör terroristerna?

Äventyret handlar om att ett gäng amerikanska terrorister (eller vad man vill kalla dem) vill hejda den amerikanska statens planer på ett missilförsvar med offensiv kapacitet så att USA kan slå tillbaka med kärnvapen mot alla "skurkstater" – dvs. länder som ogillar Amerika. Under äventyret kommer spelarna att spela fyra poliser som är på jakt efter dessa terrorister.

Terroristerna agerar i stort sett oberoende av vad rollpersonerna gör. Här följer en liten sammanfattning av vad de gör och således vad som kommer att hända. Allt kommer givetvis att tas upp i själva äventyrsbeskrivning, men den här genomgången är något tydligare eftersom den fokuserar på terroristerna istället för poliserna.

1. Inledning. Terroristerna gör ett välplanerat tillslag mot ett vapenförråd och kommer över ett nyframtaget högteknologiskt prickskyttegevär och en lika högteknologisk EMP-bomb (Electro-Magnetic Pulse – slår ut all elektronik inom spränggraden). Tillslaget går ungefär som planerat, men en av terroristerna blir skottskadad. Medan poliserna omringar byggnaden flyr terroristerna med utrustningen genom kloaksystemet under byggnaden.
2. Ligga lågt. Efter tillslaget gömmer sig terroristerna i en källarvåning i stadens sämre delar. Det gör de i någon dag (beror på spelarna), men sedan måste terroristen som blivit skjuten få medicinsk hjälp. Han smiter iväg från källarlokalen utan de andras vetskap och lyckas ta sig till ett allmänt sjukhus.
3. Flykten. Terroristerna inser att deras kumpan kommer att bli förhörd av polisen och de vågar därför inte stanna kvar i källarvåningen. De bestämmer sig för att flytta ut till sitt andra tillhåll, en stuga ute i ödemarken. De rensar källarvåningen på allt av värde och riggar sedan upp de sprängämnen som de har kvar som en obehaglig överraskning åt den som nästa gång öppnar dörren. På vägen till stugan får en av terroristerna onda aningar och ringer ett företag som tidigare bekostat deras operationer och ber dem i ordningställa en helikopter som de kan använda om saker och ting urartar. Förmodligen befinner sig poliserna redan vid stugan, och terroristerna använder sig av helikoptern för att fly.
4. Slutstriden. Terroristerna har nu två olika möjliga mål: dels själva forskningscentralen (angrips med EMP-bomben) eller professorn (skjutes med prickskyttegeväret). De kommer helt enkelt att välja det som poliserna bevakar minst.



MEMPHIS - MUSIK, JURIDIK OCH SJUKVÅRD

Läge och historia

Memphis är med sina förorter en miljonstad belägen i den amerikanska södern. Staden tillhör delstaten Tennessee och ligger invid floden Mississippi, gränsen mot grannstaterna Arkansas och just Mississippi. Memphis grundades så sent som 1819 och fick då sitt namn från det gamla Egyptens huvudstad. Staden kallas allmänt för Cotton Capital of the World, men tappade stora delar av bomullsnäringen när slaveriet avskaffades. Det strategiska läget som kommunikationsknut gjorde att staden trots allt klarade sig och kunde utvecklas och industrialiseras.

Idag är Memphis ett stort turistmål, men även viktigt eftersom staden rymmer en stor hamn och viktig flygplats. Staden är fortfarande viktig i bomulls- och trävaruhandeln. Memphis är även känd för att vara en stor läkarstad där sjukhusen och läkemedelsföretagen duggar tätt. Bland annat ligger världens största sjukhus, Baptist Memorial, i staden och satsar miljarder i cancerforskning. Staden är även känd för att vara starkt juridiskt betonad med massor av advokater och advokatfirmor som alla slåss om att få de bästa jobben.

Staden är även känd för sitt rika musikliv och har blivit hemstad för två populära musikformer, nämligen blues och rock-n-roll. Sedan början av 1900-talet så har Memphis varit centrum för den svarta musiken kring Mississippi-deltat. Idag ges det ut 10 miljoner bluesskivor om året i Memphis.

The King, Elvis Presley, föddes i Memphis och skapade 1954 något nytt när han bland annat förenade gospel med delta blues. Resultatet blev så klart rock-n-roll och idag vallfärdar mängder av människor från hela världen för att få se hans före detta hem, villan Graceland.

Stadsbild

Memphis innerstad ligger på en platå ovanför Mississippi-floden och dyker upp helt oförhoppandes för den som kommer körande från någon av motorvägarna. Trots sina 610 000 invånare (980 000 med förstäder) så är staden överraskande småstadsaktig - åtminstone i jämförelse med miljonstäder som New York och Los Angeles. Tänk dig Stockholms stadskärna med ett par extra skyskrapor och ett högtstående affärs- och företagsområde i nordväst.

Stadens centrum utgår ifrån Main Street, vilket är en stor och bred gågata. Det går med andra ord att ta sig fram till fots i centrum. Någon tunnelbana finns inte, däremot en spårvagnslinje som åker i ringlinje runt staden. I övrigt är det buss eller taxi som gäller. Genomgående är dock att Memphis är en mycket ren stad med stränga föreskrifter för bilarnas avgasrening och industriernas utsläpp, vilket är ännu ett skäl för varför merparten av företagen i staden sysslar med forskning och utveckling snarare än produktion. Borgmästaren vill göra sken av att staden är den renaste i hela USA.

Fakta om Memphis

Borgmästare: William H. Johnson.

Kommunalskatt: 8,28%.

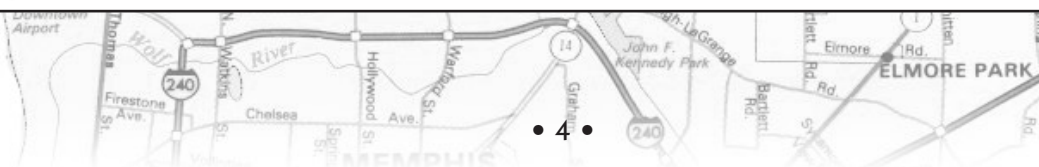
Invånarantal: 610 000 (980 000 med förstäder).

Folkgruppsfördelning: 56.4% vita, 42.9% svarta, 0.7% asiater.

Könsförd.: 47% män, 53% kvinnor.

Medianålder: 33,8 år.

Rekreation: 11 allmänna parker, 18 tennisstadier, 13 baseballplaner. 5 områden för jakt, fiske och camping i stadens närhet.



WEST MEMPHIS POLICE

Organisation

Memphis är uppdelat i två polisdistrikt, varav rollpersonerna kommer att samarbeta med West Memphis Police. Distriktets organisation kan beskrivas i fyra oberoende avdelningar: kriminalpolisen, narkotikapolisen, gatubrottslighet och stadspatrullering. Dessa avdelningar sysslar med den löpande verksamheten, alltså att stoppa pågående brott och jaga brottslingar som nyligen begått förbrytelser. Varje avdelning har en övergripande chef och är därunder uppdelat i fasta, små arbetslag med sina vardera gruppchefer.

Ovanför allting står polisleddningen bestående av polischefen och hans assistent. Dessa har en övervakande roll, men spenderar sin mesta tid åt möten och konferenser på stads- eller delstatsnivå. De sköter även kontakterna med den federala polisen, FBI. Polisen har även en anställd pressansvarig som får stå som ansiktet utåt.

För förebyggande brottsbekämpning samarbetar man med FBI som leder bekämpningen av organiserad brottslighet, teknologisk utveckling och brottsbekämpning som innefattar flera amerikanska delstater. West Memphis Police har en gemensam SWAT-styrka med East Memphis Police, vilken är tränad att ingripa i gisslansituationer och liknande lägen där det finns överhängande risk för beväpnade stridigheter.

Slutligen finns även en mindre avdelning för internutredningar - en sektion som av naturliga skäl inte är särskilt omtyckt bland de övriga anställda som hellre litat till sin eget omdöme än lyssnar till efterklokhet. Att arbeta som internutredare är alltså inget glamoröst jobb, vilket även beror på att det mest handlar om pappersskyfflande. Enligt statistiken leder en av nittio anmälningar mot enskilda polismän till en reprimand. Att dylika fall når till domstol är ännu ovanligare.

Polisleddning

Polischef
Robert Paudert
Polischefsassistent
Richard Jewell
Administrativ chef
Billy Sanders
Internutredningschef
Lawrence Vaughn
Kriminalpolisen
Kommissarie Mike Allen
Narkotikapolisen
Polisassistent David Bassford
Gatubrottslighet
Polisassistent Joel Johnson
Stadspatrullering
Konstapel Jamie Reaves
SWAT-insatschef
Kommissarie Charlie Dabbs
Pressansvarig
Regenia Meek

De nya antiterrorlagarna

Efter terrorattacken mot World Trade Center och Pentagon den 11 september 2001 genomförde Vita huset i hemlighet nya antiterrorlagar för att ge specialutbildad polisexpertis såväl förutsättningar som befogenheter att arbeta effektivt i antiterrorism syfte. Viktigt att betona är att dessa undantagsregler från den amerikanska grundlagen enbart innefattar den federala polisen, FBI, och i synnerhet dess ATG-grupper (antiterrorgrupper) som finns utstationerade i landet. På vanliga polisstationer runtom i USA känner bara den absoluta ledningen till antiterrorlagarnas existens, och dessa ser bara vad lagarna resulterar i och känner inte till deras formulering. Således sker samarbetet mellan FBI och den vanliga polisen hyfsat smärtfritt, även om många polischefer och polisbefäl tycker att den federala polisen många gånger går på tok för långt.

Antiterroristlagarna kan sammanfattas i följande punkter:

- Ett omfattande nationellt datorsystem, Whitefox, har upprättats med anteckningar om alla amerikanska medborgare och utländska besökare. Förutom rent personliga detaljer listar systemet hotbilder och ger möjligheter till studier i vänskapskretsar och avlägsna släktskap.
- Hela befolkningens DNA-koder håller successivt på att lagras i datorsystemet Whitefox. Kartläggningen sker i hemlighet på USA:s alla sjukhus, vilka tar extra blodprov på alla intagna.
- FBI har befogenheter att anhålla misstänkta terrorister på vaga grunder, göra husrannsakingar utan att koppla in åklagare, utvisa utländska medborgare på indicier, tvinga medborgare att göra DNA-test, likvidera farliga terrorister och överta brottsutredningar utan vidare motivering.
- FBI har rättigheter att tvinga banker och kreditinstitut att frysa privatpersoners och företags likvida medel på obegränsad tid.
- I extrema fall där det amerikanska samhället allvarligt kan skadas har FBI befogenheter att göra vad helst som krävs för att skydda folket och Presidenten.



SCEN I, INLEDNING

Då sätter äventyret igång...

Äventyret inleds på ett mycket logiskt sätt med inledningstexten (se nedan). Denne skall förslagsvis läsas upp för spelarna. Därefter får spelarna de kortare terrorist-rollfigurerna och sedan börjar själva äventyret. Förutom de fyra rollpersonerna ingår även två spelledarpersoner i teamet.

Spelarna är nu terrorister som ska göra ett väpnat tillslag mot Mobile Arms Inc. för att komma åt ett extremt högteknologiskt prickskyttegevär.

En av terroristerna kan hantera explosiva ämnen och de använder en riktad sprängladdning för att öppna ytterdörren. De har inifrån bilen lyckat hacka sig in i styrsystemet för videokamerorna, så att de inte fungerar. Därför kan de utan att bli upptäckta springa bort till vaktcentralen.

I vaktcentralen finns fem vakter. De har märkt att det är något fel på kamerorna och de har hört en mindre explosion, så de är givetvis beredda på ett anfall. Däremot är de inte särskilt vältränade och ska inte vara jättesvåra att övermanas, endast en terrorist ska bli skadad, närmare bestämt Walter "Val" Paulini.

När vakterna är omhändertagna tar de sig in i lagerutrymmet, antingen med nyckel eller med ytterliggare en riktad sprängladdning. Men de hittar inte bara ett prickskyttegevär, utan även en EMP-bomb, och om ingen av spelarna vill ta med den ska en spelledarperson propsa på det. Ungefär när de har tagit föremålen och ska bege sig ut hör de polissirener, och där bör du bryta scenen.

Inledningstext

Natten närmade sig obevekligen Memphis. Det hade varit en ovanligt varm dag, så kylan välkomnades av befolkningen, i synnerhet de med energislukande Air Condition. En dimma började ta den tomma parkeringen framför Mobile Arms Inc. i besittning. För att vara en stor stad var det anmärkningsvärt tyst i Memphis. Ingen orkade ställa till med problem i värmen och bara den som gjorde ett allvarligt menat försök kunde på avstånd höra ekot av polissirener.

Parkeringsplatsen låg lugn och stilla i den nybildade dimman tills en svart van rullade in. Den utstrålade en maktig självsäkerhet när den sakta parkerade framför byggnadens huvudingång. En uppmärksam betraktare hade upptäckt att bilen saknade registreringsplåtar, men när motorn slogs av låg parkeringen återigen helt öde. Sånär som på en svartklädd person som klev ut ur bilens bakdörrar och småsprang bort mot dörren till byggnaden.

Två män satt i vanens framsäten, både helt klädda i svart. Föraren tog sakta bort sin handskbeklädd hand från bilnycklarna och vände sig mot mannen i passagerarsätet bredvid.

"Mike, allt jag menar är att inledningen är jävligt viktig för hur en film uppfattas av publiken, är det något du måste bråka om?"

"Klart det är! För helvete Frank, ta vilken Bond-film som helst: inledningen kan verka lovande, fräck och till och med bra, men sedan blir det bara samma skit!"

"Men det slår fortfarande an tonen för resten av filmen, eller hur? Och det är fan bara du som förväntar dig bra skådespel och ett rimligt manus av en Bond-film."

"Där har du kanske en poäng, men ändå. En riktigt vidrig inledning kan kompenseras av en riktigt bra film."

Frank vände sig om tittade bak i bilen. Där satt tre personer, och en av dem arbetade vid en bärbar dator medan de båda andra passade på att vila sig.

"Hur går det där bak?" frågade han.

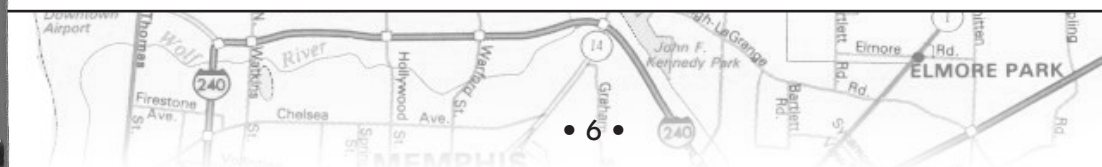
"Det ska nog lösa sig, bara ta det lugnt och stressa mig inte!" svarade mannen vid datorn irriterat.

Mobile Arms Inc.

Företaget ägs av en miljardär från Texas vid namn John R. Ellingrow, men samarbetar nära med Pentagon som de utvecklar nytt stridsmaterial för.

Byggnaden i Memphis är tre våningar hög. Fasaden är grå, och det finns en relativt stor parkering framför ingången.

Korridorerna är kliniskt vita och ungefär tre meter breda. Det vaktrum som rollpersonerna söker ligger på plan ett och vapenförrådet finns i källaren.



"Ha!" sa Mike, något högre än han hade tänkt, "Du försöker undvika frågan!"

"Jag skulle vilja kontra med att en riktigt bra inledning kan kompensera för en genomsläpplig film."

"Du kan inte mena allvar!", sa Mike, "ge mig ett exempel, bara ett, och jag lovar att köra nästa gång."

Frank räckte fram bilnycklarna. "Så gärna så, för jag har det perfekta exemplet: Swordfish!"

"Fel! Swordfish är inte alls någon dålig film." Det syntes på Mike vilka moraliska kval han led av när han pressade fram sin protest.

Frank lutade sig tillbaka och log. "Så du tyckte om den, då förstår jag..."

"Kanske inte så mycket, men den var faktiskt inte genomsläpplig heller, kanske bara inte min typ av film."

"Jaja, du vet att jag har rätt, du kan bara inte erkänna det!" konstaterade Frank nöjt, "men jag tror att du missade min andra poäng, antagligen medvetet eftersom inte ens du kunde invända!"

"Dina resonemang skulle till och med Daryl kunna säga emot, och det med goda skäl, men låt höra, så ska det bli mig ett nöje att krossa din så kallade poäng."

"Jag tyckte att jag hörde mitt namn nämnas", sade någon längre bak i bilen.

"Håll käften Daryl", sade de båda i framsätet i kör.

"Vad jag tänkte komma till är att det faktiskt inte bara krävs en bra inledning för att en film ska vara bra, där ger jag dig faktiskt rätt", fortsatte Frank.

"Vad var det jag sa? Du borde lyssna mer på mig och ta del av min stora visdom", framkastade Mike och bredde ut armarna i en välkomnande gest.

"Käften." avbröt Frank, "Jag menade att filmen måste innehålla humor, annars är den ingenting."

"Så enligt dig ska varje film antingen innehålla en massa skrikande galningar enligt Tillbaka till Framtiden-principen, eller kanske en Jar Jar Binks?"

"Det där var jävligt lågt, till och med för att komma från dig, och det var fan inte roligt heller" Frank såg nästan sårad ut. "Snatch! Snatch är ett perfekt exempel på en film som är gjord efter de principer jag nämnde. En bra inledning, fylld med humor. Och vem kan motstå den filmen?"

"Okej, jag tar tillbaka det där med Jar Jar" sa Mike, förmodligen för att vinna tid medan han tänkte efter ordentligt.

Precis när Mike skulle erkänna sig besegrad räddades han av gonggongen: Killen vid datorn hoppade upp från sin hukande ställning och förkunnade högljutt sin gudomlighet medan han gjorde ett antal juckande rörelser med höftbenet.

Frank suckade och vinkade mot killen som stod vid dörren till byggnaden. Han vinkade tillbaka.

"Jaha, då kör vi!" sa John, rullade ner rånarhuvan och plockade fram sin MP5:a. Sedan hoppade han ut ur bilen tillsammans med sina kumpaner som alla var beväpnade med kpistar och hagelgevär.

SCEN II, POLISINGRIPANDE

Rollpersonerna informeras

Spelarna får nu sina polisrollfigurer och tid att läsa igenom dem. De befinner sig allihop på West Memphis huvudkontor, närmare bestämt i briefingsalen där de just avslutat en förundersökning som inte ledde någonstans. Richard Jewell, som rent praktiskt sätt är rollpersonernas chef, har precis stormat in i rummet och skriker att "Nu jävlar har det smält. fan ta det!". Eftersom det nu står klart att det är ett terroristdåd får rollpersonerna ta hand om situationen.

Byggnaden ser ut precis på samma sätt som tidigare med undantag för att dörren är sprängd och att det står en utbränd svart van utanför. Larmet till polisen kom in klockan 23.17, så rollpersonerna kan vara på plats ungefär 23.30 om de skyndar sig. Är de där senare än så får de otrevliga kommentarer av insatschefen, kommissarie Charlie Dabbs. Poliserna har slagit en järnring runt byggnaden, de har placerat ett antal prickskyttar på taken runtomkring och försöker med hjälp av en megafon informera terroristerna om att de är omringade och bör ge upp fredligt. En hel SWAT-grupp har väckts ur sin nattsömn.

Rollpersonerna kan bli upprörda över att byggnaden ännu inte har stormats, men Dabbs försvarar det



beslutet med att de vill undvika att storma en vapenforskningscentral med fungerande prototyper. Givetvis förväntas det att rollpersonerna ska ta över och veta exakt vad som ska göras. Ingen försvarar byggnaden och när SWAT-poliserna har stormat byggnaden står det klart att terroristerna har flytt via kloaksystemet. Wade Hayes, som är proffs på brottsplatsundersökning kommer att i stort sett kunna se precis vad terroristerna har gjort - steg för steg.

Spår och ledtrådar på brottsplatsen

Den utbrända bilen. En svart van, nummerskyltarna bortplockade, fylld med teknisk utrustning och med en parabol på taket. Bara en bil som passar beskrivningen har anmälts stulen de senaste tre veckorna, och det av säkerhetsföretaget Scientific Security Inc. som bland annat ansvarar för säkerhetssystemen i Mobiles forskningscentral. Branden i bilen har förstört all teknisk utrustningen, och inga fingeravtryck står att finna. En enklare, tidsinställd brandbomb ligger bakom förödelserna.

Antal terrorister. Märken efter skoavtryck och dylikt visar att de var minst fyra, förmodligen fler.

Blodspår. En person har blivit skjuten och de hittar blod på golvet som inte har tillhört någon av vakterna. Blodet tillhör den mycket sällsynta blodgruppen AB-. En koll i FBI:s datorsystem Whitefox ger tre personakter (se handouts) över män i närområdet med denna blodgrupp. Blodet ger även DNA som kan användas till att binda förövaren till platsen – om han väl hittas...

Sprängmedlet. Terroristerna har använt vanligt riktat sprängämne, Dy-Ex, som i normala fall används när byggnader rivs. Det går att köpa i ett flertal olika affärer och det enda som krävs för att få köpa är ett körkort. I dagsläget finns inga regler om att varje sats måste innehålla en unik substans.

Vapnen. Vapnen som användes var med största säkerhet vanliga MP5:or, osäkert varifrån de kommer men de används av de flesta insatsstyrkor i USA så det kan bli ett rent helvete att spåra. Det användes även pistoler och något enpipigt hagelgevär, men dessa upptäckts så klart inte om terroristerna inte avlossade dessa vapen.

Flykten. Terroristerna har flytt från källarplanet ner i kloaksystemen och vidare upp i en mindre fin del av Memphis. Där försvinner spåren, möjligt att de därefter använde en bil, men det är inte möjligt att säga säkert. Det går alltid att leta efter dumpade bilar i hamnkvarteren, men det kommer inte leda någonstans – terroristerna använde givetvis inte sina egna fordon.

Vad har försvunnit?: Lagerutrymmet med vapen har plundrats. Försvunnit har vanlig ammunition av olika kaliber, ett par kraftiga spränghandgranater, ett prickskyttegevär (M35 med kraftigt kikarsikte, radar och 7.62mm) och en EMP-bomb (går under arbetsnamnet "System-Shocker G16").

SCEN III, JAKT

Morgen efter terrordådet

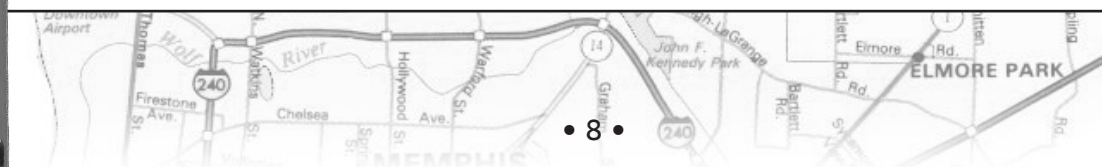
När arbetsdagen börjar dagen därpå så kommer chefen Richard Jewell att kalla in rollpersonerna till samlingsrummet där han slänger dagens tidning på bordet (se handout) och skriker om rollpersonerna misslyckades i insatsen och att någon dessutom läckt om det till media. Han kräver omedelbara resultat så att han har något att säga till hela Amerikas nyhetsmedia, när dessa kommer att ringa igen om några timmar då den redan sönderringda telefonväxeln är lagad.

Han kräver slutligen att de nu ska visa att de är specialutbildade och har extra befogenheter. Han vill ha något positivt att berätta vid den presskonferens de kommer tvingas att hålla i eftermiddag.

Polisen följer blodspåret

Antagligen blir nästa steg att undersöka de tre personerna i närområdet med blodgrupp AB- som det fått ut personerakter ifrån Whitefox på. Besöken kommer att leda till följande saker:

Walter Paolini är terroristen. Hans lägenhet, en relativt stökig tvåa, är tom och han svarar inte på telefonsamtal. I hans lägenhet finns inget komprometterande. Det mest intressanta är ett kraftigt jaktgevär. Dock finns det ingen lätt automatpistol i lägenheten, eller några som visar att han verkligen bor i lägenheten. Grannarna vet inget och verkar ovilliga att tala med polis. Sätter man poliser på att finkamma lägenheten finner man efter många timmars arbete hårstrån och hudflagor som innehåller samma DNA-kod som blodet.



Bob Lorey är hederlig och grillar i trädgården när rollpersonerna kommer på besök. Han har en liten tvåplansvilla (gul), en sambo (Heater Laura Steffie), två små barn (Jack, åtta år, har födelsedag, och Jennifer, fem år) samt en hund (Schäfer). Bob ogillar att poliserna bara tränger sig på mitt i middagen. Han vägrar att gå med på DNA-test och "vet sina rättigheter". Blir poliserna för närgångna så tvekar han inte att jaga bort de med sin hund.

William Loesch är oskyldig när det gäller terroristorganisationer. Däremot har han nyligen rånat en värdetransport (se tidningsartikel i Handouten) och när poliser knackar på dörren blir han förskräckt, tar värdeväskan och kutar ut genom bakdörren. Förutom väskan har han även en automatpistol och han har inga planer på att bli fångad. Han bor i en liten enplansradhus och han försöker fly genom att hoppa över ett manshögt trästaket till grannens tomt och sedan därifrån springa ut på vägen. Lyckas poliserna gripa honom kan de ta DNA-test på honom på stationen. Han är oskyldig till terrordådet.

SCEN IV, SJUKHUSET

En terrorist fastnar i nätet

Den skadade terroristen, Walter Paolini, tar in på ett allmänt sjukhus under dagen. Som ren rutin (efter terrordådet den 11 september) tar sjukhuset DNA-prov på honom och skickar det polisen för införande i Whitefox. Det upptäcks då att han är en av terroristerna och rollpersonerna meddelas.

Paolini har förlorat mycket blod och han riskerar diverse sjukdomar. Han är ganska febrig men kan svara på frågor. Han kommer att neka så länge det går och övergår därefter till att berätta saker som han anser vara harmlösa. På frågan om var de andra är kommer han först att förneka att det finns några andra. Efter hotelser medger han att de var fyra stycken (för få, men det är mer troligt enligt brottsplatsundersökningen) och att de gömt sig på adressen Grand Street 61 – vilket är en fullständigt påhittad adress som leder till en fotbollsstadium.

Om samtliga poliser sticker iväg så kommer Paolini att försöka fly. När poliserna återvänder är han staplandes på väg ut ur hissen på bottenvåningen. Om de kedjade fast honom vid sängen bär han delar av denna med sig. Om de lämnade någon kvar kommer han att försöka fly ändå, om det inte är fullständigt orimligt att försöka.

Vid det andra förhöret kommer han efter att ha blivit pressad att ge poliserna positionen till en liten jaktstuga ute på landet som faktiskt är terroristernas sekundära gömställe - dock räknar inte Walter Paolini med att de är där...

SCEN V, JAKTSTUGAN

Poliserna besöker jaktstugan

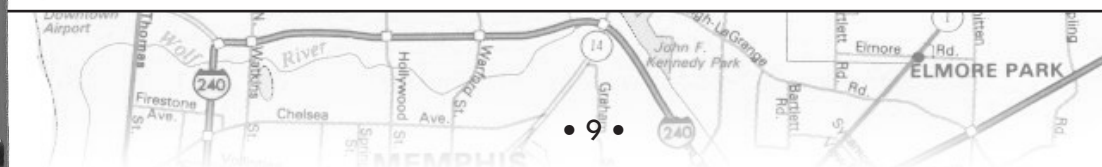
Stugan är ett litet brunt timmerhus som ligger ungefär en mil utanför Memphis. Den är inte särskilt stor; ett vardagsrum med en kokvrå och ett sovrum med tre dubbelsängar. Stugan är tom, men det finns en hel del intressanta föremål i den. Dels mat och utrustning, dels en del utklippta tidningsartiklar. Bland tidningsartiklarna finns det en hel del som behandlar Chefsforskare Robert Langston och det finns även ett datum, klockslag (två dagar senare, kl. 12.35) och ett flightnummer (Langstons plan) skrivet på en av dessa artiklar – detta är tidpunkten då Langston anländer till Memphis.

Utöver dem finns det en artikel som handlar om StarWars systemet och en karta över forskningscentralen. Inga spår tyder på att terroristerna besökt jaktstugan de senaste dagarna.

SCEN VI, JAKT PÅNYTT

Den obligatoriska biljakten

Medan rollpersonerna undersöker jaktstugan anländer en blå Hummer (en jeep, storlek XXL).



Terroristerna som sitter i jeepen upptäcker att allt inte står rätt till vid stugan och vänder på uppfarten för att försöka fly. En Hummer är inte precis det mest diskreta fordon som går att hitta och rollpersonerna märker dem när de kör därifrån. Rollpersonerna lär vilja följa efter och en trevlig biljakt står på tur. När terroristerna upptäcker att de är förföljda kör de in i skogen där de får ett visst övertag i och med att de har ett riktigt terrängfordon.

Jakten bör sluta med att terroristerna kommer undan, har du som spelledare någon trevlig idé så tveka inte att använda dig av den. Annars så kommer rollpersonerna se på avstånd hur terroristerna hoppar in i en helikopter som just sänkt sig ned över ett stort öppet fält och försvinner över himlen (som gärna får ha börjat bli mörk).

Några ledtrådar

Jeepen. Hummern är inte anmäld som stulen och rollpersonerna kan relativt enkelt ta registreringsnumret. Jeepen tillhör Mat Caraway, en personakt finns som handout.

Mats lägenhet är en mycket ostädad trerummare, och den har en mycket intressant lukt. Det finns inget som anknyter till terrorism i lägenheten. I en byrålåda finns det en liten svart bok fylld med en massa kvinnonamn, telefonnummer och adresser. Mat själv ligger död och illaluktande i badkaret med båda handlederna och artären i vänstra låret uppskurna. En stilledd ligger utfälld i badet.

Det finns spår efter andra personer i lägenheten, och om Wade Hayes får ta sig en titt kan han bekräfta ett, förmodligen, två professionella personer har tagit Mat av daga och försökt få det att se ut som självmord. Faktiskt väldigt bra gjort, då det inte finns några direkta spår som fingeravtryck eller DNA-spår. Kroppen har dock färsk blåmärken och han kan inte ha skurit sig själv att döma av sårens utseende. Mat Caraway har varit död i cirka 24 timmar.

Helikoptern. Helikoptern är registrerat på ett tyskt dataspelsföretag som har en filial i Memphis, närmare bestämt Action Development. Undersöker man företaget i detalj upptäcker man att det på långt håll ägs till en del av ett saudiarabiskt datorföretag – klar terrorvarning alltså.

SCEN VII, ACTION DEVELOPMENT

Polisen besöker dataspelsföretaget

Företaget har ännu inte publicerat något spel, vilket de förklarar med att de har varit tvungna att byta och uppgradera spelmotor vid ett antal tillfällen för att kunna göra det bästa möjliga spelet. De skapar ett firstpersonshooter-spel med rollspelsinfluenser där spelaren slår sig fram som hitman i USA:s undre värld. Företaget har för detta syfte lyckats göra av med en abnorm summa pengar, och nu kommer deras tillgångar förmodligen att bli frysta av rollpersonerna.

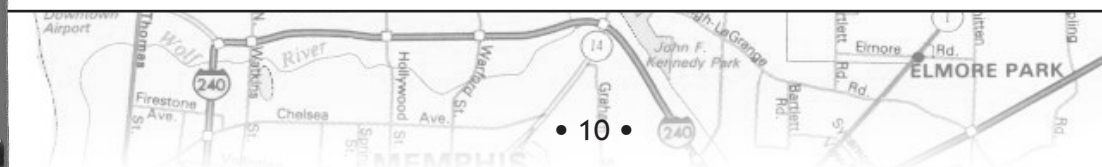
Den lokala VD:n, James Easterbrook, går med på att träffa rollpersonerna, men han förnekar allt och hävdar att numret på helikoptern är förfalskat. Han kan visa helikoptern som de har med det numret, och om det inte är samma helikopter så är det en tvilling. Förutsatt att rollpersonerna inte träffat den med ett skott, då hävdar företaget att den har blivit stulen. Undrar rollpersonerna vad ett dataspelsföretag ska med en helikopter till berättar han att de ofta flyger ut och filmar olika områden med digitalkamera för att få en naturtrogen miljö i deras dataspel. Att köpa en helikopter istället för att hyra en är en investering inför framtiden.

James har fyra advokater inne på sitt kontor när han blir förhörd – en med videokameran, en med ljudupptagning, en som antecknar allt som sägs och ytterliggare en som står och pratar i telefon under hela förhöret, och refererar vad som händer.

De kan inte trycka ut någon information ur James Easterbrook och han har ett antal säkerhetsvakter i byggnaden som skulle kunna ingripa om han blir fysiskt misshandlad. Advokaterna lär inte göra det, men de kommer att bygga upp ordentligt med bevisning inför en eventuell stämning...

Spåren efter terroristerna slutar

Här slutar alla spår som efter terroristerna som gått under jorden i väntan på att utföra sitt riktiga terrordåd. Det bör nu vara ganska uppenbar vad terroristerna tänker göra. Beroende på om rollpersonerna fixat ett pådrag inför professors anländade sker någon av följande två scener.



SCEN VIII-A, PROFESSOR LANGSTON

Terroristerna attackerar professor Langston

Om rollpersonerna inte ordnat fram något polispådrag som ska skydda professor Langston så kommer terroristerna att försöka mörda honom när han anländer. Langston anländer till flygplatsen 12.35. Därefter tar han ett tåg in till staden. När han kommer ut från tågcentralen, åtföljd av två livvakter, kommer terroristerna att slå till.

Klockan är då 12.56. I en skyskrapa tre kvarter därifrån har terroristerna ockuperat ett tak utan att någon har larmat polisen. De kommer att använda prickskyttegeväret till att skjuta Langston när han närmar sig en väntande limousin som står och väntar utanför byggnaden. Prickskyttegeväret är enkelt att sikta med men kan utan större problem penetrera bilen även på det ganska långa avståndet. Däremot är inte eldhastigheten den bästa, så Langston kommer kanske inte träffas av mer än ett skott – vilket dock räcker för att hans tillstånd ska bli kritiskt.

Det finns ett valfritt antal terrorister i byggnaden beväpnade med MP5:or, hagelgevär och pistoler som ingriper om polisen skulle försöka storma byggnaden. Förmodligen kommer terroristerna att gå under i striden om skyskrapan, men det lär i alla fall bli intressant våldsunderhållning. Viktigt att tänka på vid polisstormningen är att det inte finns några andra skyskrapor i närheten, men däremot ett antal höghus.

Det är upp till dig som spelledare att avgöra om du tycker att rollpersonerna lyckats tillräckligt bra för att professorn ska överleva och komma på benen efter veckor av intensivvård – beslutet är viktigt vid avgörandet av vilken slutttext som ska läsas upp. ("Nyckelforskare avrättad i terrorisdåd" om han dör, "Universal Defence Inc. flyttar utomlands" om han överlever).

SCEN VIII-B, UNIVERSAL DEFENCE INC.

Terroristerna attackerar Universal Defence

Om rollpersonerna bestämt sig för att skydda professor Langston när han anländer på flygplatsen, så kommer terroristerna istället att använda EMP-bomben för att tillintetgöra hela projektet. Medan rollpersonerna står och bevakar professor Langstons anländande så slår terroristerna till mot Universal Defences byggnad för att detonera EMP-bomben i dess källare för att på så sätt slå ut och förstöra all elektronisk utrustning i byggnaden. Om rollpersonerna mot förmodan skulle bevaka både byggnaden och professorn lika hårt så ger de sig ändå på Universal Defence.

Det finns bevakningspersonal i forskningsbyggnaden, men de kommer att vara relativt oförberedda på att en liga terrorist ska storma forskningscentralen mitt på dagen, klockan 13.00, en vardag. Terroristerna har inget intresse av att döda någon, men de skjuter skarpt mot alla som gör motstånd.

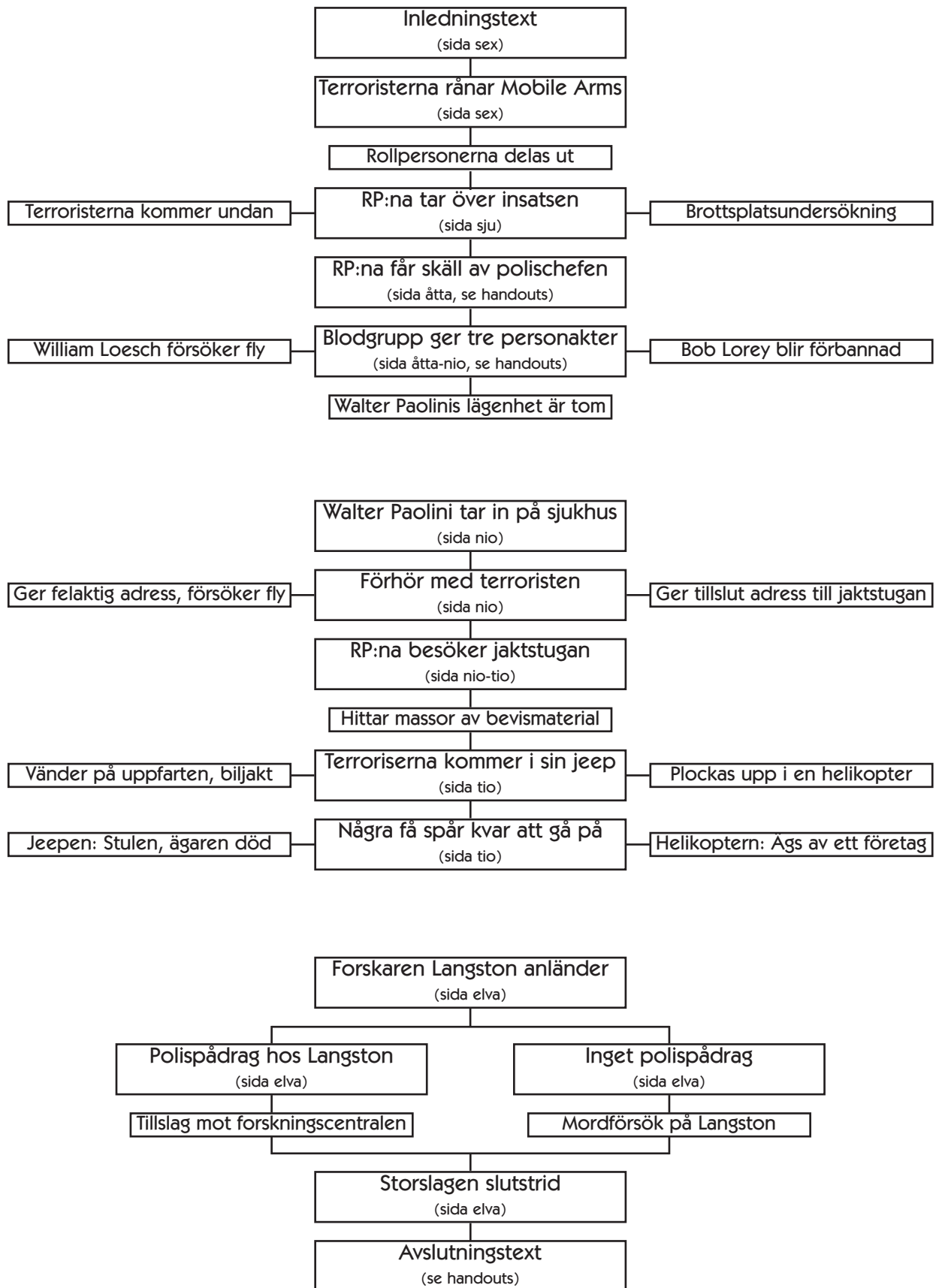
Syftet är att ta sig in i byggnaden och spränga av bomben exempelvis källaren. Den skadar inte människor (som inte har pacemaker), så det finns ingen anledning för terroristerna att springa därifrån förrän de är säkra på att bomben detonerat. Dock tar det en stund för terroristerna att aptera bomben så att den får önskad verkan – bomben har ju inte oändlig räckvidd.

När terroristerna tar byggnaden i besittning kommer polisen att larmas och de kommer antagligen att ta med sig SWAT-styrkor för att slå tillbaka. Ögonvittnen kan berätta om hur terroristerna tog med sig något stort som liknade en bomb in i byggnaden. Vid de eldstrider som utbryter förr eller senare kommer terroristerna nog att dö, men de kommer (precis som tidigare) att försöka fly ner i kloakerna.

Beroende på om bomben hinner detonera eller inte så avslutas äventyret med att olika sluttexter. ("Polisen maktlös vid terrordåd i Memphis" om den detonerar, "Universal Defence Inc. flyttar utomlands" om polisen lyckas förhindra explosionen).



DIAGRAM ÖVER HÄNDESEFÖRLOPPET



SPELLEDARPERSONER

Terrorister i inledningen

Under inledningen, där spelarna spelar terrorister, förekommer följande två spelledarpersoner:

Daryl: Beväpnad med ett Mossberg hagelgevär när han följer med rollpersonerna ut ur bilen..

Val: Beväpnad med en Mp5 k-pist när han följer med rollpersonerna ut ur bilen. Han kommer bli allvarligt skadad i eldstriden som följer.

Folk som nämns på rollformulären

På rollformulären nämns en lång rad personer som antingen arbetar inom polisen eller har en viktig position i någon av rollpersonernas liv. Här följer en kort genomgång av de så att du vet vem det är frågan om när du hör ett namn. Vi uppmanar dig dock att läsa igenom rollpersonerna i förväg så att du känner till alla detaljerna.

Amy Clark: Rollpersonen Derek Ridges sambo. Arbetsnarkoman som jobbar som advokat.

Hayley och Louise Dickey: Rollpersonen Blake Dickey's två döttrar som är lite bråkiga.

Deborah Turck: Rollpersonen Kevin Turcks hustru som han håller på att skilja sig ifrån.

George "G" Braddock: Gansterveteran som numera är "diversehandlare". Kan pressas på information.

Helen Hayes: Rollpersonen Wade Hayes hustru i ett krashat äktenskap. Har förlorat en dotter, Lucy.

Jamie Sharp: Smågangster som Kevin och Blake låtit slippa fängelse mot upplysningstjänster.

Kelly Toom: Advokat i skilsmässomålet mellan Kevin Turck och Deborah.

Kim Dickey: Rollpersonen Blake Dickey's hustru som ogillar att Blake jobbar mycket. Är bortrest.

Lawrence Vaughn: Chef för internutredningar. Ogillar att Kevin Turcks attityd innebär extra arbete.

Lucas Portmann: Chef för Whitefox-projektet och sitter i Washington. Har arbetat ihop med Derek Ridge.

Lucy Hayes: Rollpersonen Wade Hayes dotter som blev överkörd för två år sedan.

Marcus Webb: Chef på polisens gemensamma laboratorium. Pappersskyfflar som tar god tid på sig.

Richard Jewell: Polischefsassistent och ansvarar för rollpersonerna. Skrikig typ som går hårt fram.

Robert Paudert: Polischef hos West Memphis Police. Sitter mest i möten hela tiden.

Vad vet man i den undre världen?

Flera av rollpersonerna har kontakter med typer i den undre världen, så därför kan det vara på sin plats med lite vägledning i vad dessa känner till om inbrottet på Mobile Arms Inc. Låt oss säga så här: De känner till så mycket som behövs för att föra spelet framåt. Äventyret är inte tänkt att innehålla något krångligt detektivarbete, utan allt som spelarna inte kommer på själva bör de få serverat av spelledarpersoner.

Förslagsvis känner man till händelsen i den undre världen, men vet inte vem som ligger bakom det – något som kan tyda på att någon som inte kommer från Memphis ligger bakom inbrottet. Ingen har hittills visat intresse för att sälja stöldgodset. Vi rekommenderar att rollpersonerna inte får tag på terroristerna innan slutscenen och om de ändå skulle närma sig dem finns en handout för en enskild terrorist som de kan ta in och förhöra.

Folk att använda vid behov

För att äventyret ska löpa så smidigt som möjligt så vill vi hjälpa dig så gott det går genom att förse dig med färdiga namn och personakter som kan användas vid behov. Förutom ur rent bekvämlighetssynpunkt så ser helt "oviktiga" sidospår mycket viktigare ut om du kan dela ut tryckta personakter eller tittar i dina papper för att ge "rätt" namn...

Lite namn

Män

Ben McCallum
Brian Fox
Craig Patton
Jamie Hall
Lee DeVore
Nathan Hagan
Stephen Jones

Kvinnor

Carly Bennett
Claire Tolliver
Janelle Martin
Lindsay Hannem
Michelle Reed
Samantha Jonell
Sarah Harris



REGELSYSTEMET

Regelsystemet G20

G20 är ett regelsystem som vi konstruerat till detta äventyr. Man kan använda det om man vill, men det är inget krav. Det är konstruerat för att vara litet, enkelt och flexibelt. Observera att äventyret inte är ett deckaräventyr, det finns inget krav på att spelarna ska besitta något bra sinne för slutledningar. Därför kan det vara bra att använda regelsystemet och genom färdighetsslag ge rollpersonerna den information de behöver för att ta sig vidare till nästa scen.

Varje person har fyra värden: Fysik, Motorik, Smarthet och Tur. När man vill göra något som man inte lyckas med automatiskt så tar man en 1T20 och slår med denna. Är resultatet lika med eller lägre det aktuella värdet har man lyckats. Spelledaren kan modifiera värdet efter eget önskemål om situationen kräver det. Beroende på hur differensen mellan ens värde och det man slog blev så lyckas man olika bra – något spelledaren får uppskatta själv.

Här följer en kort uppgrädnings av vad de olika värdena kan användas till:

Fysik: Banka skiten ur en brottsling. Springa fort som fan. Lyfta tunga saker. Tåla stryk.

Motorik: Panga med en pistol eller kasta en granat. Sno något utan att det märks. Köra bil.

Smarthet: Dyrka upp lås. Brottsplatsundersökning. Förhörsteknik (om man inte vill använda Fysik...).

Tur: Allt som inte passar någon annan stans. SL kan även få spelarna att slå turslag lite då och då.

Saker rollpersonerna är bra på

Varje rollperson har på sin rollperson listade ett par saker som de är extra bra på. Det är bra om spelledaren tar hänsyn till dessa när han bedömer hur väl rollpersonen lyckades.

Blake Dickey: Är väldigt bra på att prata med/skrika åt folk så att de gör som han vill. Har under sina år på gatan fått en hel del träning i både närkamp och eldstrid.

Derek Ridge: Är ganska bra på datorer, har tränat kampsport under sin tid i FBI och tränar ibland skytte. Han har även en enorm kunskap om olika terroristorganisationer som finns.

Kevin Turck: Är stor och vältränad och tränar boxning mer än en gång i veckan. Har även genom FBI fått träna dig i en del om kampsporter.

Wade Hayes: Är enormt duktig på brottsplatsundersökning och har en nästan övernaturlig förmåga att avgöra vad som hänt på en plats. Är hyfsat vältränad men har bara FBI:s grundträning i närkamp och att hantera eldhandvapen. Har lite småsvårt med det sociala men brukar klara dig ändå.

Observera att vi endast har satt ut värden för rollpersonerna. Spelledarpersonernas värden lämnar vi till dig som spelledare att avgöra.

Strider och skador

När man försöker skada en annan person slår man först för att se om man träffar. Gör man det slår man ett skadeslag. Vad man slår beror på vad man slår/skjuter med. Personen förlorar sedan så många tålighetspoäng som resultatet utvisade.

All människor har 8 tålighetspoäng. Blir man av med alla sina tålighetspoäng dör man. Blir man av med 6 eller 7 ska man slå ett Fysikslag. Lyckas det förblir man medvetande i lika många minuter som differensen av slaget. Sen blir man medvetlös och kommer troligen att dö om man inte får läkarvård snarast. Misslyckas slaget blir man medvetlös direkt.

En pistol har en T10 i skada, en kniv har en T8 och en spark eller ett slag har en T6. Det finns ingen turordning, alla skjutningar mer eller mindre samtidigt beroende på situationen.

Observera! Det är inte lämpligt att döda eller allvarligt skada någon rollperson innan slutstriden.



BESKRIVNING AV HANDOUTS

Mycket att dela ut...

Till äventyret hör en hel del handouts som fyller viktiga funktioner i äventyret och därför är det viktigt att de delas ut vid rätt tillfälle. Här följer en kort beskrivning av varje handout, vilka dess mål och när den ska delas ut:

- Bilder på poliserna. Denna kan placeras på bordet medan spelarna läser sina riktiga rollpersoner.
- En sida med sju tidningsartiklar. Denna handout ska lämnas ut morgonen efter den inledande polisinsatsen, då polischefen slänger den på bordet där rollpersonerna sitter. Intressant är dels artikeln om Memphis-polisen, dels artikeln om StarWars-systemet. Resten är bara utfyllnad.
- Personakter. Det finns sju personakter ifrån FBI:s nya datorsystem, vilka dock är av helt olika vikt för äventyret - några fyller en viktig roll med andra finns att tillgång om de skulle behövas.

De tre första (Walter Paolini (terroristen), Bob Lorey och William Loesch) är beskriver de i närområdet som matchar på den mycket sällsynta blodgruppen AB-, som det lämnades spår efter på brottsplatsen. Dessa ska alltså delas ut så fort undersökningar sätter igång. Nästa personakt, Matt Caraway, är ägaren till den Jeep som terroristerna stulit (en bil som inte blivit anmälen stulen).

Slutligen finns tre personakter som kan delas ut vid behov. Den första är på terroristen Les Harvey som kan delas ut om rollpersonerna på något vis skulle komma ännu en av terroristerna på spåret. Därefter följer personakter på två småbrottslingar (Pedro Vélez Martinez och Mojtaba Youzbashi) i Memphis-slum som inte har något med äventyret att göra, men som kan delas ut vid behov.

- Slutligen finns tre olika avslutningstexter, beroende på hur väl rollpersonerna lyckas i jakten på terroristerna. "Universal Defence Inc. flyttar utomlands" kan användas om rollpersonerna lyckas stoppa terrorattacken helt. "Polisen maktlös vid terrordåd i Memphis" är tänkt till om de misslyckas och attacken sker emot byggnadskomplexet, medan "Nyckelforskare avrättad i terroristdåd" kan användas vid ett misslyckande som leder till att forskaren Robert Langston blir skjuten. Givetvis är det upp till dig som spelledare att bestämma vilken som passar bäst.

