



P A R A S Í T U S

P A R A D Í S I



Tänkt händelseförlopp

Kaliningrad

Personer

Självordsekten - Polisen och Karaktärerna

Ställen

Flottbasen - Sektens lägenhet -

Polisstationen

Ledtrådar

Ledtråd om Vlags härkomst- Virus som fattas.

Stämning

Action - Hint om hur gruppen arbetar

Del 1

Karaktärerna befinner sig i Kaliningrad. En lettisk självordssekt planerar at sprida ett livsfarligt virus som skall ta kål mänskligheiten (i alla fall ryssarna). Viruset är köpt ur KGB:s ändlösa lager av misslyskade försök. Attentatet går inget vidare men spåren pekar vidare mot Prag och del 2.

Misslyskade operationer

Polisen har av en slump fått fel adress och är på väg med sin piketstyrka till en turkisk gästarbetarfamilj. Clifford som stått gömd och tjuvlyssnat i ett omklädningskåp tvingas åka med. Självordsektens initiativtagare Vlad Greshenko (i sekten går han under namnet Arvo Pärt) hoppar av och den reserande cellen bestämmer sig för att genomföra uppdraget utan honom. Utan Greschenkos ledarskap misslyckas deras plan att ödelägga hela Kaliningrad. De lyckas endast smitta en flottbas genom sin förgiftade borstj. Attentatets början ses av resten av spelarna som bevakar sektens lokal. Ett gäng klädda i kockkläder går ut med stora grytor och kliver in i en cateringfirmas van. Vid det här laget inser Clifford

att polisen är på väg åt fel håll. Spelarna är delade, vad göra? Följer spelarna efter sekten kommer de att få storma grindarna på flottbasen. Efter att ha serverat infekterad mat i mässen drar sektmedlemmarna vapen och bereder sig på ett dramatiskt slut. Kaos utbryter,

mycket pang-pang, polisen anländer, flera fanatiker tas levande, man upptäcker att en fattas, basen sätts i karantän.

Väljer spelarna att söka lokalen innan polisen kommer hittar de en låda med massa stora biohazardmärken gjord för fyra ampuller. Tre, tomma, finns i, en saknas. Den har Vlad med sig. Lådan har också en del pålimmade lappar fyllda med kyrillisk text. Lokalen innehåller också tomma ammunitionslådor, handgranater, vapen, fanatiska manifest av typen "Död åt alla ryssar!" med mera. I vlags rum kan man hitta ett kvitto från en restaurang Velriba (valfischen) i Prag. letar inte spelarna igenom lägenheten hamnar allt skräpet i polisens bevisföråd så får spelarna se det där i stället.

Är spelarna riktigt råcoola använder de sina förfälskade FSB (inrikesministeriet, fd KGB) leg till att få utföra egna förhör med fanatikerna. De får då reda på att den saknade medlemmen Vlad Grischenko var den drivande kraften i attentatet och införskaffandet av viruset från en korrupt KGB överste. Tidigare hade det varit mest snack men vlad fick saker att hända. Han gick och köpte tidningen och kom inte tillbaka. Resten av gänget trodde att snuten tagit honom och handlade i panik. De kommer att bli mycket upprörda om de får veta att han förrätt dem. Dessutom är de buddister för lokalfärgens skull. de är också alla smittade av viruset.

Rotar man lite hos polisen så får man veta att tipset om dagens aktion är inlämnat av en viss herr Vlad Grischenko från tjeckiska säkerhetstjänsten (han jobbar inte där längre men det vet inte ryssarna om). Han



tipsade polisen på väg till flygplatsen med viruset för att sopa igen sina spår. Slarvigt nog har han också rest hem i eget namn. Inte mycket luskande krävs för att ta reda på att Arvo och Vlad är samma person.

Texten på viruslådan visar att det är ett gammalt ryskt biovapen det är frågan om (se handout). Ett som flottisterna på basen är vaccinerade mot, detta kommer att lugna polisen en hel del. Info om viruset kan fås via polisen eller M. Poisson. Några som däremot inte blir lugnade är riktiga FSB som stilla går i taket när de inser vilken skandal det kommer att bli om världen får reda på att ryssarna slarvar bort egna massförstörelsevapen. Två riktiga FSB agenter skickas raskt iväg till Kaliningrad för att lägga locket på. Det blir då dags för våra vänner spelarna att byta miljö. Tex till Prag. FSB agenterna kan dyka upp senare under scenariot för att ställa till problem beroende på hur mycket oreda spelarna lyckades skapa i Kaliningrad.

Viruset, bakgrund. Beskrivs som en dödlig variant av ett relativt okänt retrovirus. Dödligheten är dock betydligt överskattad då det testats på utmärklade lägerfångar utan adekvat läkarvård. Med ordentlig vård av relativt friska patienter ligger dödligheten

på nivå med en ordentlig influensa. Smittar dock inte via luften. Något som också nämns i rapporten är att viruset verkar få smittade att tappa sexualdriften/bli sterila långt efter tillfrisknandet. Vem är så djävulsk att de vill sprida ett virus som gör mänskligheten steril och utrotar den? Mer om det i del tre.

Försiktiga/paranoida spelare kanske vill ha tag i vaccin för eget bruk. Detta kan fixas via kontakter i ryska eller amerikanska underrättelsevärlden, från flottbasen eller via den väl förbundne M. Poisson.

Vlad Greschenko drar hem till sin hemstad Prag. Han är trött. Han har i 30 års tid jobbat med dubbla lönecheckar. En fruktansvärt hemlig organisation - de upplysta - har använt Greschenko som sin främsta spjutspets för att intrigera och utföra oförklarliga uppdrag. Parallellt med de Upplysta har Greschenko jobbat för samtliga öststaters underrättelsetjänster och mafiaorganisationer. Han hade planerat in detta som sitt sista uppdrag och är nu på väg tillbaka till Prag för att få sin sista löneutbetalning och överlämna den stulna virusstammen till det hemliga sällskapet.

De taffliga självordsektmedlemmarna i Kaliningrad har dessvarre smittat Vlad med

Prag

Personer

De upplysta - Vlags dotter -
Underrättelse tjänsten - Polisen - Rabbai
Lebensbaum

Ställen

Vlags lägenhet i Prag centrum. Den ultra-
hemliga ockulta
kammaren där de upplysta träffas (och
äter pizza). Judiska
kyrkogården, mörka gränder, restaurang
Valfiskén.

Stämning

En stämning som bygger upp emot
något mystiskt men slutar i
ett totalt antiklimax
Mysticism - ockultism -
konspirationsteorier.

Del 2

Spelarna söker Vlad i Prag och får på omvägar
tag i hans nuvarande uppdragsgivare, de upp-
lysta, och det försvunna viruset. Vlad själv står
dock inte att hitta, för han har åkt på charter till
Kaniaröarna och inte talat om det för någon.
När del 2 är klat tror spelarna att situationen är
under kontroll, de har viruset och inga skummi-
sar kan göra något bus med det. Efter nästa
mellanspel exploderar bomben.

I prag

Spelarna får leta sig igenom Prag på jakt efter
Vladimir och hans uppdragsgivare. Spåren
leder från valfiskén till dottern till mystiska
möten på kyrkogårdar om natten till de upplys-
tas superhemliga högkvarter där de sitter och
äter hämtpizza (capriciosa med extra ost).
Sällskapet blir givetvis upprörda och förvåna-
de över att någon kunat genomtränga deras
slöjor av mysterier och hitta dem. Så svårt var
det nu inte... Efter att ha anklagat spelarna för
att tillhöra diverse fiendeorganisationer som

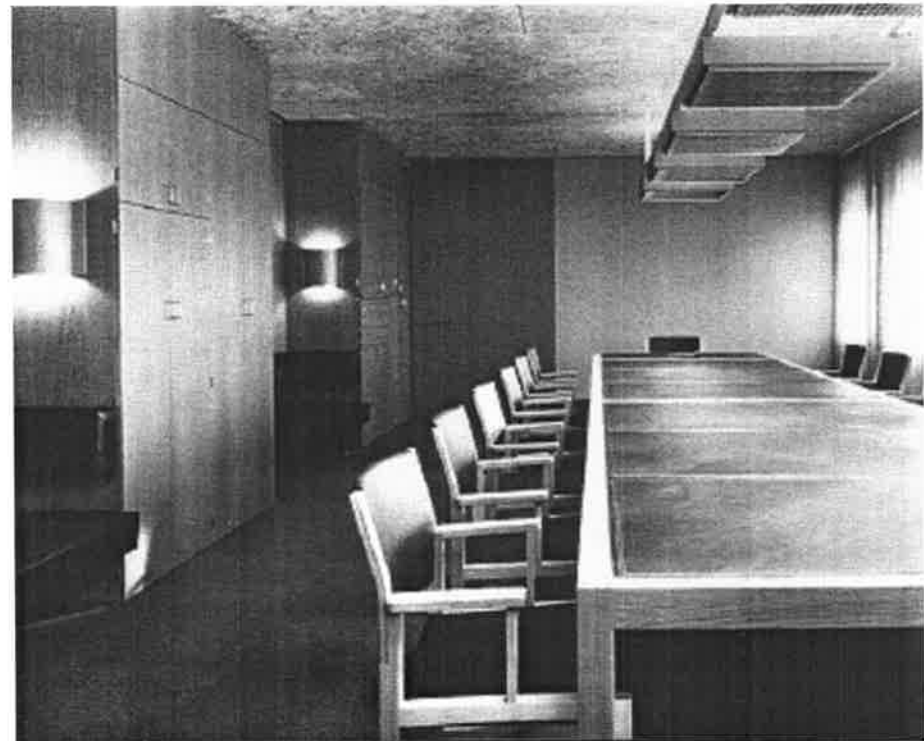
tempelriddarna, katariska föräldralösa, justified
ancients of mummu osv (spelarna lär förstå
lite), inser en av stormästarna att det givetvis
är "the unseen masters som kommit på besök
(ffa om spelarna gjort övermänskliga saker).
Förvåningen byts nu i vördnadsfylld skräck,
efter lätt bitchslapping bryter de samman,
avslöjar allt och överlämnar virusprovet. Om
vladimir säger de inte mycket, de ser honom
som en simpel oinitierad hantlangare och nu
har han visst åkt på semester.

När spelarna kommer till Prag har de två led-
trådar, Valfiskén och Vlad. Att hitta Vlad
Grischenkos lägenhet är inte svårt, han står i
telefonkatalogen. Att komma in är lite svårare,
portvaktfru Hasek har blykoll (för att inte tala
om hennes rabiat attacktax Bubblan) som
kommer att göra livet surt för skummisar) och
tillåter inga dumheter i sitt hus. Med en bra
historia, övertygande polisimprovisation eller
lite smygande går det dock vägen.

Vlad har en tom, designad lyxvåning som inte
ser speciellt inbodd ut. Dyrt, flådigt, själlöst.
Det enda personliga i lägenheten är foton av
en ung dams uppväxt. Kort, mörk, söt, lite mul-
lig, som tagen ur en Hernandez serie. Foton av
henne ses på varje vägg, bord och skåp.
Uppväxt, skolgång, konfirmation, på foto-
högskolan, tillsammans med vänner. Flickan på
bilderna är Natalia Kalin, Vlags dotter. Hon job-
bar nuförtiden också som servitris på Valfiskén,
Vlags stamlokal, merom henne där. Vlad har
ingen kontakt med sin dotter som inte ens
känner till honom utan har följt hennes liv på
avstånd.

I Vlags garderob kan man hitta några mystiska
rödsvarta kåpor med tillhörande masker. En
del med kemtvattsskivton i. Lite ockult litteratur
kan också hittas i bokhyllan.

I hallen ligger en tummad pocketbok fylld med
postit lappar och understrykningar slängd. Det
är Vlags nuvarande kodbok och maken till den



som finns i Helenkas hem. Kan användas för
att tyda koden på önderlägget. Enligt Vlags
telefonsvarare är han på semester.

Fru Hasek sitter inne med intressant info utan
att veta om det. Den kan vara svår att komma
åt tyvärr, fru Hasek skvallrar inte om sina
hyresgäster med vem som helst. Fru Hasek
tror att Vlad är affärsman, en framgångsrik
sådan med kontakter hos myndigheterna. Hon
tror också att Vlad är frimurare. Hon tar nämli-
gen hans tvätt, inklusive kåpor, till sin systers
kemtvätt. Samma tvätt utnyttjas av flera av de
upplysta, en liten säkerhetsdetalj det annars
så paranoida sällskapet missat. På den här
vägen kan spelarna få tag i några namn som
de sen kan skugga till högkvarteret.

På Valfiskén, ett ölhak för det intellektuella

Prag är stämningen hög. Tjeckien har precis
vunnit hockeyVM och det är samtalsämnet för
dagen. Kommentarer om andra lags fördelar
möts med generöst överseende.

Vlad har inte setts till. Frågar man runt minns
en servitris (Natalia, spelarna lär känna igen
henne) att han var inne på en kort öl för några
dar sen och sa nånting om att han fått lite
ledigt och skulle åka på semester så fort han
avslutat en affär. Vart vet hon inte. Om spelar-
na nämner att Vlad har lägenhet full med foton
av henne är hon misstrogen. Hon känner Vlad
som en artig äldre stamkund som inte gör
mycket väsen av sig. Spelar lite schack, får
telefonsamtal ibland, alltid artig och korrekt
mot servitriserna och ger bra med drinks.
Ibland när han blir riktigt full har han mumlat
något om all makt och inflytande han har

genom klubben han är med i. De flesta skrat-
tar åt honom och tror att han är med i Rotary
och försöker göra sig viktig. Om spelarna lyck-
as övertyga Natalie blir hon orolig och rädd.
Om spelarna sen också kan förklara att det är
vlad som har skickat henne födelsedagsböck-
erna blir hon mer nervös men också nyfiken.
ffa om det kommer fram att Vlad är hennes far,
då vill hon prompt hjälpa till att leta.

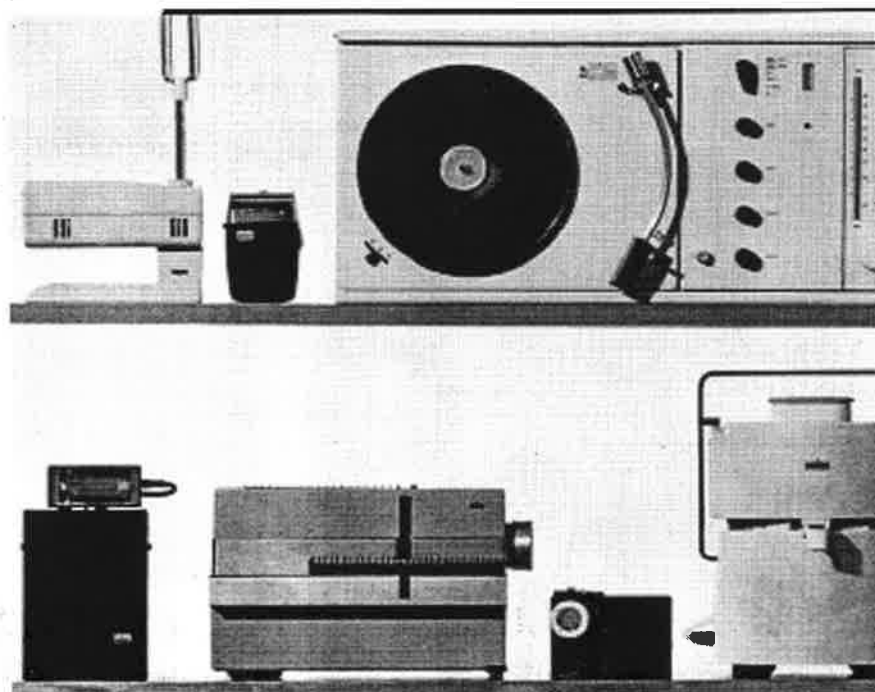
Sammanfattningsvis är det inte någon på
Valfisker som vet mycket om Vlad, de flesta är
av samma åsikt som fru Hasek. Nån tror att
han nog varit med i hemliga polisen under
kommunisttiden (korrekt).

Under kvällen dyker en underlig figur upp.
Nästan två meter lång, biffig med stela rörelser
och instoppad i en lite för liten och ganska
skabbig kostym. Han beställer mat att ta med
med entonig röst. tittar spelarna efter närmare
ser de att han är gjord av lera. Ingen annan
verkar lägga märke till något. Om man frågar
säger servitrisen att det är david, en kille från
grannskapet. När David, som givetvis är en
golem, fått sin mat går han hem med den till
sin mästare, rabbi Lebensbaum som bor i
kvarteret. Rabbi Lebensbaum är en gammal
hardcore kabbalist som bor i en bokfylld vinds-
våning där han söker Guds 37de namn. Om
spelarna följer efter David, inte svårt, han är
inte särskilt uppmärksam kan de få prata med
gamlingen. Annars blir rabbi L medvetna om
dem på något annat sätt. Efter en snabb kab-
balistisk analys inser han att våra vänner är
potentiella alierade i hans mångåriga ockult a
kamp mot de upplysta. Han bestämmer sig för
att kontakta dem, dags för ett midnattsmöte
på judiska kyrkogården med obligatorisk
dimma.

Av rabbinen får spelarna veta mer ju mer de
berättar. L tror att de upplysta är ett vitt förgre-
nat mäktigt internationellt hemligt sällskap med
inflytande i mycket som sker bakom scenerna.
Här delar han de upplystas överdrivna uppfatt-

ning om deras betydelse. De är inte speciellt
mäktiga även om många inflytelserika är med-
lemmar. Det de är bra på är att tro att de orsa-
kar händelser som egentligen beror på slarv,
inkompetens och ren slump.
Om RL får reda på att Vlad kan ha gett DU ett
virus blir han riktigt orolig. Med lite input som
serienumret från viruslådan så kan han göra
lite kabbala. Börjar tala om att apokalypsens
tredje ryttare (pest) på en ö (kanarieholmarna,
del tre) och annat otydligt. får även fram en del
nummer han inte förstår, bla stormästarens
mobilnallenummer. Det är RL för gammal för
att förstå, men kanske inte spelarna. Även om
han ser det suddigt så inser RL att det är att
dags att handla nu. Han vet inte var högkvarter-
ret ligger men kan få fram datum för nästa
möte. I morrn.

Natalias lägenhet är ett bra spår. Typisk inne-
hav av en 23 årig, kulturellt intresserad foto-
student. En avvikande sak man kan hitta i bok-
hyllan är 19 böcker (en för varje födelsedag)
som inte är sorterade på ämne eller författare.
Alla böckernas sidor är fyllda med siffergrup-
per. Bokchiffer, lösbara med boken de är skriv-
na i. Det har Natalia aldrig tänkt på.
Natalia letar själv efter sin far och misstänker
att böckerna kan vara från honom.
Hon har inte träffat sin far mer än två gånger
under sin uppväxt när hon var riktigt liten vad
hon känner till. Bokchiffren innehåller vlads
brev till sin dotter med beskrivningar av de
hemliga operationer han varit med i och en
beskrivning av och varning för de upplysta.
Flera nämns vid namn och sanktumet och hög-
kvarterets adress ges. Jungfrumaria kyrkan i
gamla Prag. I den senaste boken (samma
som låg i Vlads hall) står att han är trött på sitt
hemliga liv och att han nu skall åka på semes-
ter och planera sitt försvinnande. När alla tap-
pat bort honom tänker han leva i tysthet. jobba
på en jazzklubb i Piizen och ta kontakt med sin
dotter igen. Natalia blir både arg och rörd om
hon får höra detta.



De Upplystas möte. Speklarna har tre möjlig-
heter att få ledtrådar fram till detta. Fru Hasek,
rabbinen och Natalia. Nåt skall väl funka,
annars får de snubbla över det.

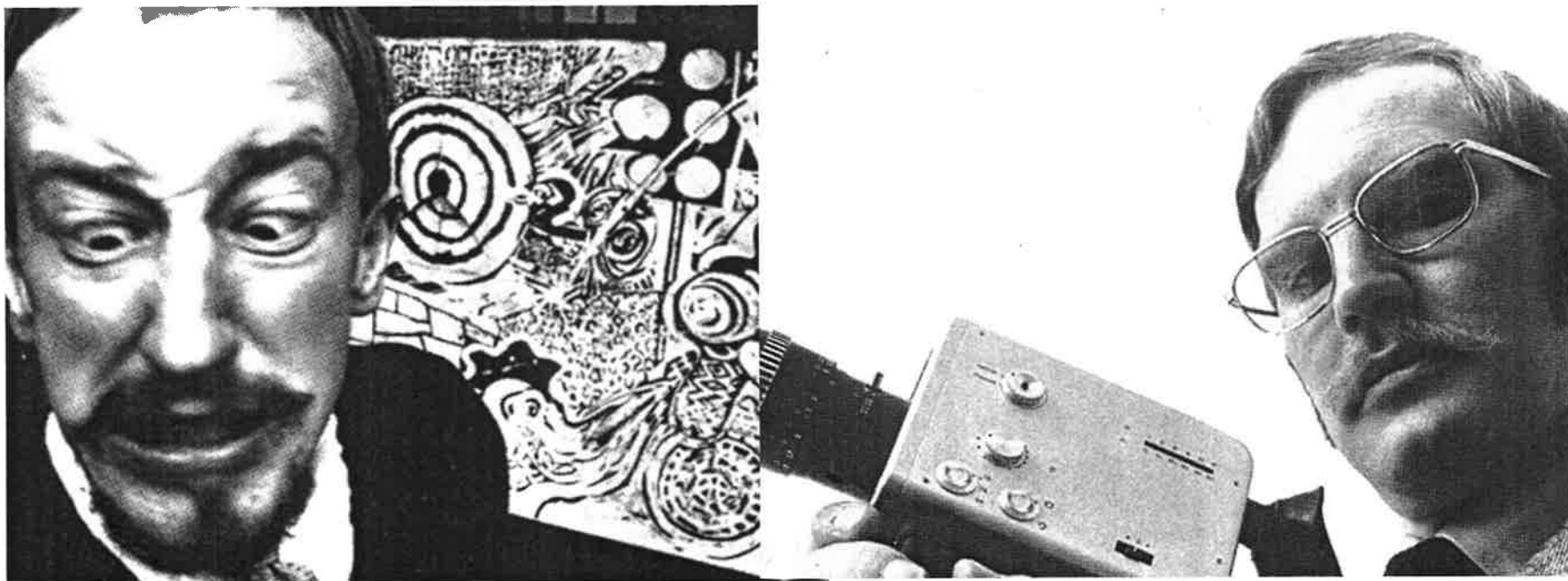
Om de bevakar kyrkan så samlas ett 30 tal
personer vid elvatiden. Två timmar senare ger
de sig diskret av igen. Alla har hatt eller ser på
annat sätt till att inte synas. Nagra biffiga killar
med putande armbålor ger sig också av.

Spelarna smyger in och efter att ha rotat runt
lite hittar de den tophemliga moteslokalen i
kryptan. De Upplystas inre cirkel sitter och
äter hämtpizza efter avslutad ritual. Sällskapet
blir givetvis upprörda och förvånade över att
någon kunnat genomtränga deras slöjor av
mysterier och hitta dem. Så svart var det nu
inte... Efter att ha anklagat spelarna för att
tillhöra diverse fiendeorganisationer som tem-
pelriddarna, katariska föräldralosa, justified

ancients of mummu osv (spelarna lär förstå
lite), inser en av stormästarna att det
givetvis är "the unseen masters som kommit
på besök (ffa om spelarna gjort övermänskliga
saker). Förvåningen byts nu i vördnadsfylld
skräck, efter lätt bitchslapping bryter de
samman, avslöjar allt och överlämnar viruspro-
vet. Om vladimir säger de inte mycket, de ser
honom som en simpel oinitierad hantlangare
och nu har han visst åkt på semester.

Varla de upplysta är och vilka ritualer de pyss-
lar med är inte så viktigt. Improvisera om det
kommer på tal. Planen med viruset var att star-
ta kontrollerbara epidemier och utpressa natio-
ner för att öka de upplystas makt.

Spelarna skall nu inse att de saboterat busar-
nas plan och har avslutat det de kom för att
göra. Dags för lite debriefing hemma hos M
Poisson i Frankrike. Spåret Vlad verkar antagli-



gen inte så viktigt. Det blir det snart igen.

mellanspel - på franska landsbygden möte med M Poison.

MP har givetvis ett gods på franska landsbygden. Spelarna möts av en betjänt på uppfarten och förs till orangeriet för te och lunch. När de fräschat upp sig anländer MP. MP är en gråhårig man i övre 60-års åldern. Ganska kort och med välansad mustasch och oklanderlig klädsel. På ett bord i närheten ligger hans senaste modellplansbygge, en Mustang 51. Han är översvallande vänlig och artig mot spelarna och är tydligt glad att se dem igen efter väl avslutad operation. Lite diskussion och debriefing följer, viruset, de upplystas planer osv. Diskussionen avbryts av att en helikopter landar på gräsmattan. MP har lyckats få loss

några offer för Kaliningrad attentatet (som fortfarande är mycket stort i nyheterna, spekulationer om biovapen florerar, analytiker talar om det nya terroristhotet, säkerhetsrådet har haft extramöte etc.) för studier och observation. På godsets stora gräsmatta har ett sjukhus och laboratorium satts upp i långtradare. MP har ryckt i alla trådar han har och skramlat ihop ett stort gäng experter, det har kostat en del och han har till och med varit tvungen att sälja några av sina käreste målningar.

Spelarna får nu möjlighet att experimentera lite med viruset och intervjua de smittade. Det som framkommer stämmer väl överens med rapporterna från Kaliningrad. Symptom liknade både kolera och influensa, angripna andningsvägar, feber, diarre, kräkningar, inre blödningar. Inkubationstid på ca 2 dagar, snabb kris därefter varefter symptomen avtar under

några dagar. Dödligheten i den första rapporten verkar överskattad men sterilitet verkar vara följden av infektionen. Spermier från smittade kan inte tränga igenom ägghöljen i experiment. Det som pekar mot det sista avslöjandet, att de smittade i princip bildar en ny art, tyr sig till varandra och bara kan fortplanta sig med varandra lär spelarna inte ha möjlighet att förstå nu. De smittade när de intervjuas är misstänksamma och avståndstagande, inte så konstigt med tanke på omständigheterna.

Efter ett tag, när det här börjar kännas färdigt är det dags att låta nästa bomb brisa. Ett möte med MP bryts av en betjänt som kommer in med en telefon. MP lyssnar, hummar, ser orolig ut, avbryter samtalet och sätter på TVn. Extra utsändningar på alla kanaler behandlar katastrofsituationen på Gran Canaria. En snabb epidemi har utbrutit och

paralyserat Las Palmas. Då det verkar vara samma sjukdom som i Kaliningrad har katastroftillstånd utlysts och ön satts i karantän av Natostyrkor. WHO och Nato har tagit kontrollen över staden och infört undantagstillstånd. Det spekuleras vilt om terroristdåd och biologiska stridsmedel. Inslag visar en stad i kaos med patrullerande militär och desperata människor som försöker ta sig in på den stängda flygplatsen.

Det har inte skett något terrordåd, det är Vlad på sin chartersemester som oturligt nog startat det hela. Spelarna misstänker nog detta och bestämmer sig förhoppningsvis för att åka dit och ställa saker till rätta.

Kanarieöarna

Personer

Natos befälhavare, smittskyddsexperter, Vlad och smittobärarna. Orolig allmänhet.

Ställen

Hotellen-stranden-barer-de smittades samhälle-flygplatsen

Ledtrådar

De som smittats verkar inte alls sterila, däremot umgås de bara med varandra. Smittan är inget terrordåd, Vlad är ursprunget till epidemien.

Stämning

Spelarna har facit i hand. De besitter information som snabbt kan överbevisa myndigheterna om att de har överreagerat och att ingen mystisk terroristgrupp är inblandad. Hur problemet med de redan smittade skall lösas får spelarna komma på själva.

Vad konstigt det kan bli.

Spelarna har en blockad att ta sig igenom. Marockanska cigarettsmugglare, hanglider från oljetanker, det mesta funkar om det är påhittigt och roligt.

Situationen i Las Palmas är minst sagt kaotisk. Utegångsförbud råder och gatorna patrulleras av spansk militär och NATO styrkor i full skyddsutrustning. Flygplatsen är avspärrad medan WHO personal, sjukvårdsutrustning och militär flygs in. Flygplatsen är också inringad av desperata turister som bönar och ber om att få åka hem. Flera har redan skadats



och soldaterna blir mer och mer nervösa, olyckan hänger i luften. På stan är det oro, kravaller och plundring, militärjeepar, cirklande helikoptrar med sökarljus och allt som krävs i en halvkass katastroffilm. Paniken sprider sig, karantäner och tillfälliga sjukhus har börjat upprättas.

Så långt är allt som man kan vänta sig under omständigheterna. Mycket annat underligt verkar vara på gång också. Lite oväntat är att de smittade verkar sluta sig samman, inte bara för att de stöts ut av de andra utan de verkar också ty sig till varandra spontant. Nya vänskaper och grupperingar har uppstått över klass och nationaliteter. Spelare ser tyska femtioåriga hemmafruar lämna sina gråtande familjer för att ge sig iväg med en osannolik blandning nya människor, engelska affärsman, holländska

punkare och svenska spritcharter turister. De har upprättat egna kåkstäder och sjukhus. Vilket ställer till problem när militär går in för att föra de sjuka till kvalificerad vård trots patienters, läkares och vänners protester. Frågar man runt är folk förvirrade men känner också att de hittat ett nytt hem och en gemenskap som de kanske alltid letat efter. Lite luskande gör också att de hittar Vlad i en av de nya grupperingarna tillsammans med sin nya kärlek, en femtioårig mexikansk hotellstäderska. Vlad kom fram, blev sjuk i ett par dagar (lyckades smitta städerskan) när de båda mätte bättre igen träffades de i hissen. Tittade på varandra och insåg hur det låg till. Vlad gick och hämtade sin packning och flyttade in hos Rachel en timme senare. I samma kvarter har sen de smittade samlats och bildat ett eget samhälle/getto, Vlad förstår inte vad som hänt men

misstänker att de upplysta smittat honom eller spritt ut virus på ön för att tysta honom. Fel. Efter lite resonering om när han blev dålig, ca 5 timmar efter att han landat, så inser han och spelarna att han måste varit smittad när han kom. Troligen sen Kaliningrad.

Med Vlads bekännelse och sin övriga info har nu spelarna möjligheten att lösa situationen. Det gäller bara att komma i kontakt med katastrofstyrkans chefer och övertyga de om hur det ligger till. De lär vara skeptiska men böjer sig för bevis. Detta kan göras på många sätt och lämnas öppet för spelarnas kreativitet. Sen är det bara att åka hem och ta sig en väl-förtjänt GT.

M A R I A B U E N D I A

Maria släppte sällan sin brors hand. De hade varit 13 när det började. Deras far och mor visst att det lilla kringresande cirkussällskapet inte skulle klara sig. De var så många saker som lockade mer än akrobater, skågiga damer, clowner, och elefanter på enhjulingar. 1983 hade teven och videoapparaten, hemdatorn börjat låsa in människorna i deras trånga hem. Hur spektakulära deras volter, kast och fall än hade varit så minskade publiken.

Våren 1984 brakade lastbilen ihop. Den hade tjänat Cirkus Pompo i 15 år utan större fel. Deras far, Jose-Luis, skramlade ihop pengar från den modfällda truppen och for in till Hamburg för att köpa reservdelarna. Efter en veckas mekande stod det klart att lastbilen aldrig mer skulle rulla runt på Europas vägar. Truppen splittrades upp - familjen Buendia arrenderade lite mark av en bonde där de parkerade sin vagn. Deras mor, Fleica Buendia, som en gång balanse-

rat över marken på en spänd vajer hängde nu upp tvätt på densamma. Livet hade förändrats. Hur starka misärens klor än var och hur gärna de ville dra ned familjen så lyckades de aldrig riktigt. På kvällarna fortsatte föräldrarna att träna sina barn i diverse cirkuskonster i hopp om att barnen skulle kunna ta värvning på någon annan cirkus. På deras 12 års dag. Så skulle det dock inte bli, några år senare arresterades föräldrarna som illegala invandrarna. I kaoset kom syskonen undan och familjen splittrades. Bror och syster drev runt som gatubarn i Europa och försörjde sig som tiggare, gatuakrobater och smätjuvar.

Ären gick men livet förändrades inte mycket för Jesus och Maria. När de övat upp sina skådespelarfärdigheter upptäckte de att de hade en fallenhet för sol och vär och bedrägerier. Det betalar sig bättre än stöld och man kan arbeta inomhus. Kringresande artistpar på dagarna. på kvällarna skilde de

jetsetarna från sina pengar. Det gick bra, jävligt bra men höll inte för evigt. En kväll i Monaco, med Interpol i hälarna, föll bluffen. Fel imaginära slott såldes till fel person och sen var polisen överallt.

Det hade kunnat sluta illa. Trots protester, raseriutbrott och desperata böner sattes syskonen i varsin cell. Försvagade och panikslagna var det inte mycket de kunde göra för att ta sig ur knipan. Under natten fritogs de på ett mystiskt sätt av två män som sa att de kunde erbjuda dem ett jobb. När Jesus och Maria insåg att en av anställningsförmånerna var nya identiteter och raderat brottsregister hade de svårt att tacka nej. Ingångslönen gjorde det inte lättare.

De fann sig nu ingå i ett lag tillsammans med sina två räddare Clifford och Polykarp under ledning av den franske underrättelseveteranen M Poisson. Deras kollegor visade



sig ha precis lika abnorma förmågor som syskonen. Det var en ny upplevelse att accepteras och uppskattas som man är och inte behöva gömma sig längre. Deras funktioner i teamet är avancerade inbrott och annat som kräver akrobatik samt förklädnader och bedrägerier. De har tillgång till utrustning, förklädnader och en samling falska identitetshandlingar.

Jesus och Maria är inte som andra. Det mest uppenbara först, när de är i kroppskontakt har de övermänsklig styrka snabbhet och smidighet. Det och deras akrobatträning gör de kapabla till saker man bara ser i filmer som matrix. De är också formidabla i strid och har utvecklat en kampssport någonstans mellan kungfu och jitterbugg. Baksidan av myntet är att syskonen är paniskt rädda för att vara åtskilda. Helst i kontakt men avstånd på ett par meter går att uthärda. Skiljs de åt längre drabbas de av yrsel, illamående och svimningar.

De har bara en själ, kanske har det alltid varit så, kanske inte. Delar allt och står varandra så nära som två människor överhuvudtaget kan. Om de nu är två, själva har de svårt att tala om sig i plural och jag betyder vi. Detta brukar göra människor nervösa.

De är som två katter, fullständigt avslappnade och känslökalla med ett drag av grymhet. Skrämmande nog bryts inte detta självupptagna lugn ens i våldssituationer. När det väl gör det är det för att ersättas av en ännu mer skrämmande ohämmad mordisk aggressivitet.

Syskonen är sig själva nog, de perfekta narcissisterna med perfekt yta och en tomt ekande själ. De har inga intressen förutom varandra/sig själva och att tala med de är som att titta ner i glasklart vatten där inget fångar blicken och svaren låter som om de kom från ett inrepetrat manus.

Att vara i syskonens närhet har sina speciella problem. De spelar hela tiden ett spel mot varandra där de utnyttjar sin omgivning till diverse manipulationer och svartsjukedramer. Deras ständiga intrig verkar inte ha något annat mål än att upprätthålla spänningen mellan dem.

P O L Y K A R P K U S H

När Polykarp föddes slutade den lilla maskinen som säger "ping" plötsligt att fungera.

Polykarp växte upp i ett medelklasshem i Ohio. Pappan var militär, mamman jobbade som kontorist. Polykarp föddes som sladdbarn i en syskonskara av 5. Ålderskillnaden gjorde att Polykarp inte utvecklade någon särskild relation till sina äldre syskon. Han var redan från födseln otursförföljd. Uppväxten präglades av mer eller mindre allvarliga olyckor, cykeln som tappar framhjulet, lådbilen som kraschar in i rosenstråret, fallande stegar etc, etc. Oturen verkade inte bara drabba honom utan kunde rätt så ofta drabba hans omgivning vilket hans jämnåriga vänner ganska snart insåg. Polykarp blev utfryst och mobbad. Polykarp var inte den som sänkte huvudet och tog emot smällar och slag - han slog tillbaka. Ingen förstod egentligen varför den verbale och karismatiska ynglingen hade åt sådant dåligt rykte - det visst bara de som drabbats av hans smittsamma otur.

I tonåren fick den då redan bittra Polykarp erfara hur hans otur egentligen fungerade. Ju starkare de känslomässiga banden var desto värre olyckor drabbades personerna i hans närhet av. Mary Smith- Polykarps första förälskelse blev vanställd för livet när hennes pappas bil rullade över kanten på utkiksplatsen utanför staden.

Polykarp insåg att han inte kunde stanna kvar och lämnade sin hemstad och tog värnning i militären. Om det var för att olyckor var så vanliga på militärakademin eller att personalen var ytterligt inkompetent vet ingen men det var få som satte någon av olyckorna i sambande med honom.

Polykarp hade emellertid listat ut vad som försigick. Någon eller något var ute efter att knäcka honom - kanske var det den där Gud som alla pratat om - men Polykarp tänkte inte vika sig. Polykarp var trots allt en ganska lyckad soldat. Han hade givna ledaregenskaper, han var envis som få och hade ett skarpt analytiskt sinne. Redan efter ett par år värvades han av CIA.

Under större delen 70-talet fick Polykarp sin lön från CIA. Hans deltog i diverse uppdrag över hela jorden - de flesta totalt misslyckade, men detta var å andra sidan något som CIA var vana vid. Vid mitten av 80-talet slog CIA:s paranoïda sida igenom och de satte katastroferna i samband med Polykarp. Han anklagades för sabotage och ställdes inför rätta. Den mycket förnärmade Polykarp tog då ett avgörande steg i insikten om sin förmåga. Han insåg att han med tankekraft kunde projicera otur på av honom utvalda offer - något som internutredarna bittert fick erfara. Utredningen lades ner i brist på bevis men Polykarp tvingades säga upp sig.

Lyckligtvis hade Polykarp - helt lagligt - lagt undan pengar. Han insåg att det återigen var låga att bryta upp. Han köpte en enkel flygbiljet till Rom, planet tvingades nödlanda på Gatwick. Med sina besparingar i bakfickan drev han omkring i Europa. Han utnyttjade sina gamla agentkontakter och tog ett par små jobb för att hålla ångan uppe. Mestadelen av tiden spenderade han dock på mer eller mindre lyxösa barer i Europas huvudstäder.

December 94 sitter en ganska ensam och försupen Polykarp i ett plåtskjul med alkoholserving på Mallorca. In kommer en två meter lång man med midjelångt hår och skägg. Mannen som presenterar sig som Clifford Cox slår sig ned och de två börjar genast samspråka om livet i största allmänhet. Samtalet fortgår i tre veckor och när de tillslut fastslagit hur det hela ligger till, vad som gör att allt ser ut som det gör, varför himlen är blå och träden är gröna, varför David Hasselhof är framgångsrik musikalartist i Tyskland så inser de plötsligt att de blivit vänner. Clifford verkar precis som Polykarp vara begåvad/förbannad med en abnorm förmåga. Han kan teleportera sig förutsatt att han mutilerar sig.

Polykarps vassa tunga och Cliffords obehagliga förmåga att försvinna när det hettade till gjorde att de till slut fått lite för många fiender för att livet skulle vara lätt att leva. Värden

hade fått korn på parasiten på sin rygg. Jagade som djur irrade de runt i Europa och Asien.

När allt verkade som värst kontaktades de av en man som enträget hävdade att han kunde hjälpa dem. Clifford och Polykarp som inte var vana vid att människor omotiverat erbjöd dem hjälp var till en början skeptiska. Mannen som presenterade sig som M Poison förklarade att han i halva sitt liv jobbat inom franska underrättelsetjänsten och känt till deras existens i årtal. Han berättade att han nu verkade på egen hand, sen erbjöd han dem ett jobb. Efter noggrant övervägande beslöt sig Clifford och Polykarp att ta M Poisons utsträckta hand.

Med ens tog deras liv en helt ny vändning. M Poison satte dem i rudimentär agentträning men det visade sig snabbt att det var överflödigt. Redan efter ett par veckor var de redo för sitt första uppdrag. M Poison förklarade att ytterligare två personer med extraordinära förmågor hölls fängslade på en polisstation i Monaco.

Fritagningen blev odramatisk och på ett par minuter kunde de två personerna föras i säkerhet. De presenterade sig som Jesus och Maria Buendia. Ett extremt vältränat och smidigt syskonpar med fysiska förmågor sällan skadat hos mänskligheten

De fann snabbt att de hade mycket gemensamt. De hade alla levt som parasiter på samhällskroppen. De fyra bildade ett team där deras extraordnär förmågor och okonventionella sätt att lösa problem gjorde dem oslagbara!

Polykarps - Personlighet och förmågor
Polykarp är med rätta bitter. Livet går inte hans väg och han lyckas aldrig få de saker andra tar för självklara. Om han ändå får de så är det för en kort stund som slutar i katastrof. Detta har gjort honom cynisk och fått honom att inte bry sig om något eller att i alla fall intala sig att han inte bryr sig. De små vardagsobehagligheterna berör honom inte längre men han är uppfylld av hat mot den grymme gud som bestämt sig för att göra hans liv till ett helvete. Han själv och hans omgivning drabbas ständigt av otur. Genom att anstränga sig eller bara genom att tänka mycket på en person drabbas denne av en mer koncentrerad dålig karma. Ju viktigare personen är för Polykarp desto värre blir olyckorna. Som om detta inte vore nog bör man inte skrämman Polykarp. Då väntar en osannolik katastrof runt hörnet när Polykarps spärrar släpper i paniken. Han blir själv aldrig riktigt drabbad eller i alla fall inte dödad av dessa olyckor. Resultatet kan vara plågsamt nog ändå, Polykarp har spenderat långa perioder i gipsvagg

Han är lite av en film noir deckare. Grov, hård, kallhamrad, fåordig och försupen. Trots detta har han god hand med folk. Hans hårdkokta karisma inger ett visst förtroende. När det inte hjälper kan han vara hårdast av de hårda och stirra motståndet ur vem som helst och få busar att darra på rösten.

Polykarp har inte svårt att ta till våld. Han njuter inte av det förutom ett gott slagsmål emellanåt men anser att det kan vara ett nyttigt verktyg. Ett ännu bättre3 verktyg är en stor pistol. Han är mycket förtjust i sina grovkalibriga desert eagles.

Han ser sig i ljust av sin ålder och erfarenhet som gruppens ledare. Inte så att går runt och ger folk order men han ser till att saker händer och gör det på rätt sätt. Sköter sig inte kollegorna får de se på fan.

Tvillingarna ger honom dåliga vibbar men de kan sin sak. Clifford är faktiskt den ende långvarige vän han haft och han känner sig ansvarig för honom. Killen är lite för vek, feg och fjollig, saker som Polykarp sen länge vet inte håller. Man måste vara tuff om man skall komma nånstans och det försöker han lära Clifford.



J E S U S B U E N D I A

Jesus släppte sällan sin systers hand. De hade varit 13 när det började. Deras far och mor visst att det lilla kringresande cirkussällskapet inte skulle klara sig. De var så många saker som lockade mer än akrobater, skäggi-ga damer, clowner, och elefanter på enhjulingar. 1983 hade teven och videoapparaten, hemdatorn börjat låsa in människorna i deras trånga hem. Hur spektakulära deras volter, kast och fall än hade varit så minskade publiken.

Våren 1984 brakade lastbilen ihop. Den hade tjänat Cirkus Pompo i 15 år utan större fel. Deras far, Jose-Luis, skramlade ihop pengar från den modfällda truppen och for in till Hamburg för att köpa reservdelarna. Efter en veckas mekande stod det klart att lastbilen aldrig mer skulle rulla runt på Europas vägar. Truppen splittrades upp - familjen Buendia arrenderade lite mark av en bonde där de parkerade sin vagn. Deras mor, Fleica Buendia, som en gång balanserat över mar-

ken på en spänd vajer hängde nu upp tvätt på densamma. Livet hade förändrats. Hur starka misärens klor än var och hur gärna de ville dra ned familjen så lyckades de aldrig riktigt. På kvällarna fortsatte föräldrarna att träna sina barn i diverse cirkuskonster i hopp om att barnen skulle kunna ta värvning på någon annan cirkus. På deras 12 års dag. Så skulle det dock inte bli, några år senare arresterades föräldrarna som illegala invandrarna. I kaoset kom syskonen undan och familjen splittrades. Bror och syster drev runt som gatubarn i Europa och försörjde sig som tiggare, gatuakrobater och småtjuvar.

Ären gick men livet förändrades inte mycket för Jesus och Maria. När de övat upp sina skådespelarfärdigheter upptäckte de att de hade en fallenhet för sol och vår och bedrägerier. Det betalar sig bättre än stöld och man kan arbeta inomhus. Kringresande artistpar på dagarna, på kvällarna skilde de jetsetarna från sina pengar. Det gick bra, jäv-

ligt bra men höll inte för evigt. En kväll i Monaco, med Interpol i hälarna, föll bluffen. Fel imaginära slott såldes till fel person och sen var polisen överallt.

Det hade kunnat sluta illa. Trots protester, raseriutbrott och desperata böner sattes syskonen i varsin cell. Försvagade och panikslagna var det inte mycket de kunde göra för att ta sig ur knipan. Under natten fritogs de på ett mystiskt sätt av två män som sa att de kunde erbjuda dem ett jobb. När Jesus och Maria insåg att en av anställningsförmånerna var nya identiteter och raderat brottsregister hade de svårt att tacka nej. Ingångslönen gjorde det inte lättare.

De fann sig nu ingå i ett lag tillsammans med sina två räddare Clifford och Polykarb under ledning av den franske underrättelseveteranen M Poisson. Deras kollegor visade sig ha precis lika abnorma förmågor som syskonen. Det var en ny upplevelse att



accepteras och uppskattas som man är och inte behöva gömma sig längre. Deras funktioner i teamet är avancerade inbrott och annat som kräver akrobatik samt förklädnader och bedrägerier. De har tillgång till utrustning, förklädnader och en samling falska identitetshandlingar.

Jesus och Maria är inte som andra. Det mest uppenbara först, när de är i kroppskontakt har de övermänsklig styrka, snabbhet och smidighet. Det och deras akrobaträning gör de kapabla till saker man bara ser i filmer som matrix. De är också formidabla i strid och har utvecklat en kampssport någonstans mellan kungfu och jitterbugg. Baksidan av myntet är att syskonen är paniskt rädda för att vara åtskilda. Helst i kontakt men avstånd på ett par meter går att uthärda. Skiljs de åt längre drabbas de av yrsel, illamående

och svimningar.

De har bara en själ, kanske har det alltid varit så, kanske inte. Delar allt och står varandra så nära som två människor överhuvudtaget kan. Om de nu är två, själva har de svårt att tala om sig i plural och jag betyder vi. Detta brukar göra människor nervösa.

De är som två katter, fullständigt avslappnade och känsloloka med ett drag av grymhet. Skrämmande nog bryts inte detta självupptagna lugn ens i våldssituationer. När det väl gör det är det för att ersättas av en ännu mer skrämmande ohämmad mordisk aggressivitet.

Syskonen är sig själva nog, de perfekta narcissisterna med perfekt yta och en tomt ekande själ. De har inga intressen förutom varandra/sig själva och att tala med de är som att titta ner i glasklart

vatten där inget fångar blicken och svaren låter som om de kom från ett inrepeaterat manus.

Att vara i syskonens närhet har sina speciella problem. De spelar hela tiden ett spel mot varandra där de utnyttjar sin omgivning till diverse manipulationer och svartsjukedramer. Deras ständiga intrig verkar inte ha något annat mål än att upprätthålla spänningen mellan dem.

C L I F F O R D C O X

Växte upp ett kommunistkruktande konservativt akademikerhem. Han var ett önskat barn och Cliffords eventuella problem ignorerades av föräldrarna.

Han har sedan födseln lidit av den mycket ovanliga åkomman sporadisk teleportering. Detta innebar att han under sina ungdomsår helt utan förvarning teleporterades till platser han aldrig tidigare besökt. Till Cliffords förtvivlan togs hans problem inte på allvar. Ingen förstod vad han råkade ut för. Bland hans klasskamrater så betraktades han som en svikare, han dök aldrig upp på avtalade möten och kunde aldrig trots ett relativt fördelaktigt utseende ha en normal reaktion till någon flicka. Clifford visade tidigt ett stort intresse för det tekniska, han byggde radiostyrda robotar och transistorapparater i familjens källare.

Trots tappra försök att passa in dömdes han tidigt ut som ett problembarn. Han hann aldrig gå klart high school innan han blev tvångsom-

händertagen. En karismatisk skolkurator fick Clifford att anförtro sig sina problem - en vecka senare tvångsomhändertogs Clifford och sattes på ett mentalsjukhus.

Clifford var själv helt förkrossad - han vägrade inse vad som hände. Hans egna teorier var förvirrade och självdestruktiva. De första institutionen var förvisso öppen men efter flertalet rymningsförsök (Clifford försökte inte rymma, han teleporterade bara) flyttades han till en sluten högrisksanstalt. Gradvis insåg Clifford att de plösliga förflyttningarna i rummet inte var ett en form av eskapistisk schizofreni utan faktiskt orsakades av honom själv.

På institutionerna fortsatte Clifford att fördjupa sina kunskaper i elektronik och trots att det helt saknades hjälp från lärare motsvarade hans kunskaper tillslut en elektroingenjör.

Gradvis - dels genom att lära sig spela med och leka en katt och rätta med psykologerna

och dels genom om att anteckna och lyssna till sina betydligt sjukare medintagna - började han ana vad som orsakade teleporteringarna.

På sin 30 årsdag lämnade han anstalten för sista gången. Fri för första gången i sitt liv gav han sig ut i verkligheten. Han lämnade sitt gamla liv och sin förlorade vänsterarm bakom sig och såg inte tillbaka. Med hjälp av sin nyfunna förmåga lyckades han livnära sig genom att stjäla pengar eller äta på springnota. Clifford som inte var särskilt van vid normalt socialt liv ägnade de första åren åt att betrakta - ibland stående i folks sovrum, ibland som vetenskaplig konferensdeltagare eller som charterreseledare. Clifford lärde sig att ljuga, att stjäla och luras dvs så nära normalt socialt liv man kan komma men Clifford var ensam.

På en bar i Mallorca träffade Clifford till slut sin livskamrat - den besynnerlige Polykarp Kush. Precis som Clifford var Polykarp en otursfågel och outsider som planlöst drev fram i livet.

Han verka inte bara själv drabbas av otur utan också kunna projicera den på andra. Clifford visade för sin nye vän vad han kunde och de två blev ett oslagbart team.

Polykarps vassa tunga och Cliffords obehagliga förmåga att försvinna när det hettade till gjorde att de till slut fått lite för många fiender för att livet skulle vara lätt att leva. Värden hade fått korn på parasiten på sin rygg. Jagade som djur irrade de runt i Europa och Asien.

När allt verkade som värst kontaktades de av en man som enträget hävdade att han kunde hjälpa dem. Clifford och Polykarp som inte var vana vid att människor omotiverat erbjöd dem hjälp var till en början skeptiska. Mannen som presenterade sig som M Poison förklarade att han i halva sitt liv jobbat inom franska under rättelsetjänsten och känt till deras existens i årtal. Han berättade att han nu verkade på egen hand, sen erbjöd han dem ett jobb. Efter



noggrant övervägande beslöt sig Clifford och Polykarp att ta M Poisons utsträckta hand.

Med ens tog deras liv en helt ny vändning. Ms Poison satte dem i rudimentär agentträning men det visade sig snabbt att det var överflödigt. Redan efter ett par veckor var de redo för sitt första uppdrag. M Poison förklarade att ytterligare två personer med extraordinära förmågor hölls fängslade på en polisstation i Monaco.

Fritagningen blev odramatisk och på ett par minuter kunde de två personerna föras i säkerhet. De presenterade sig som Jesus och Maria Buendia. Ett extremt vältränat och smidigt syskonpar med fysiska förmågor sällan skådat hos mänskligheten.

De fann snabbt att de hade mycket gemensamt. De hade alla levt som parasiter på samhällskroppen. De fyra bildade ett team där deras extraordinär

förmågor och okonventionella sätt att lösa problem gjorde dem oslagbara!

Clifford Cox, 39 år - personlighet

Clifford är inte mentalt stabil. Han är mycker fixerad vid sin kropp - han smörjer jämt in sig med diverse hudkrämer och lägger sitt midjelånga hår i inpackningar. Han har ingen vänsterarm, hur och när han förlorade den talar han aldrig om och vill inte tänka på. Uppväxten på mentalsjukhuset gör att vissa mycket underliga teorier och livsåskådningar lever kvar i honom. Clifford tror egentligen inte att han finns eller åtminstone att den skapare inte bestämt sig för var han befinner sig. Han tror att hans förmåga att teleportera beror på att universum då och då glömmer honom och sen stoppar in honom igen på annan plats när det kommer på att det missat något.

Clifford är konfliktsskygg, så fort det hettar till finns inte Clifford där längre. På senaste tiden har hans självförtroende ökat och han kan tillochmed

klara av en hetsig argumentation utan att försvinna. Andra upplever honom ofta som förvirrad och lite vilsen. Det är riktigt, han vet sällan precis var han är och har absolut inget lokalsinne. Han är dock i grunden snäll och godhjärtad och vill gärna göra sig vän med folk. Han vet bara inte riktigt hur.

Teleportering:

1. Helt åt helvete
2. Samma stadsdel
3. Ser platsen dit han ville komma.
4. Samma lägenhet eller motsvarande
5. Rätt rum
6. Inom någon meter
- 7+ Exakt rakt på.

Lättare över korta avstånd, inom ett rum tex är inga problem. Ju mer av sin egen kropp Clifford offrar desto längre och säkrare kan han förflytta sig.

P R O L O G

M Poison långa erfarenhet av underättelsearbete har brännt honom rejält. Han har sätt operation efter operation gå i stöpet pga hierarkiska organsitioner fyllda med penalism och korruption. På sin 65 års dag drog han sig undan för att studera och kontempera. Han insåga att han var tvungen att sätta ihop ett team som inte hade sina rötter i det traditionella västerländska systemet, som inte skulle kunna korrumpas av det som samhället erbjuder. Han studerade register och underliga rapporter och spårade till slut upp Clifford och Polykarp. När de fritagit tvillingparet hade han skapat ett perfekt team. Han erbjöd dem inte berömmelse eller pengar inte heller makt utan ren och enkel stolthet. Deras extrema levnadssätt gav dem färdigheter som M Poison lärde dem att utveckla, fokusera och använda dem i särskilda syften.

Teamets specialité blev att, som en parasit, klänga sig fast på storaskaliga operationer, avlyssna och infiltrera. Ofelbart så fattas det för eller senare ett felaktigt beslut, operationen skenar iväg åt fel håll, oskyldiga kommer till skada etc etc - då ingriper teamet. Innan den tröga stora organisation anar att något har hänt är allt över. Operationen har avklarats av någon annan och skammen är total - det ramlar dessutom ner en faktura.

Under de senaste åren har teamet skördat stora framgångar i det fördolda. Den organiserade brottsligheten, terrorister, samtliga underättelsetjänster samt ett par av världens ledande multinationella företag letar med ljus och lykta efter Parasiten som härjar i den korrumperade maktstrukturen. M Poisons inflytande och kontakter gör att alla spår av Parasiten utplånas lika snabbt som de uppstod. Teamet gör fältarbetet, M Poison analyserar och skaffar fram resurser.

Präglade av sitt brokiga förflutna har inte livet för Parasiterna förändrats nämnvärt sedan de började jobba ihop. Det som driver dom och som håller dem samman är yrkesstoltheten. De är extremt bra på det de gör.

Just nu...

Genom en utav M Poison ändlösa källor har det kommit till M Poison kännedom att en Lettisk självmordsekt planerar något fruktansvärt i Kaliningrad. Tvillingarna fixar mackor och Polykarp och Clifford lagar den trasiga oldsmobilen. Väskor packas - alla jobb har hittills utförts med extremt låg budget. Efter en kort sammanfattning skickas teamet iväg för att infiltrera den lokala polisen.

Väl i Kaliningrad verkar saker och ting vara enklare än väntat. Poliskåren lider av extrema budgetnedskärningar och säkerheten på stationen är låg. Polisen har själva fått upp ett spår som dom undersöker. Med hjälp av polisens undersökningar och stulen information från en översättare lyckas de hitta adressen.

Nu sitter tvillingarna och Polykarp i bilen utanför lägenheten där självmordsekten tros hålla till och Clifford har lyckats ta sig in på polistationen, förklä sig i full kravallpolisutfitt och står gömd i omklädningsrummet på polisstationen. Polis börjar förbereda en tillslag mot sekten och aktiviteten ökar i lägenheten.

TOPPHEMLIGT.

Biovapen BZ-43667-F, 1982-07-14

Skyddsklass IV

Genfusionerat deriverat retrovirus baserat på Y. pestis, Ebola virus, S. Hantai.

Vatten och födoämnesburen smitta. Ej för luftburen distribution. Inkubationstid 2 dygn, varefter initiala feber och illamående symptom eskalerar under 12 timmar. Sekundära symptom är kraftiga kräkningar och diareer, hög feber, angrepp på andningsvägar och inre blödningar. Dessa kulminerar och leder till döden inom 56 timmar. Dödlighet på 87% har iakttagits vid humana volontärexperiment vid återanpassningsinstitutioner i norra centralsibirien.

Överlevande har uppvisat kronisk sterilitet och avsaknad av libido upp till fyra år efter sjukdomstillfället. Studien fortgår och symptomen verkar så långt permanenta.

Biovapnet är höginfektuöst, iakttag alla stipulerade försiktighetsåtgärder vid produktion, transport och lagring. Hanteras endast av kvalificerad personal.

Vid insats se generalstabens rekommendationer för biologisk krigsföring, retrovirus.

För närvarande finns inget botemedel. Vaccinering av försvarsmaktens personal utföres enligt direktiv 860423-56s, se bilaga.