

Med sikte Marockko

Ett scenarioupplag



NEOTECH n2

Skapare av rollspelet Neotech n2

Neogames AB

Artikelförfattare

Markus Boman

2005

Bildleverantör

Johannes Ignberg

Tack till

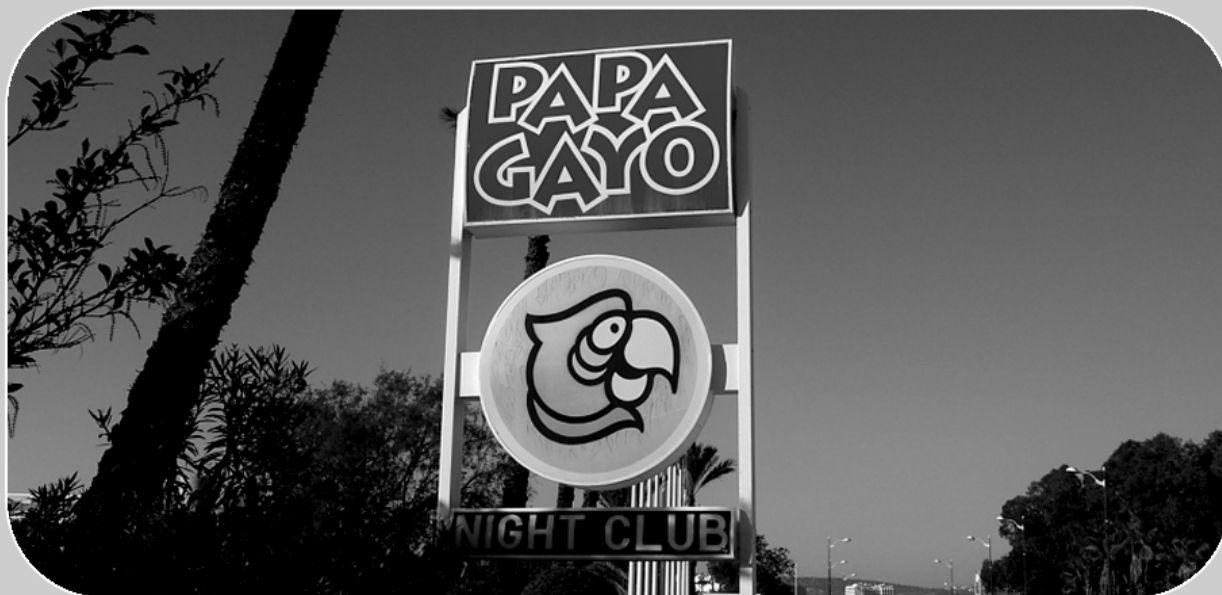
Som vanligt alla polare och framförallt till
de glada medlemmarna i spelgruppen
"Stellans Frosserier"

INDEX

SIDA

INTRODUKTION.....	3
UPPDRAGET.....	3
ETT UPPSLAG.....	3
BAKGRUND.....	3
UPPDRAGET INLED.....	5
KONTAKTSKAPANDE.....	5
VÄGLEDNING TILL SPELLEDAREN.....	6
SPELLEDARPERSONER.....	8
NORDAFRIKA.....	11
KARTA ÖVER VÄSTRA OCH CENTRALA NORDAFRIKA.....	13
AVSLUTNING.....	14

Copyright © Markus Boman 2005



INTRODUKTION

Uppdraget

I det här uppdraget deltar rollpersonerna i en större smuggeloperation, i vilken avancerad teknisk utrustning, tillhörande de europeiska myndigheterna, har stulits från en lastbilskonvoj i Texas, Nordamerika. Lasten har därefter smugglats vidare genom Central- och Sydamerika till Brasilien. Här har spåren försvunnit för den europeiska underrättelsetjänsten.

Ungefär samtidigt lastades två containrar ombord på ett gammalt fartyg vid den brasilianska kuststaden Natal. Fartyget avseglade därefter över Atlanten mot Daklah i Västra Sahara. Fartyget skulle dock aldrig angöra vid destinationen, eftersom ett antal pirater överföll fartyget strax utanför kusten och sänkte det till botten med man och allt. Ingen skonades...

Rollpersonerna anländer till Marocko bara några dagar efter det att båten kapats. Deras uppdrag är att frakta dessa två containrar, innehållande den stulna utrustningen till staden Sebha i centrala Libyen. Där väntar mäktiga köpare som ska ta hand om lastens sista resa till en ännu okänd destination. Priset kommer att bli högt, mycket högt.

Ett uppslag

Det här är ett fritt scenarioupplag till Neotech 2 för minst tre deltagare, spelledare inkluderat. Ett upplägg bestående av en spelledare samt tre till fyra spelare rekommenderas dock.

Då det är ett uppslag snarare än ett fullständigt scenario innebär det att alla delar inte är kompletta eller helt genomtänkta. Istället lämnas mycket över till fantasi och kreativitet hos både spelare och spelledare. Det kan även användas enbart som inspirationskälla för egna scenarier.

Färdiga rollpersoner inkluderas inte, utan rekommenderas istället skapas utifrån antingen grundreglerna eller den inofficiella modulen "Smugglaren".

Bakgrund

Ett privatägt lastfartyg har förlist och gått till botten med både last och manskap utanför kusten till den av Marocko annekterade landremsan kring staden Daklah i Västsahara.

Fartyget, "Lucia Maria Santora" uppges ha transporterat ytterst hemlig elektronisk utrustning med destinationen Marocko. Dess ursprung är okänt, men enligt uppgift rör det sig om avancerat och tekniskt smuggelgods från Nordamerika. Fartyget seglade dock under brasiliansk flagg och väldigt mycket är osäkert kring transportens detaljer.

Rollpersonerna, sedan tidigare erfarna smugglare, är satta på ett flygplan till Marocko för att bistå en eventuell bärgning av det värdefulla godset, samt för att transportera detta till en ny destination, Sebha, Libyen.

Rollpersonernas information är av olika skäl tills vidare knapphändig, de vet egentligen bara om att det handlar om en eventuell långväga transport, vilken de på egen hand i förväg ska planera. Om bärgningen skulle misslyckas och det inte finns någon last att transportera, får rollpersonerna ändå en veckas betald solsemester på Marockos västkust för besväret.

Rollpersonerna

Rollpersonerna är som sagt sedan tidigare erfarna yrkessmugglare, vilket innebär minst två sysselsättningsperioder inom smugglarbranschen. Det finns egentligen ingen övre gräns för antal rollpersoner, det är istället helt upp till SL att avgöra.

Rollpersonernas relationer till varandra har egentligen ingen avgörande roll i inledningsskedet. De har dock vid minst ett tillfälle tidigare arbetat tillsammans för just denna uppdragsgivare. Vid det tillfället överrumplades smugglarna av kustbevakningen och tvingades sänka både skepp och last för att undvika att åka fast. Rollpersonernas respektive skuld till uppdragsgivaren är därmed närmast outgrundlig, men de har blivit lovade avskrivning på hela skulden om de framgångsrikt lyckas utföra detta uppdrag.

Uppdragsgivaren

Rollpersonernas uppdragsgivare för detta scenario är den internationellt ökände gangsterkungen Miguel Garcia Sanchez med ursprung i södra Spanien. Han har dock flyttat runt en hel del och levde senast ett tillbakadraget liv under annan identitet i Västkanada. Rollpersonerna har ingen personlig relation till uppdragsgivaren och det är bara genom öknamnet "Alcon" som de indirekt känner honom.

Miguel Garcia Sanchez har ett stort nätverk av internationell brottslighet direkt underställt honom själv. Spaningsorgan och polisiära myndigheter har vid ett flertal tillfällen försökt få honom fälld men konsekvent misslyckats. Numera är "Alcon" åter efterlyst men samtidigt spårlöst försvunnen och väldigt få uppger att de har mött honom personligen under de senaste två åren. All kontakt gentemot rollpersonerna sker genom uppdragsgivarens organisation. Hur rollpersonerna i inledningsskedet kontaktas av uppdragsgivaren får spelledaren avgöra. Ett tips kan vara att använda sig av en advokat i stil med den som Keyser Soze använde sig av i filmen De Misstänkta. Ett annat exempel är att kontakt sker genom anonyma men uppenbara meddelanden via exempelvis texttelefon, datalänk, e-post eller pappersform.

Övergripande riktlinjer och belöning

Uppdragsgivaren har ställt upp ett antal riktlinjer åt rollpersonerna som de starkt rekommenderas följa. En av dessa riktlinjer är att båttransport om möjligt måste undvikas genom Gibraltarsundet och även längs Europeiska Federationens sydkust. Anledningen sägs vara en förhöjd säkerhetsnivå, både vid hamnar och ute på havet. Uppdragsgivaren understryker även vikten av att sopa igen spåren efter sig, det är nämligen avgörande för att inte dra uppmärksamhet till operationen från främst europeiskt håll.

Till rollpersonernas förfogande under uppdraget står motsvarande 200 000€ på ett servicekonto speciellt avsatt för just den här länken i den väldiga smuggeloperationen. De pengar som blir över när uppdraget är slutfört får rollpersonerna dela på som en sekundär bonus.

Uppdraget slutförs först när rollpersonerna levererar lasten till en särskild lagerlokal i utkanten av staden Sebha, Libyen. Ingen tidsram är satt för detta, istället meddelas köparen av lagrets säkerhetspersonal när rollpersonerna anländer. När köparen har godkänt utrustningen, meddelar han uppdragsgivaren via telefon och därefter godkänner han överföringen av pengarna. Uppdragsgivaren bekräftar därefter köpets genomförande till rollpersonerna genom telefon. Rollpersonerna drar sig här tillbaka och lämnar smuggelgodset med de nya ägarna.

Om uppdraget slutförs planenligt, kommer rollpersonerna att belönas med en total avskrivning av deras tidigare skulder till uppdragsgivaren, liksom ett par veckors betald semester på avlägsen, okänd ort. En bonus på motsvarande 100 000€ finns även att tillgå till var och en av rollpersonerna om de lyckas väl med uppdraget.

Godset

Den viktiga last som ska bärgas från det förlista fartyget består av elektronisk, känslig utrustning från Nordamerika. Utrustningen består av både hård- som mjukvara. Viss av den medföljande hårdvaran krävs för att kunna avläsa den information som medföljer i mjukvaruform, vilken i sin tur är nödvändig för att materielen i övrigt ska kunna användas.

Utrustningen är av stor betydelse i militära sammanhang, då den kan användas i utvecklingen av flygplan, radarsystem och luftvärnsrobotar. Priset på den svarta marknaden kan variera upp

till hundratals miljoner euro. Detta är dock inte rollpersonerna medvetna om.

Godset är lastat i två medelstora rödfärgade specialcontainrar. Dessa är märkta "New York-Hamburg" i storstilad och tydlig vit text på containrarnas respektive sidor. Om rollpersonerna önskar måla om containrarna för att undvika misstankar går detta utmärkt.

Varje container har en dubbel svängdörr som styrs via en kontrollenhet som är integrerad i själva containern. Strömförsörjningen fås genom batteridrift inifrån containern. Kontrollenheten består av en liten bildskärm, samt en uppsättning tangenter. Elektroniken drivs av ett batterisystem som är integrerat i containerns ena innervägg. Dyrkning av detta är väldigt svårt och det krävs först ett lyckat slag Ob4T6 mot Elektronik, samt två lyckade slag Ob4T6 i Låsdyrkning i följd. Även så kallade elektroniska dyrkar krävs vid detta ingrepp.

Containrarna är väldigt robusta. De klarar av att motstå lättare sprängverkan, samt är tryck- och vattensäkra ned till 70 meter.

Internationell hotbild

Den avancerade utrustningen försvann formellt för fem veckor sedan då en lastbilskonvoj överfölls på en motorväg i Texas. Containrarna stals och konvojens besättning avrättades brutalt. Lastens ursprung var ett europeiskt militärt forskningskomplex i södra Texas som köpts billigt av myndigheterna efter kollapsen av USA. Godset skulle egentligen ha lastats om till ett fartyg i New York och därefter ha skeppats till Tyskland. De amerikanska myndigheterna har fått en rad skarpa varningar och utskällningar från Europa då de anses ha "sett mellan fingrarna" på stölden.

Europeiska Federationen har alltså varit involverade i affären ända sedan godset lämnade laboratoriet i Texas. Såväl underrättelsetjänsten DGSE, som Europol, samt en rad andra instanser är inkopplade.

Trots den massiva underrättelseinsatsen har det lilla fraktfartyget Lucia Maria Santora än så länge lyckats undkomma upptäckt. När godset först stals i Texas dröjde det 24 timmar innan brottet rapporterades. Larmet gick ut internationellt en timme senare.

Fartyget

Det förlista fartyget, "Lucia Maria Santora", sänktes för bara två dagar sedan av pirater. Detta vet inte rollpersonerna. Omar misstänker det dock, eftersom han vet att myndigheterna annars skulle ha bärgat den betydelsefulla lasten. Detta omöjliggörs nu av den invecklade byråkrati som statsapparaten har utvecklat under ett par tiotals år.

Santora är ett enkelt fraktfartyg från sekelskiftet. Det finns två lastutrymmen med totalt fyrtio containrar, varav endast två är röda. Dessa är dessutom tacksamt placerade nästan längst upp på de staplade containrarna. Lastrummen saknar stängningsanordning och är egentligen bara åtskilda från det övriga med ett par gigantiska presenningar.

Dykarna upptäcker snart att fartyget torpederats och därefter beskjutits med granater. Att det skulle röra sig om pirater är därmed klart. Detta visste dock redan dels myndigheterna, men även delar av den organisation som rollpersonernas uppdragsgivare har till sitt förfogande.

Uppdraget Inleds

Rollpersonerna sitter i uppdragets början på ett stort och rymligt, väl bekvämt reguljärflygplan med destination Marocko. De har sovit under natten och känner sig relativt utvilade.

Ni vaknar upp och känner hur era fötter värker. Med er som handbagage har ni var sin svart läderportfölj.

I portföljen finner ni en avslagen ficktelefon, penna och anteckningsblock, samt en svart mapp innehållande fotografier av fartyget "Lucia Maria Santora", samt fotografier av två röda containrar.

Rollpersonerna anländer till flygplatsen i Rabat kring 08.20 på morgonen. Det är redan soligt och varmt. De ska efter incheckning ta ett inrikesplan som avgår 09.00 till staden Daklah. Om RP slår på telefonerna upptäcker de ett nyinkommet meddelande från dolt nummer, det står:

Kodnamn "Omar"

Även denna resa går planenligt och rollpersonerna anländer i Daklah klockan 10.05. Vid transportbandet för inkomna väskor blir en av rollpersonerna tilltalad av en man på arabiska. När mannen får uppmärksamhet säger han med låg men tydlig röst:

"Omar"

Om rollpersonerna ännu inte har insett att Omar är deras kontaktperson, torde de inse detta efter en stund. Annars tröttnar Omar snart och går därifrån, lätt irriterad.

Omar

Omar är en storvuxen lång man i fyrtioårsåldern. Han bär på en pressad armanikostym, svarta skor, en röd fez som huvudbonad, samt svarta runda solglasögon. Rollpersonerna får intryck av att han är både artig och intelligent. Hans sätt är vänligt men aningen kyligt. Omar gör med sitt uppträdande klart att rollpersonerna är här i hans land på besök, inte för att stanna.

Han skjutsar rollpersonerna i sin bil ned till hamnen. Där, i ett fyrkantigt betonghus har Omar ett litet kontor med utsikt över hamnen och de fartyg som där ligger för ankar. Han bjuder rollpersonerna på starksprit, dricker ingenting själv men blir synligt irriterad och förolämpad om gästerna inte dricker det han serverar.

Kontoret är enkelt och slitet. En bordsfläkt surrar oregelbundet från platsen uppe på ett skåp. Några papper, fraktsedlar och kontrakt ligger slängda på bordet. En uråldrig telefon står mitt på skrivbordet.

Omar lutar sig tillbaka i sin bekväma kontorstol och tänder en cigarr. Han betraktar sina gäster rollpersonerna. En märklig tystnad infinner sig.

Telefonen ringer plötsligt och Omar svarar. Efter ett kort samtal lägger han på luren och tittar på rollpersonerna. Han berättar att operationen är i full gång och frågar vad rollpersonerna vill göra, om de vill åka ut till platsen och vara med då lasten bärgas eller om de vill börja planera inför transporten. Tills vidare, klagar Omar, kan lasten förvaras i hans lagerutrymmen. Om rollpersonerna motsätter sig detta eller flyttar godset till annan plats, kommer

Omar personligen att ta mycket illa upp och i värsta fall vägra samarbeta vidare med rollpersonerna senare i uppdraget.

Bärgning och Förvar

Rollpersonerna inser snart att Omars fråga om de ville följa med ut på havet, till bärgningen, bara var en ren artighetsfras. I själva verket måste de följa med, eftersom lasten nästan direkt efter bärgning övergår i deras ansvar.

Omar är även fartygskaptan. Den ombyggda fisketrålaren styr ut från hamnen i riktning mot platsen där fartyget förliste. Efter tre timmar meddelar Omar att de är framme vid platsen. En större kranbåt har hyrts in, liksom flera mindre båtar som är utplacerade runt området och tycks patrullera platsen. Omar förklarar att "Alcon" har betalat piraterna för fri lejd genom deras farvatten under bärgningen. Även kranen är piraternas. Han gör klart att han inte litar på piraternas lojalitet, eftersom de bara är intresserade av pengar. Han berättar även att samma pirater var de som faktiskt också sänkte fartyget.

Efter en tids arbete lyfts så de två containrarna upp ur vattnet en efter en. De placeras på Omars fisketrålare och sänks ned i det ombyggda lastutrymmet. Varje container väger sex ton.

Plötsligt hörs sirener från en större poliskryssare som närmar sig. Två av de mindre båtarna gör u-svängar och kör i full hastighet ut mot polisbåten från var sin sida. En av piratbåtarna avlossar en missil som slår in i polisbåtens akter och exploderar. Motorn stannar och båten börjar ryka våldsamt. Efter sporadisk skottlossning sjunker poliskryssaren. Dess besättning tas som byte och kommer vid ett senare tillfälle att växlas ut mot stora summor pengar.

"Dags att åka", säger Omar och kastar sin cigarett i vattnet.

Omar och hans besättning kör båten mot en annan hamn än tidigare, ett gammalt nedlagt varv. En gigantisk lyftkran används för att lyfta godset från fisketrålaren till två väntande lastbilar på land. Rollpersonerna följer med, fast i en liten rostig och stinkande personbil från förr.

Omar kör fisketrålaren tillbaka till den vanliga hamnen igen för att undvika misstankar.

Lagerutrymmet ligger under marken, en timmes bilfärd från staden. Vaktchefen förklarar att här kan rollpersonerna arbeta ostört med lasten, inga ljud når utanför betongen eller upp ovan markytan.

Kontaktskapande

Nu börjar rollpersonernas del i den stora operationen. Det första handlar om att ta fram en plan om hur godset så snart som möjligt kan vara i Libyen.

När rollpersonerna har undersökt möjligheterna och bestämt sig för färdstätt och preliminära färdvägar, återstår ännu mera av kontaktskapande och planering. Om rollpersonerna inte behärskar det arabiska språket läggs +ObIT6 på varje slag för Undre världen. För att undvika denna svårighetsökning kan rollpersonerna utnyttja tolkar och deras respektive kontakter. Ju mer rollpersonerna går runt de kulturella och språkliga problemen, desto enklare blir det att komma i kontakt med den undre världen. Omar och dennes organisation är en betydelsefull länk i detta arbete och rollpersonerna bör därför inte sträva efter dålig relation till honom. Omar kommer tidigt att klargöra att hans organisation och kontaktnätverk är till rollpersonernas förfogande.

Europeiskt underrättelsearbete

De europeiska myndigheterna har fördelat ansvaret för operationen enligt följande.

Underrättelseorganisationen DGSE handhar inhämtandet av information kring fallet, vilket även innebär det smutsiga arbetet med förhör av tjallare, gangsterkungar och utrensningar av piratnåsten osv.

Eftersom den försvunna utrustningen har blivit mer av ett smugglingsärendet, blir det organisationen Europol som får i ansvar att gripa de skyldiga, samt tillse att utrustningen antingen förstörs eller tas i beslag.

DGSE

Till smugglarnas lycka är containrarna inte utrustade med spårsändare av något slag, ett misstag som de europeiska myndigheterna aldrig mera kommer att göra om. DGSE ligger än så länge steget efter men snart är deras information ikapp och då kan det sluta blodigt.

Europol

Europols underrättelsearbete utgår från anläggningen EPSC-5, en stor före detta oljeplattform i södra Medelhavet som också utgör tillfällig hamn åt de kryssare och patrullbåtar som tillhör EF:s kustbevakning och som patrullerar havet. Här hanteras och kategoriseras alla uppgifter och all information som kommer in. Hittills slutar spåren vid Brasiliens nordkust. Rollpersonerna har ungefär två dagars försprång innan Europol skickar agenter till Marocko och Västsahara för att undersöka den väldigt intressanta sänkningen och plundringen av det förlistade fraktfartyget Lucia Maria Santora.

Den eller de som ligger bakom denna oerhörda säkerhetskatastrof har lyckats undanröja spåren på ett ojämförligt häpnadsväckande sätt för de europeiska myndigheterna och en av världens genom tiderna mest effektiva underrättelseorganisation.

VÄGLEDNING TILL SPELLEDAREN

Möjliga handlingsvägar

Rollpersonerna ska transportera de två containrarna från Marocko till Sebha, Libyen. Hur de väljer att gå till väga är upp till dem själva. Uppdragsgivaren litar på deras omdöme men har gett dem ett par riktlinjer att utgå ifrån.

Sett i ett större perspektiv är avståndet mellan städerna Daklah och Sebha inte särskilt stort. Det som gör den här resan så speciell är istället den uppmärksamhet som godset fått internationellt. Därtill kommer staterna i Afrika som i många fall lider av svåra fall av korruption, byråkrati och allmän ineffektivitet. Rollpersonerna får räkna med många oönskade möten med allt från gränsvakter, tull, kustbevakning till polis och underrättelsetjänster.

Det kanske mest uppenbara alternativet är att frakta godset till havs. Omar har gott om kontakter både bland lagliga respektive mer tveksamma fartygskaptener. Om rollpersonerna inte vill eller kan gå genom Omar kan de antagligen genom ett par dagars detektivarbete finna en lojal fartygskapten som mot en rimlig summa i hårdvaluta utelämnar nyfikna frågor.

Ett annat alternativ är att frakta godset med flygtransport. De större internationella flygplatserna ligger dock samtliga i norra Marocko, så rollpersonerna måste först frakta godset med antingen tåg eller långtradare till flygplatsen. Detta kan vara omständligt då det blir både fler inblandade, liksom fler omlastningar. Ju fler som känner till operationen, desto sämre utsikter för att rollpersonerna kan behålla sitt försprång över säkerhetsorganisationerna.

Det finns även en möjlighet för rollpersonerna att själva stjäla godset och sälja det vidare till högstbjudande. Detta är fullt möjligt, men då kommer uppdragsgivaren direkt att misstänka rollpersonerna och sätta in alla resurser för att klämma ur dem vem som köpt godset, och därefter låta undanröja rollpersonerna och alla andra som är inblandade i godsets försvinnande.

Vapen och utrustning

De flesta stater i Nordafrika har upplevt ett omvälvande politiskt läge med svält, statskupper, krig och andra konflikter. Därför finns det också mycket vapen och militär utrustning i omlopp. Det gäller dock att ha de rätta kontakterna.

Rollpersonernas kontaktnät i Nordafrika är antagligen inte

särskilt väl utbyggt, och den utrustning som de kan få tag på är därför också väldigt begränsad.

Omar kan förse rollpersonerna med enklare handeldvapen som pistoler och vissa kulsprutepistoler men för att skaffa fram tyngre vapen behöver Omar mera tid, en till två veckor.

Mohammeds fraktservice

Mohammed Eyab äger ett mindre flygfraktsbolag i östra Marocko. Bolaget bedriver dock ingen direkt hederlig verksamhet utan inriktar sig istället på svarta affärer mot snabb kontant betalning. Motot för företaget är betoning på "flexibilitet" i servicen. Mohammed äger ett äldre fraktflygplan som han köpte billigt i samband med en statskupp i ett icke namngett centralafrikanskt land för sex år sedan. Av säkerhetsmässiga skäl flyger Mohammed numera endast till grannländerna.

Om rollpersonerna kontaktar Mohammed får de veta att han kan erbjuda transport till antingen Tobruk i Libyen, Tunis i Tunisien, en armébas i nordvästra Tchad eller en gerillakontrollerad flygplats utanför staden Edjeleh i Algeriet. De två senare alternativen är de billigaste, samtidigt som säkerheten kring dessa flygplatser är tveksam.

Mohammed är Omars kusins kusin så det bör inte bli några problem med att kontakta honom. Omar kommer att bli väldigt hedrad om rollpersonerna väljer att gå genom Mohammed.

Möjliga motdrag

Beroende på rollpersonernas handlande, kan de ställas mot ett antal olika tänkbara motdrag. Vilka hinder och överraskningar som kan komma i vägen för rollpersonerna på deras uppdrag beror dock nästan helt på vilket färdssätt och vilka färdvägar de väljer.

Europol

Den europeiska organisationen har länge haft stort inflytande över Nordafrika, främst av traditionella skäl men även strategiska sådana. Tunneln under Gibraltarsundet har gett smugglare möjlighet att landvägen ta sig in i och ut ur federationen och utan Europols bevakning skulle situationen i södra EF snart bli ohållbar. I Västra

Sahara har Europol dock liten insyn, till skillnad från Omar som har ett sådant rykte att de flesta hellre hittar på en historia och håller fast vid den, även under tortyr, än att svika honom.

Europols relation till rollpersonernas uppdragsgivare är än så länge tämligen vag. Kodnamnet "Alcon" har dock i flera fall dykt upp i avslöjade smugglaroperationer och som olösta fall. Djupare än så känner de dock inte till uppdragsgivaren.

DGSE

En "smutsig" underrättelseorganisation med statskupper, riktade politiska mord, vapensmuggling och tortyr på samvetet. Agenterna och de så kallade aktionsgrupperna inom organisationen arbetar ofta självständigt och under svåra förhållanden. Även om personallens lojalitet och tilltro till organisationen är hög, är dock så kallade snedtändningar vanligt förekommande, vilket innefattar både agenter med dubbla lojaliteter, psykiska krascher och irrationellt handlande. Den vanligaste attityden gentemot sådana problem är bara "*ta bort det*".

DGSE känner väl till Alcons nätverk av internationell brottslighet och har länge arbetat för att få honom undanröjd. De vet dock än så länge inte med säkerhet om det verkligen är denna organisation som ligger bakom stölden eller inte. Underrättelseorganisationen har redan visat prov på sin effektivitet genom att spåra den stulna utrustningen till Brasilien. En fältagent har redan fått sätta livet till när hans bil exploderade i staden San Cristóbal, västra Venezuela. Upprördheten över detta, samt den interna stoltheten för DGSE kommer antagligen att ställa till problem för operationen längre fram, bland annat när det gäller att kompromissa med Europol, gällande ansvarsfördelning över operationen. Det värsta som kan hända är två europeiska säkerhetsorganisationer i uppgörelse med varandra genom sina respektive agenter i fält.

Utredningen kring det förlista fartyget

DGSE gör en noggrann och grundlig utredning av händelsen kring förlisningen. Det ligger nämligen väldigt bra i tidslinje med spåren till Brasiliens östkust och de tänkbara destinationer som lasten kan ha tagit därifrån.

Ett insatsförband understött av jagare och attackhelikoptrar går först till angrepp mot piratnästet utanför koordinaterna där fartyget förläste. Spelledaren avgör naturligtvis hur denna operation fortlöper men eftersom detta skede påverkar utgången av hela operationen, utgår vi i alla fall här från att insatsen mot piraternas fästena på öarna kring förlisningen går planenligt. Hur Marockos regim ställer sig till ingreppet på deras territorium är ett frågetecken, antagligen böjer sig de dock för de europeiska myndigheterna, samt det faktum att man gärna ser att piraternas rensas ut från kustbanden.

Efter insatsen mot piraterna låter DGSE sina dykare undersöka vraket efter spår och ledtrådar. Hur mycket information och användbara ledtrådar organisationen får ut av dels undersökningen av vraket, men även från förhör med tillfångatagna pirater är upp till spelledaren att bedöma. En sak är dock säker, spåren leder direkt till fastlandet. Hur Omar och hans kontakter kommer att handla i detta skede är av största betydelse för rollpersonerna och deras uppdrag.

Miguel Garcia Sanchez täckmantel

"Alcon" har vidtagit flera åtgärder för att röja undan spår och förvilla europeiska och amerikanska myndigheter. Piraternas angrepp mot- och sänkning av Lucia Maria Santora var naturligtvis arrangerat, liksom den praktiska lastningen av containrarna längst upp på fartyget. En mellanhand i Brasilien har blivit undanröjd, då det verkade troligt att han skulle ha avslöjat operationen ifall

säkerhetsorganisationerna fick tag på honom.

Alcon ser dock än så länge inga behov av att undanröja även rollpersonerna, eftersom han har arbetat med dessa tidigare. Tyvärr kan dock även detta lätt bli en svaghet ifall de skulle bli tillfångatagna av antingen de brutala Europol och DGSE, eller lokala myndigheter. Alcon kan nås med ett telefonnummer, vilket rollpersonerna har fått. Detta går dock inte att spåra tillbaka till uppdragsgivaren, då Alcon endast har en klonad telefon med en automatisk bulvanväxel för den riktiga telefonen på ett nedlagt hotell i Thailand. Detta fungerar som en säkerhetsindikator. När väl denna anläggning upptäcks av polisen, kan Alcon tillgripa nödvändiga säkerhetsåtgärder utan att behöva oroa sig.

Om detta system kollapsar, kommer Alcon att använda sig av traditionella metoder för att koda sina meddelanden till rollpersonerna. Den vanligaste av dessa är att först skicka dem en pocketbok och därefter kontakta rollpersonerna med stulen ficktelefon. Inga ord eller bokstäver nämns, enbart så kallade bokkoder, bestående av tredimensionella sifferkombinationer används. Den första anger vilken sida i boken, den andra vilken rad ovanifrån och den tredje dimensionen vilket ord. Upplysningarna blir på så vis väldigt korta och koncisa, men nästintill omöjliga att avkoda.

När rollpersonerna ringer till uppdragsgivaren, är det aldrig han som svarar utan någon av hans närmaste följeslagare.

Algerisk gerilla

Den algeriska gerillan är lätt att komma i kontakt med, de stoppar nämligen all genomfart för att avkräva lösen för passering. Visar sig rollpersonerna fientligt inställda till gerillan väntar en lång och tuff resa. Gerillan kontrollerar nämligen så gott som hela landområdet söder om kustregionerna och har många sympatisörer bland befolkningen.

Algeriska myndigheter

De algeriska myndigheterna visar sig snart vara mycket svårare att få kontakt med än gerillan. I alla fall ifråga om tjänstemän som erbjuder lojalitet mot betalning. Gränspersonalen är en möjlig kontaktpunkt, fast även de kommer att visa vara väldigt misstänksamma. Detta gäller särskilt gränsen mot Libyen som egentligen är mer av en tungt befäst krigszon.

Nationella gränspatruller

Generellt präglas gränstrupperna i de berörda staterna av låg moral och dålig utrustning. Den moderna, elektroniska utrustningen som förekommer i exempelvis Europa och Nordamerika är det inte tal om. Istället handlar mycket om individuellt godtycke hos soldaterna längs gränsen. Dessa är ofta relativt enkla att förhandla med och för rätt summa kontanter i hårdvaluta kan man ibland till och med få en vägkarta på köpet.

Pirater

Vägpirater är sällsynta i både Marocko, Tunisien och Libyen. I Algeriet däremot har gamla gerillaförband satt i system att plundra vägtransporter som inte har gerillans godkännande. Ibland krävs även separata mutor för att undvika angrepp från lokala krigsherrar och gerillaförband.

Pirater till havs, eller även så kallade sjörövare, har länge verkat i vattnen kring Västra Sahara, samt längre söderut utanför Mauretanien. Deras moral är ofta relativt hög och deras tillgång till vapen och utrustning är god. Piraterna använder dock i huvudsak äldre teknologi, inte därför att den ses som bättre i något direkt avseende, men eftersom äldre vapentechnik och utrustning i regel är lättare att skaffa fram.

SPELLEDARPERSONER

Omar

Sjömannen som blev "Alcons" primära kontakt i Marocko och Västsahara. Han är en lika skicklig organisatör som soldat. Omars kontaktnät är stort och relativt säkert. Han färdas i regel utan livvakt då de flesta känner till hans rykte.

STY: 15 **VIL:** 14 **FÖR:** 10
TÅL: 16 **BIL:** 10 **BF:** 16
RÖR: 13 **SYN:** 13
PER: 10 **HÖR:** 9 **TO:** 50
PSY: 12 **Cool:** 13
Stridsvana: 12

Klädsel: Dyrbar kostym med mat chande kläder.

Färdigheter: Automateld 14, Dra vapen 12, Dykning 10, Förfälskning 12, Första hjälpen 12, Genomsöka 14, Gevär 13, Gömma 14, Informationssökning 12, Klättra 10, Köra båt 18, Köra fartyg 16, Navigering 14, Närstrid kniv 12, Pistol 13, Simma 17, Smyga 13, Spaning 11, Undre världen 18, Övertalning 17.

Vapen: Kulsprutepistol MAC–Ingram M12 eller pistol SIG–Saver P500

Uppträdande: Artig, disciplinerad, hårdhänt, uppträder korrekt i de flesta sammanhang men är på sin vakt gentemot främlingar. Omar har varit med länge och vet att godtrogenhet ofta kan leda till svek och bedrägeri.

Marockansk pirat #1

Typisk pirat bland de som har blivit lejda att säkra bärgningen av containrarna. De har i regel mer muskler än förmåga att tänka långsiktigt. Piraterna är dock i regel pålitliga så länge ingen annan betalar högre för deras tjänster och lojalitet.

STY: 17 **VIL:** 13 **FÖR:** 10
TÅL: 14 **BIL:** 5 **BF:** 16
RÖR: 15 **SYN:** 14
PER: 16 **HÖR:** 14 **TO:** 48
PSY: 11 **Cool:** 11
Stridsvana: 11

Klädsel: Slitna armékläder med blandade kamouflagemönster, skyddsväst [III], skyddsbyxor [II].

Färdigheter: Automateld 12, Dra vapen 9, Dykning 13, Dyrka lås 9, Elektronik 10, Fingerfärdighet 11, Första hjälpen 11, Genomsöka 13, Gevär 12, Gömma 14, Hasardspel 15, Kasta 11, Klättra 14, Köra båt 18, Köra fartyg 10, Navigering 15, Närstrid kniv 13, Närstrid obeväpnad 12, Pistol 14, Simma 18, Smyga 14, Spaning 12, Sprängteknik 10, Spåra 11, Undre världen 16, Värdering 12, Övertalning 15.

Vapen: Colt M16A4, samt en handyxa.

Uppträdande: Uppträder högljutt och auktoritärt. Tycks vara ledargestalt för de andra piraterna. Självsäker och dryg mot främlingar, översittartendenser. En hård förhandlare.

Marockansk pirat #2

Typisk pirat, förare men också skytt av kulsprutor, granatgevär och torpeder.

STY: 15 **VIL:** 12 **FÖR:** 10
TÅL: 13 **BIL:** 8 **BF:** 14
RÖR: 16 **SYN:** 12
PER: 12 **HÖR:** 13 **TO:** 57
PSY: 15 **Cool:** 15
Stridsvana: 14

Klädsel: Kamouflagemönstrade kläder, skyddsväst [III], snusnäsduk virad runt huvudet, solglasögon.

Färdigheter: Agera 10, Automateld 13, Dra vapen 10, Dykning 15, Elektronik 10, Fingerfärdighet 12, Första hjälpen 13, Genomsöka 11, Gevär 14, Gömma 15, Hasardspel 12, Kasta 10, Klättra 12, Köra båt 17, Köra fartyg 12, Mekanik 15, Navigering 13, Närstrid kniv 10, Närstrid obeväpnad 11, Pistol 12, Rekylfria vapen 16, Simma 16, Smyga 12, Spaning 14, Undre världen 13, Värdering 10, Övertalning 11.

Utrustning: Kikare, ficktelefon.

Vapen: Kalashnikov AK–74, 2 språnghandgranater och en pistol Glock 60.

Uppträdande: Ger osäkert intryck och uppträder hotfullt gentemot främlingar.

Har annars typisk underhuggarementalitet och lever enligt tesen att om alla gör sin del fungerar organisationen. Vid kaos och utan respekterat ledarskap är alla förlorare. Uppträder därför i enlighet med ledarens riktlinjer och följer oftast de order som ges.

SPELLEDARPERSONER

Polisman vid kustbevakningen #1

Typisk polistjänsteman vid kustbevakningen. Tjänstgör på en av de större patrullbåtarna som med dagliga patruller, kontrollerar närvattnen i landet.

STY: 14 **VIL:** 14 **FÖR:** 10
TÅL: 15 **BIL:** 10 **BF:** 15
RÖR: 13 **SYN:** 14
PER: 11 **HÖR:** 9 **TO:** 42
PSY: 16 **Cool:** 12
Stridsvana: 8

Klädsel: Uniformssystem, skyddsväst [III], skärmmössa, midjehölster.

Färdigheter: Administration 8, Automateld 13, Elektronik 8, Förklädad 9, Första hjälpen 13, Genomsöka 15, Gevär 13, Gömma 11, Informationssökning 10, Juridik 14, Klättra 10, Köra bil 14, Köra båt 16, Ledarskap 9, Navigering 12, Närstrid obehäpnad 10, Pistol 14, Samband 5, Simma 15, Smyga 14, Spaning 10, Sprängteknik 12, Spåra 12, Säkerhetssystem 10, Undre världen 13, Övertalning 14.

Utrustning: Handfängslen, ficklampa, ficktelefon, batong, nycklar, id-kort, svarta solglasögon.

Vapen: Pistol FWD Aropolis, samt kulsprutepistol CWS Persuader.

Upptredande: Uppträder auktoritärt och enligt en typisk vetbäst-självpuppfattning. Älskar sitt arbete och särskilt att sänka piratbåtar med den däckmonterade kulsprutan.

Polisman vid kustbevakningen #2

Typisk polistjänsteman vid kustbevakningen. Tjänstgör också på patrullbåt men som insatspolis. Är därför en av de första vid bordningar, liksom vid stormningar av öar och andra misstänkta fästen.

STY: 13 **VIL:** 10 **FÖR:** 10
TÅL: 16 **BIL:** 12 **BF:** 15
RÖR: 14 **SYN:** 13
PER: 10 **HÖR:** 12 **TO:** 48
PSY: 13 **Cool:** 12
Stridsvana: 11

Klädsel: Uniformssystem, stridsväst [III], skyddsbyxor [II], skyddshjälm [I].

Färdigheter: Agera 14, Automateld 14, Dykning 14, Dra vapen 12, Elektronik 10, Förklädad 10, Första hjälpen 12, Genomsöka 14, Gevär 15, Gömma 13, Kasta 11, Kastkniv 14, Klättra 12, Köra båt 16, Navigering 10, Närstrid-kniv 12, Närstrid obehäpnad 14, Pistol 15, Simma 16, Smyga 13, Spaning 11, Sprängteknik 12, Taktik 10, Övertalning 16.

Utrustning: Handfängslen, ficklampa, kommunikationsradio, läsdyrkar, 1x rökgranat, 1x chockgranat.

Vapen: Pistol CWS Persuader, samt automatkarbin FARAM FAMAS.

Upptredande: Pragmatiskt uppträdande, blir irriterad över irrationella och underliga beteenden.

Fältagent, Europol #1

Typisk fältagent inom Europol's Mellanösternavdelning. Agenten har arabiskt ursprung och utseende vilket underlättar för att smälta in bland befolkning och den undre världen.

STY: 15 **VIL:** 14 **FÖR:** 10
TÅL: 14 **BIL:** 16 **BF:** 15
RÖR: 16 **SYN:** 13
PER: 13 **HÖR:** 15 **TO:** 55
PSY: 18 **Cool:** 14
Stridsvana: 13

Klädsel: Stilren kostym, vit skjorta, slips, svarta skor, solglasögon, fez eller solhatt.

Färdigheter: Automateld 14, Datateknik 14, Dra vapen 11, Dyrka lås 9, Fingerfärdighet 13, Foto och film 12, Förfalskning 8, Genomsöka 15, Gevär 16, Gömma 13, Hasardspel 13, Informationssökning 14, Kasta 12, Kastkniv 13, Klättra 10, Köra bil 11, Köra båt 12, Navigering 10, Pistol 15, Rekylfria vapen 13, Smyga 13, Spaning 10, Socialt uppträdande 15, Säkerhetssystem 16, Undre världen 12, Överlevnad 11, Övertalning 14.

Utrustning: Ficktelefon, falska id-handlingar, anteckningsbok, kompass, läsdyrkar.

Vapen: Pistol Glock 73 som tjänstevapen, övrig beväpning beror på vad den undre världen har att erbjuda.

Upptredande: Artig och inställsam vid sociala arrangemang, en gentleman.

SPELLEDARPERSONER

Fältagent, Europol #2

Typisk fältagent inom Europol Mellanösternavdelning. Agenten har västeuropeiskt ursprung och utseende.

STY: 14 **VIL:** 15 **FÖR:** 11
TÅL: 17 **BIL:** 12 **BF:** 16
RÖR: 16 **SYN:** 18
PER: 10 **HÖR:** 12 **TO:** 50
PSY: 15 **Cool:** 13
Stridsvana: 10

Klädsel: Ledig klädsel i desperat försök att smälta in.

Färdigheter: Agera 13, Automateld 13, Datateknik 10, Dra vapen 10, Dykning 13, Dyrka lås 12, Fingerfärdighet 13, Foto och film 13, Förhörsteknik 16, Genomsöka 14, Gevär 15, Gömma 14, Informationssökning 17, Kasta 13, Klättra 15, Köra bil 16, Köra båt 14, Navigering 10, Pistol 15, Smyga 14, Spaning 10, Sprängteknik 14, Socialt uppträdande 17, Säkerhetssystem 16, Undre världen 15, Övertalning 12.

Utrustning: Varierande

Vapen: Pistol Glock 73 som tjänstevapen, övrig beväpning beror på vad den undre världen har att erbjuda.

Uppträdande: Självsäker och avslappnad. Talar flytande arabiska och har enkelt för att komma i kontakt med människor.

Fältagent, DGSE #1

Underrättelseagent inom organisationen DGSE. Agenten är högt utbildad och kompetent i de flesta avseenden, inte minst i informationssökning, kunskap om vapen, förhörsmetoder och liknande, men även vanliga kunskapsämnen.

STY: 15 **VIL:** 14 **FÖR:** 11
TÅL: 18 **BIL:** 13 **BF:** 17
RÖR: 17 **SYN:** 15
PER: 10 **HÖR:** 10 **TO:** 50
PSY: 13 **Cool:** 10
Stridsvana: 12

Klädsel: Ledig klädsel för att smälta in, uppträder dock även ofta i kostym, vit skjorta och slips.

Färdigheter: Agera 10, Automateld 12, Datateknik 14, Dra vapen 13, Fingerfärdighet 15, Foto och film 14, Förfalskning 10, Förhörsteknik 17, Genomsöka 12, Gevär 14, Gömma 13, Informationssökning 15, Klättra 13, Köra bil 14, Navigering 12, Pistol 14, Rekylfria vapen 15, Smyga 13, Spaning 13, Säkerhetssystem 13, Undre världen 15, Vapensystem– Robotvapen 14, Värdering 14, Övertalning 17.

Utrustning: Varierande

Vapen: Beror på vad agenterna får tag på genom den svarta marknaden och den undre världen.

Uppträdande: Uppträder ofta bistert och allvarligt, då han vet att han är den som ofta får städa upp de riktigt smutsiga jobben.

Fältagent, DGSE #2

Typisk underrättelseagent vid DGSE. Agenten är tränad för alla former av underrättelseuppdrag, direkt strid inkluderat.

STY: 14 **VIL:** 13 **FÖR:** 10
TÅL: 16 **BIL:** 10 **BF:** 15
RÖR: 15 **SYN:** 14
PER: 12 **HÖR:** 13 **TO:** 54
PSY: 14 **Cool:** 11
Stridsvana: 14

Klädsel: Varierande klädsel, beroende på aktuell situation.

Färdigheter: Agera 12, Automateld 15, Datateknik 12, Dra vapen 14, Fingerfärdighet 12, Förfalskning 11, Förhörsteknik 14, Genomsöka 14, Gevär 15, Gömma 13, Informationssökning 14, Kasta 13, Kastkniv 14, Klättra 12, Köra bil 16, Navigering 10, Pistol 13, Rekylfria vapen 16, Smyga 17, Spaning 15, Sprängteknik 14, Säkerhetssystem 12, Undre världen 16, Vapensystem– Robotvapen 16, Övertalning 15.

Utrustning: Varierande

Vapen: Beror på vad agenterna får tag på genom den svarta marknaden och den undre världen.

Uppträdande: Upplevs av de flesta som stel och allvarlig, uppträder dock effektivt vid insatser och snabba händelseförlopp.



NORDAFRIKA

Marocko

Marocko är ett land där utvecklingen har stått stilla i flera årtionden. Kungen Mohammed har sedan år 2031 tillsammans med chefen för de militära styrkorna, Generalen Aswad Eblis Nasr, styrt landet med järnhand. Korruptionen är utbredd och finns både inom polis, militär och bland gränspersonal. Faran är dock stor för så kallad dubbel lojalitet och rollpersonerna måste därför vara på sin vakt.

Den inhemska valutan dirham måste fortfarande växlas inom landet, men euro och dollar är eftertraktad hårdvaluta och kan därför användas istället.

Det officiella språket är arabiska men franska är också gångbart i de flesta fall. Rollpersonerna rekommenderas dock hyra en tolk, som både kan fungera som översättare, men även som tipsare och guide. En tolk kostar ungefär 1–2 euro per dag och en lojal tolk kostar mera, cirka 3–4 euro dagligen.

Det rekommenderade färdmedlet i Marocko och det införlivade Västsahara är bil eller flygplan. En kustjärnväg, utökad och moderniserad år 2043, löper längs hela kusten och förbinder genom tunneln under Gibraltarsundet, Marocko med Europeiska Federationen genom Spanien.

Gränsbevakningen är sedan ett par år tillbaka ganska medioker. Högre bevakningsnivå råder dock på havet, främst i Gibraltarsundet mellan Afrika och Europa efter larm om "prioriterat smuggelgoods" som kan vara på väg mot Mellanöstern.

Algeriet

Ett land som just nu präglas av politiska oroligheter och maktvakuum sedan 2056 då de internationella megaföretagens så kallade straffexpedition störtade den revolutionära regimen i Alger. Megaföretagen har förvisso återvänt till Algeriet men den politiska oron ligger kvar i atmosfären. Ett inbördeskrig hotar sedan den islamiska gerillan åren 2057–58 återtog kontrollen över större delen av landet. En "demokratisk" regering styr i landets norra delar med militärt stöd från Europeiska Federationen och megaföretagen som opererar från baser i Spanien.

Efter en massiv mediakampanj ses regeringen i Algeriet av många som "demokratisk". I själva verket är den direkt tillsatt av

"rådet", en i huvudsak militär församling med representanter från både EF, SFS, samt de större företagen med intresse i landet. Ingen inhems representation har tillåtits delta.

Algeriets geografi är skiftande, men består uteslutande av ökenlandskap. Av dessa skäl är en stor majoritet av befolkningen bosatt i de norra regionerna nära kusten. Vägnätet är förvisso väl utbyggt men kvaliteten hos vägerna är bäst i norr och försämras gradvis ju längre söderut man färdas. Flygförbindelser och tågtrafik är begränsade till kustområdena i norr.

Under de "gyllene åren" på 2040-talet konstruerades en av Afrikas längsta motorvägar och löper idag från Västsahara i väster, till Libyen i öster. Motorvägen sträcker sig rakt genom centrala Algeriet och har blivit en av de viktigaste transportlederna i Nordafrika. Längs denna finns med jämna mellanrum kompletta drivmedelscentraler med närhet till hotell, shoppingcentra och restauranger. Särskilda solkraftsdrivna pumpanläggningar ger dessa konstgjorda oaser tillgång till färskvatten. Dessa komplex, liksom vägnätet i stort, ligger sedan drygt ett år tillbaka under den islamistiska gerillans kontroll, vilket innebär att långtradar chafförer systematiskt stoppas och tvingas betala lösen för att garanteras fri lejd genom deras områden.

Gränskontrollerna är på grund av inbördeskriget hårda men gränsvakterna kan av utlänningar i de flesta fall mutas med hårdvaluta som dollar och euro. Särskilt hårt ansatta är gränserna mot Libyen, då landet uppges stödja den islamistiska gerillan med vapen, utrustning och förnödenheter.

Libyen

Den amerikanska invasionen av landet under 2008 resulterade i en hård och brutal militärdiktatur av sekulär art. Denna regim kollapsade dock året 2038 i en statskupp och en socialistisk regering tillträdde. Omvärlden ställer sig inledningsvis frågande till detta, men internationellt kapital strömmar in då den nya regimen förklarar krig mot korruptionen och strukturerar upp ekonomi och samhälle mot effektivitet. Konstbevakningsprojektet med megaföretaget Oasis som entreprenör färdigställs två år senare än beräknat, 2058. Projektet är omfattande och beräknas på några år förvandla Libyen till en grönskande livsmedelsexportör i det annars karga Nordafrika.

Relationerna till grannlandet Algeriet är sedan 2057 synnerligen ansträngda, eftersom Libyens regim förser den algeriska gerillan med både vapen och tyngre materiel. En välutrustad och effektiv krigsapparat är arv från den USA-stödda tiden, varför frustrationen från Algeriet är uppenbar, ett krig mot Libyen skulle bli förödande.

Det är inte enbart gentemot Algeriet som de libyska relationerna är ansträngda. Libyen och Europa har alltid haft spända förbindelser och det är naturligt att Libyens byråkratiska maskineri kommer att försvåra för de europeiska säkerhetsorganisationernas möjligheter att verka i landet.

Tunisien

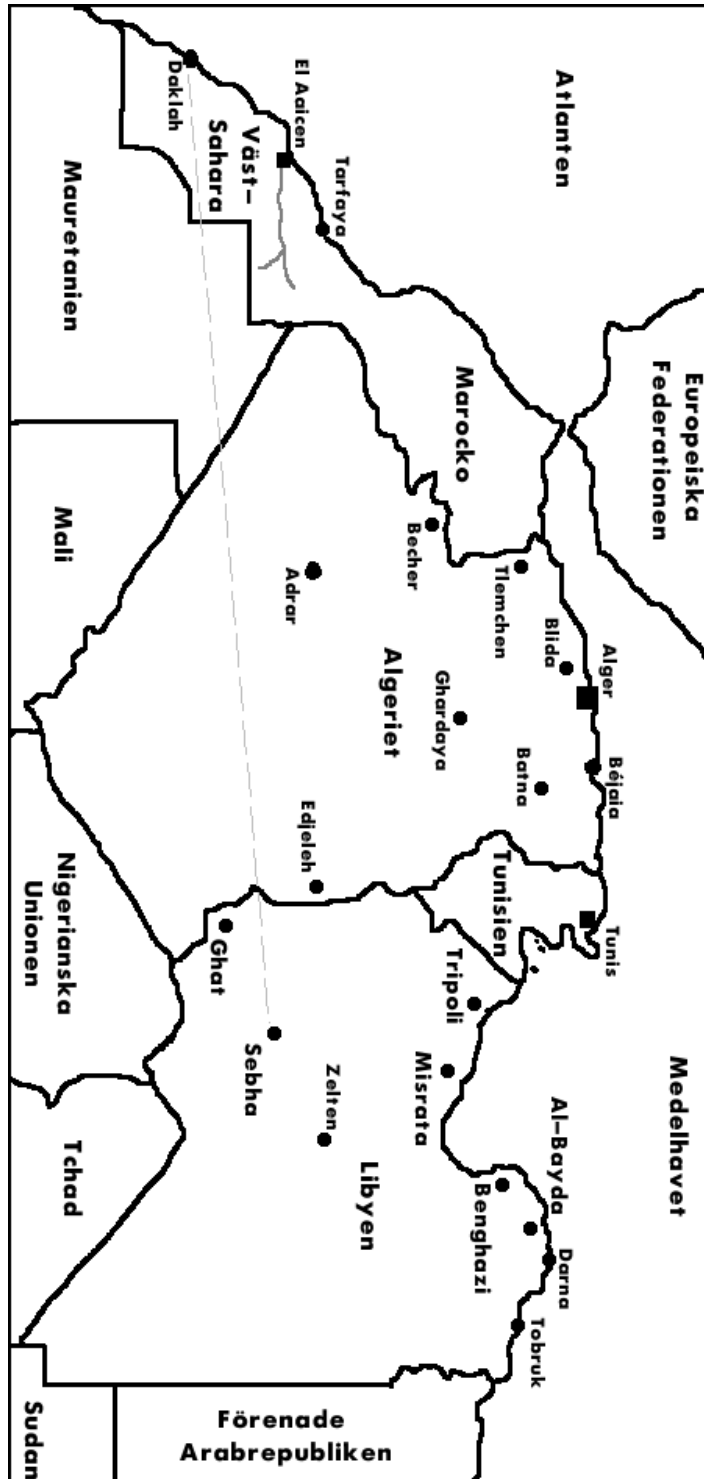
Tunisien är det land i Nordafrika som upplevt den längsta perioden av ekonomiskt uppsving på väldigt länge. Sedan mitten av 2040-talet har Tunisien haft en ekonomisk tillväxt på drygt 10–15% årligen. Nu håller det dock på att mattas av men landet leder fortfarande regionens tillväxtliga.

Orsakerna bakom detta är flera, bland annat avkastning från de riskinvesteringar som gjordes under slutet av 2030-talet i stora undervattensturbiner ute till havs. Tunisien är idag, delvis tack vare detta, helt självförsörjande när det gäller energiframställning. Andra förnyelsebara energikällor som nyttjas är sol- och vindkraft.

En annan orsak till den ekonomiska framgången kan tillskrivas den långvariga politiska stabiliteten som i den här delen av världen nästan helt saknar motstycke. Tunisien har i populärsammanhang kallats för "den första miljöekonomiska diktaturen".

Klyftorna mellan fattig och rik är dock avsevärda. Störst är de regionala skillnaderna, där kustregionerna är de ojämförligt mest utvecklade. Vissa försök har dock på senare tid utförts i Tuniens karga inlandsregioner med konstbevattningsförsök i stil med projekten i Libyen. Ett avtal gällande detta mellan staten och megaföretaget Oasis blev klart förra året.

KARTA ÖVER VÄSTRA OCH CENTRALA NORDAFRIKA



Mötesplats och tillslag

Den överenskomna mötesplatsen består av en gammal lagerlokal konstruerad i huvudsak av tjock betong. Det finns inga fönster ut från byggnaden.

A. Huvudingången består av en gigantisk dörr som sänks ned, respektive höjs upp med vajrar. Det finns inga fönster heller i denna. Dörren är dock konstruerat i endast enkelt material och kan enkelt forceras.

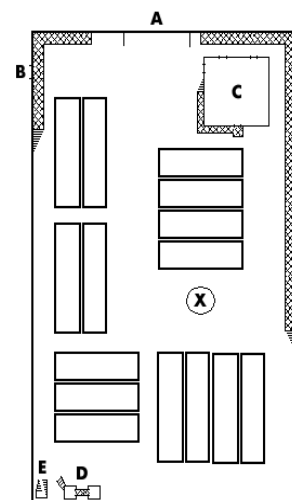
B. Serviceingång bestående av en trädörr med fönsterglugg. På insidan går dörren in strax under den i järn konstruerade, upphöjda servicegången. Golvet är gallerförsedd, vilket innebär att man ser dörren och vilka som passerar uppifrån. Servicegången har även ett primitivt räcke i järn.

C. Mindre kontorsbyggnad med säkerhetscentral och arkiv. Byggnaden har även duschrum och toalett. Byggnaden räcker upp till lagerlokalens tak och dörren sitter högt uppe på väggen och är ansluten till marken genom en upphöjd servicegång, samt järntrappa. Tre fönster vätter ut mot lagret och en källarlokal inryms i kontorets undergång.

D. Ett aggregat för luftkonditionering med lufttrumma som leder ut genom väggen till lagerbyggnadens utsida.

E. Järntrappa som via avsatser leder upp till taket.

X. En traktor står parkerad bakom containrarna. Nycklar sitter i.



AVSLUTNING

Uppdraget kan i princip avslutas hur som helst och alternativen för detta är många. Här följer dock en möjlig avslutning på det hela.

Rollpersonerna anländer till staden Sebha och börjar röra sig mot mötesplatsen, som ligger i en av stadens utkanter.

Sebha

Staden Sebha är täckt av damm. En sandstorm har just lagt sig och byggnaderna tycks vara insvepta i ett tunt hölje av sandstoft. Det är en liten stad med drygt trettio tusen invånare och består i huvudsak av låga betongbyggnader.

Stadens närgeografi består idag fortfarande till stor del av sand, stenar och klippor, men om några år är förhoppningarna att landskapet kommer att vara radikalt förändrat med grönskande jordbruksmark. Sebha ingår nämligen i megaföretaget Oasis konstbevattningsprojekt.

Kommunikationerna är förhållandevis goda. En motorväg av äldre slag förbinder Sebha med kuststaden Misrata. En annan, nykonstruerad motorväg löper väster från Sebha mot Algeriets gräns och knyter an med den motorväg som där konstruerades under 2040-talet. Sebha har även en civil internationell flygplats. De flesta flygningarna sker dock bara inom landet, men vissa reguljära turer går dock även till Förenade Arabrepubliken respektive Algeriet. Flygplatsen används för närvarande endast till persontrafik och fraktplan dirigeras istället till en närliggande militärbas, där resurser för grundlig tullkontroll av last och flygplan finns att tillgå. Dessa kontroller utförs av militär och polis i nära samverkan. Personaltillgången för detta är riklig och kontrollerna utförs noggrant. Misstänkt last konfiskeras av myndigheterna och lagras på en enorm lagringsplats för så kallat "misstänkt gods", troligen en av de största anläggningarna för detta i världen. Om rollpersonerna försöker sig på att flyga utrustningen till Sebha eller någon av de övriga, intilliggande städerna kommer deras last troligen att undersökas. Därmed är det också troligt att deras utrustning hamnar i den libyska statens våld. Då måste rollpersonerna antagligen bryta sig in på lagret, identifiera sina containrar och därefter ta tillbaka dessa innan myndigheterna har upptäckt vad utrustningen egentligen består av och vad den kan användas till.

Utanför staden ligger ett stort industriområde, bestående av i huvudsak lagerhållningsverksamhet. En av dessa lagerbyggnader är den som rollpersonerna skall leverera utrustningen till.

Mötesplatsen

Rollpersonerna anländer till mötesplatsen, en stor inhägnad yta med en betongbyggnad i mitten, se planskiss överst på sidan. För att komma in på området måste man först passera en säkerhetskontroll med vaktkur vid grinden, den enda vägen in på området. Inhägnaden består av ett två meter högt nätat stängsel med taggråd längst upp.

Innanför inhägnaden står två långtradare parkerade. Det finns även ett antal äldre bilvrak vid byggnadens baksida, ungefär vid lufttrumman som leder in till lagrets luftkonditionering, D på planskissen.

Mötet

Rollpersonerna fraktar antagligen godset på långtradare. Vaktposten uppmanar rollpersonerna att köra in i lagret och vänta därinne. Efter ungefär en timmes väntan öppnas servicedörren och kontaktpersonen, köparen Bard Nadeem Sharif med tio beväpnade följeslagare anländer. Han hälsar vänligt på den han uppfattar som ledaren och betraktar därefter lasten noggrant. Sharif gör tecken till sina män och de börjar undersöka utrustningen. Rollpersonerna får här öppna lås, samt deaktivera eventuella säkerhetssystem så köparen kan kontrollera utrustningen.

Om rollpersonerna har lyckats vilseleda de europeiska säkerhetsorganisationerna genom att exempelvis täcka igen sina spår, lägga ut falska ledtrådar respektive vilseledande spår, gäller det första avslutningsalternativet, "Avslutning #1". Ifall rollpersonerna har misslyckats med de vilseledande åtgärderna eller bara inte ansträngt sig tillräckligt, gäller "Avslutning #2".

Ett tredje alternativ kan inträffa om spelledaren bedömer att rivaliteten mellan organisationerna DGSE respektive Europol blir för stark för deras samarbete och att allt brister just i slutskedet. För detta alternativ gäller "Avslutning #3".

För spelledarens bedömning av vilket alternativ som är

lämpligast med tanke på rollpersonernas ageranden finns ett par punkter som kan fungera som ledstjärnor:

- **Tidsåtgång** – Ju kortare tid operationen tar, desto mindre är risken att Europols eller DGSE:s agenter hinner avslöja operationen.
- **Färdväg/Färdsätt** – En transport kan snabbt bli osäker om den inte utförs på ett korrekt och diskret sätt.
- **Diskretion** – Hur diskreta har rollpersonerna varit i kon-taktskapandet?
- **Efterlämnande av spår** – Har rollpersonerna sopat igen spåren efter sig och/eller lagt ut vilseledande ledtrådar?

Om inga skador upptäcks på utrustningen kommer Bard Nadeem Sharif snabbt bli entusiastisk. Han tar fram en ficktelefon och ringer slår ett snabbnummer. Rollpersonerna hör att Sharif rabblar ett antal sifferkombinationer. Därefter slår han ett nytt nummer och säger på arabiska *"godkänn"*. Efter några minuter får rollpersonerna ett telefonsamtal från Alcon. Köpet har genomförts.

Ifall utrustningen mot förmodan skulle ha skadats under transporten och köparens "experter" upptäcker detta, kommer han att neka till köpet. Han kan dock tänka sig att köpa till halva priset, något som rollpersonerna inte har mandat att förhandla om. Spelarna får här avgöra hur de skall agera, om de ska försöka kontakta uppdragsgivaren eller genomföra försäljningen på eget initiativ.

Avslutning #1

Leveransen går planenligt och köpet genomförs utan problem. De europeiska organisationerna är dock rollpersonerna på spåren och för att undvika att åka fast måste de skynda sig ut ur landet och så långt bort från europeisk misstänksamhet som möjligt. Uppdragsgivaren är beredd att erbjuda rollpersonerna ett par veckors semester utanför det politiska rampluset att ligga lågt i till dess att situationen stabiliseras något.

Avslutning #2

Rollpersonerna har uppenbarligen slarvat och misslyckats med att hålla transporten gömd i det dolda. Europol är dem på spåren och kommer att försöka infiltrera rollpersonernas följe för att ta reda på vad deras last består av. Om någon fältagent lyckas med detta kommer han att rapportera deras positioner och tillstånd till övriga agenter. Till slut organiserar de ett bakhåll för att försöka erövra lasten från dem. Europol har även satt byggnaden i Sebha under viss kontroll. Ordern är att ingripa om den efterspanade utrustningen misstänks anlända till platsen.

När rollpersonerna dyker upp med lasten slår fältagenterna larm. De väntar tills lasten har körts in i byggnaden och går därefter till handling. Säkerhetsspärren forceras med hjälp av en lastbil och vaktposten mördas. Agenterna försöker därefter även forcera huvudingången till byggnaden men krockar då med en av lastbilarna som står parkerade innanför. Skottlossning uppstår i tumultet. Spelledaren får här avgöra om köparen redan har anlänt med sina följeslagare. Annars kan de tänkas anlända antingen just som skottväxlingen har börjat, eller om agenterna från Europol lyckas ta kontroll över lagerbyggnaden och försöker köra ut därifrån med lasten.

Hur utfallet av detta scenario blir får spelledare och rollpersonernas handlanden utläsa.

Avslutning #3

Rollpersonerna har lyckats mediokert i sina ansträngningar att undvika de säkerhets- och underrättelseorganisationer som utreder det mystiska försvinnandet och sedermera smuglingen av utrustningen. Rollpersonerna har rättare sagt misslyckats totalt. Till och med vaktposten vid lagerområdet är entusiastisk tipsare åt Europol och ett bakhåll har planerats inför leveransen.

Organisationerna DGSE och Europols respektive underavdelningar för den här operationen har brutit informationskontakten mellan varandra. Detta eftersom de bägge anklagar varandra för att "köra ett eget race" och att det inte ger någonting att upprätthålla informationsutbytet, eftersom man inte får någonting tillbaka.

DGSE har undersökt spåren som ledde till Västsahara närmare och torterat ett antal funktionärer i ett nätverk av hälare och smugglare längs kusten. Ett antal intressanta tips, vilka senare även bekräftades av libyska uppgiftslämnare, om en transport med utrustning som skulle levereras i staden Sebha. Inget datum har dock framkommit men det behövdes inte heller för världens kanske mest inflytelserika underrättelsetjänst.

Europol gick sin egen väg och har genom bland annat gränsövervakning och informationsinsamlande fått fram mötesplatsen i Sebha som möjlig knutpunkt i smuglingen av den stulna utrustningen. Därför har Europol en grupp på tio personer stationerade i Sebha med den enda uppgiften att infiltrera och övervaka den misstänkta lagerlokalen till dess att lasten upptäcks. I ett sådant läge skall gruppen snarast gruppera sig och göra ett samlat angrepp mot byggnaden och erövra lasten från smugglarna. Lasten skall därefter antingen förstöras eller forslas till Europa.

När överlämningen har ägt rum inleder DGSE scenen med en inbrytning mot området. Soldaterna i insatsgruppen är klädda i grå ökenmaskering och tjocka skyddsvästar under överkroppsplaggen. Europols fältagenter inser att inbrytningen måste vara ett försök från ännu en kriminell gruppering att med våld erövra utrustningen. Det kommer att bli ett blodbad. Europol beordrar därför insats för att skydda den värdefulla materielen som finns någonstans i den väldiga byggnaden.

Rollpersonerna hamnar här i en märklig situation, med dels en arabisk hälare och dennes livvakter, samt två inbördes nu stridande europeiska säkerhetsorganisationer.

Flykten

Om Europol respektive DGSE beslutar om insats, eller att annan konflikt uppstår kring lagerbyggnaden, får rollpersonerna omedelbart ett telefonsamtal, vilket i sin tur kräver att någon av karaktärerna har sin ficktelefon med sig och påslagen.

Alcon. Ta er genast upp på taket och avvakta evakuerings.

Ifall rollpersonerna finner en väg upp till lagerlokalens tak, upptäcker de att det råder i det närmaste krigsstämning utanför med våldsam skottväxling nere på marken. Det karaktäristiska ljudet från en helikopter närmar sig sakta. Det verkar som om Alcon har beslutat om att försöka rädda rollpersonerna ur situationen så han inte ska behöva svettas och bli orolig medan myndigheterna pumpar rollpersonerna på information.

Angriparna på marken gör allt de kan för att försöka träffa helikoptern när den kommer inom räckhåll. De kommer dock sannolikt inte kunna tillfoga den några djupare skador om de inte har tillgång till tyngre understödsvapen eller kan samordna tillräcklig gevärsseld så att känsliga delar på helikoptern träffas. Om spelledaren vill öka spänningen kan han låta någon av de på marken ha tillgång till raketgevär och försöka skjuta ned helikoptern med detta.

Helikoptern är av typiskt enkel, civil transportmodell. Inga vapensystem finns installerade. I sidodörren sitter dock en prickskytt med automatkarbin och kikarsikte. Han skjuter mot de på marken som siktar med sina vapen på helikoptern.

Piloten väljer att ta ned helikoptern lågt över taket så angriparna från marken får det svårare att ta sikte på den. Rollpersonerna uppmanas stiga ombord. I samma ögonblick ser de hur tungt beväpnad polis anländer till platsen i små pansarbilar. Relationerna med Europa är sedan länge ansträngda och om de libyska myndigheterna får en chans att fånga in agenter från Europeiska Federationen på hemmaplan, är de mer än gärna beredda att ta den möjligheten.

Belöning

Ifall uppdraget uppfylls och pengarna har överförts från den arabiske köparen till Alcon kommer rollpersonerna att bli rikligt belönade. Den gamla överenskommelsen gäller och alla deras skulder till Miguel Garcia Sanchez avskrivs. De får också en bonus på 100 000€ vardera för operationens utfall.

Tänkbara efterspel

Uppdraget kan alltså sluta väldigt olika. En tänkbar händelse efter det att uppdraget är slutfört är att Libyen angrips i en kort men intensiv bombkampanj från luften. Några europeiska flygplan skjuts ned av det imponerande luftvärnssystem som byggts upp under den USA-stödda tiden, samtidigt som otaliga lagerbyggnader och containerupplag jämnas med marken i centrala Libyen. Men har Europa verkligen lyckats förstöra utrustningen eller är den fortfarande på vift någonstans?

Ett annat scenario som utspelar sig i uppdragets kölvatten är att flera högre chefer avsätts inom både Europol och DGSE för att organisationernas samarbete inte har fungerat tillfredsställande, samt att myndigheterna behöver syndabockar för att inte fler huvuden ska rulla på högre nivåer.

Relationerna mellan staterna i Nordamerika och Europeiska Federationen kommer troligtvis att vara mycket frostiga under lång tid framöver.

Omar får ett vykort från avlägsen plats, långt ifrån både Europa och Nordafrika.

Ett särskilt tack till min kära Anna som hjälper mig när fantasin brister och som slår mig i huvudet när jag kommer in på fel spår eller när jag fastnar i tänkandet. Tack vännen, du tillför mycket i min värld.

Markus Boman 2005