

Kidnappningen

Ett äventyr till Neotech 2

Magnus Leyton

Kidnappningen

Ett äventyr till Neotech 2

KONSTRUKTION

Magnus *"Vi går in och knockar dom"* Leyton

KARTOR

Magnus *"Grrr-Morr"* Leyton

REDIGERING

Magnus *"Nej, ni kan inte smuggla kulsprutan i likkistan"* Leyton

SPELTESTARE

Olof *"Jag gör hål i bensintanken"* Svensson

Mathias *"Brassa på för fan!"* Andersson

Jens *"Äh, jag får slå ihjäl honom"* Svanberg

Anders *"Eldkastarinflation"* Backestedt

TACK TILL

Alla jag glömt, och några till.

Copyright© Magnus Leyton

Förord

Detta äventyr skrevs ursprungligen i ett kollegieblock och bestod av 5 sidor lösa anteckningar och siffror som stod huller om buller och jag betvivlar att någon förutom jag själv förstod något av röran. Efter att ha utsatt mina spelare för farorna lade jag blocket i rollspelshyllan och glömde bort det. Ett halvår senare hittade jag det och beslöt att skriva ner äventyret i en förståelig form för eftervärlden. Jag passade samtidigt på att förbättra och utvidga det kraftigt. Jag var tvungen att ändra några saker eftersom det från början var specialutformat för min spelargrupp, nu ska det förhoppningsvis passa alla. Jag är själv ganska nöjd med resultatet och hoppas att du som SL blir det också.

Mycket nöje!

Åsikter och konstruktiv kritik kan mailas till leyton@keg-party.com

*Magnus Leyton,
Stenkullen, hösten 2001*

Där låg de, Helena och Carin Gyllenstam bundna till händer och fötter på ett smutsigt källargolv och led alla tänkbara kval. De visste att Carl Gyllenstam, deras make och far inte hade någon möjlighet att göra kidnapparna till viljes. Och kunde de vara säkra på att bli släppta även om han gjorde det, svaret var givet. Inte skulle väl kidnapparna bara släppa dem och låta dem springa raka vägen till polisen för att berätta allt vad de visste. Om nu polisen kunde göra något, de hade ju redan så mycket att göra så de var väl föga intresserade av en liten kidnappning. De hade ingen aning om var de befann sig, var de överhuvudtaget kvar i Skandinavien? De kunde ju ha färdats över halva jordklotet medan de var medvetslösa. Plötsligt slogs dörren upp och en av männen kom in, han bar en likadan rånarluva som alla kidnapparna hade burit varje gång de såg någon av dem, han bar på två skålar med någon sörja i som var deras mat. De var vana vid att serveras delikatesser på silverfat och den här s.k. maten var inte vad de önskade sig mest av allt. Men det var ändå mat och den stillade hungern. Mannen lösgjorde repen som satt runt deras handleder och de satte sig upp och gned sina sönderskavda handleder. Han gick sedan ut och låste dörren. När de ätit upp kom en man in igen, om det var samma man som gett dem mat kunde de inte avgöra för han hade en rånarluva på sig. Han slet upp en påk och det sista Helena såg innan det svartnade för ögonen var hur hennes dotter sjönk medvestlös till golvet, knockad av mannens välriktade slag.

Introduktion för SL

Detta äventyr lämpar sig för en grupp med 2-5 spelare som är hyfsat erfarna. Det utspelar sig i Skandinavians förenta stater och det är bra om åtminstone en eller två av rollpersonerna bor där eller kommer därifrån. Det är bra om rollpersonerna har åtminstone en gnutta heder eftersom detta är ett klassiskt gott mot ont-äventyr och rollpersonerna är naturligtvis på den goda sidan.

Det är bra om du som SL har läst igenom äventyret ett par gånger innan du spelar det.

Kursiv text läses upp direkt för spelarna.

Innehållsförteckning

Sid. 6

Sid. 11

Sid. 14

Sid. 16

Sid. 18

Sid. 19

Sid. 31

Del 1. Ett jobb dyker upp

Del 2. Bevakning

Del 3. Jakten på en förrädare

Del 4. Återtagandet

Epilog

Appendix 1. SLP

Appendix 2. Kartor

Del 1. Ett jobb dyker upp

Äventyret börjar med att rollpersonerna sysslar med något de ofta gör. De kan sitta på ett fik, slappa i sin lägenhet eller något annat du kommer på. De blir på något sätt kontaktade av en man som heter Carl Gyllenstam. De befinner sig i någon av de större städerna i SFS, helst i det som före detta var Norge, närmare bestämt Oslo. Anledningen till detta är att ett av företaget Gas Europas största och viktigaste kontor ligger i Oslo. Företaget kommer att spela en viktig roll i detta äventyr. För mera info se Neotech 2-regelboken sidan 252.

Mannen ni ser framför er ser ganska sjabbig ut. Hans jeans är slitna och hans beiga rock ser ut att vara över 20 år gammal. Hans hår är ovårdat och hakan orakad, han ser mycket nervös ut. Han verkar vara mellan 45 och 50 år gammal.

Mannen är egentligen mycket rik, välartad och vanligen mycket välklädd i svart kostym och slips. Utstyrseln är bara till för att han inte ska se ut som den han egentligen är.

Hej på er, får jag prata med er en liten stund säger han.

Det är så att jag har fått ett mycket obehagligt problem på halsen och jag tror att ni är de rätta personerna att hjälpa mig, för betalning förstås. Nå, vad säger ni?

Mannen vägrar säga mer än så innan rollpersonerna accepterat.

Om rollpersonerna samtycker, läs följande:

Vad bra utbrister mannen och säger sedan: Jag kan inte prata mer här utan följ med mig till min bostad så ska jag förklara för er. Det är så att jag får inte synas i ert sällskap utan jag går ut och sätter mig i min bil. Ni sätter er i er bil och följer mig ut ur staden. Jag kommer att köra en liten omväg för att skaka av eventuella förföljare. Vi ses i mitt vardagsrum när vi är framme.

Om rollpersonerna inte har någon bil så har han tagit med sig en extra bil med chaufför som de kan åka i.

När ni kommer ut på gatan ser ni hur mannen hoppar in i en mycket snygg och lyxig Aston Martin GTS TwinEngine. När han ser att ni satt er i er bil kör han iväg.

Du (tala till RP:n som kör) följer efter mannen i en massa omvägar i c:a en halvtimme innan mannen styr sin bil ut på motorvägen som leder iväg från staden.

Han står på bra och efter en 40-45 minuter svänger han av vägen. Ni kör igenom ett litet samhälle innan ni kommer fram till ett stort hus som ligger lite avsides. Ni ser hur mannen parkerar sin bil och går in i huset.

Huset är mycket stort och lyxigt och har en stor välskött trädgård, i känner igen ett flertal fruktträd och blommor. Huset består av två våningar.

När ni knackar på dörren öppnas den nästan genast av en man i kostymbyxor, vit skjorta och en svart fluga. Herr Gyllenstam väntar på er i salongen säger han och visar in er i en stor salong på övervåningen. På väggarna hänger ett flertal stora vackra tavlor och andra prydnadsföremål. Utmed ena väggen står en bänk med lådor konstruerad i ett mörkt träslag. Vid den andra väggen står ett barskåp. Rummet domineras av en soffgrupp i mörkt skinn som står riktad mot en mycket stor TV som för tillfället är avstängd. I en fåtölj sitter mannen ni pratade med nu iförd svarta byxor och en ljusblå skjorta med tillhörande diskret slips, ni

förstår att det är herr Gyllenstam som betjänten pratade om. I soffan sitter en kvinna i samma ålder som mannen och en yngre kvinna som verkar vara 20 eller strax under.

Välkomna säger mannen, jag heter Carl Gyllenstam och detta är min hustru Helena och min dotter Carin. Får det vara något att dricka?

Svarar rollpersonerna ja så går betjänten som har stått vid dörren fram till barskåpet och blandar till drinkar efter rollpersonernas önskemål, Carl tar en Piña Colada, Helena och Carin avstår. De har även öl, vin, läskedrycker och mineralvatten.

När ni ha fått era drinkar och satt er i de bekväma skinnmöblerna så går Carl och stänger dörren och ställer sig sedan framför er alla. Det är så att vi har ett litet problem som vi skulle behöva hjälp med och ni ser faktiskt ut att vara de rätta personerna för jobbet. Vi är naturligtvis villiga att betala er bra för er hjälp, som ni ser så har vi resurser säger Carl och flinar lite självbelåtet. Mer än så kan jag faktiskt inte avslöja nu, ni kommer naturligtvis att få reda på allt ni behöver om ni samtycker. Nå, vad säger ni?

Rollpersonerna får en liten stund på sig att konferera inbördes, om de ber om det så kan de få tala enskilt i ett rum. Om de avböjer så kommer de att få åka tillbaka och de kommer aldrig att höra av Carl igen om de inte kontaktar honom. Tackar de nej så slutar äventyret här.

Förhoppningsvis tackar de dock Ja. När de gjort det så läs upp följande:

Perfekt, jag visste att ni skulle samtycka säger Carl med ett flin men blir snabbt allvarlig igen. Det är så att vi har blivit kontaktade av några personer, vi vet inte något om dem, vilka de är, hur många de är, vad de har för resurser o.s.v. Ni kan själva få läsa deras brev. Carl räcker över ett brev till er. Brevet är författat med den numera mycket föråldrade metoden att klippa ut bokstäver ur tidningar för att sedan klistra upp dem på ett papper.

Brevet Lyder:

Du Carl, ska omdelbart dra tillbaka alla dina investeringar i Gas Europa GmbH, detta djävulens företag. Om detta inte sker före den första augusti i år så kan du ta farväl av din hustru och dotter, för gott!!!

Om någon av rollpersonerna lyckas med ett mycket svårt (Ob5T6) slag mot BIL så känner han eller hon igen typsnitten på bokstäverna från några av Oslos (eller staden de befinner sig i) tidningar. Detta bevisar bara att de som författade brevet troligtvis befann sig i Oslo när de gjorde brevet och troligen så befinner de sig där fortfarande.

När Carl ser att ni läst klart fortsätter han: Jag har inte för avsikt att dra tillbaka mina investeringar i Gas Europa och jag vill naturligtvis inte förlora min hustru och dotter. Vad jag vill att ni ska göra är följande: Ni ska bevaka detta hus dygnet runt, alla misstänka individer som vistas här ska kollas upp, ingen får komma in i huset utan att visa legitimation. Ni ska få en lista på vilka som får komma in. Helena och Carin får inte bli kidnappade, jag kommer att ställa mina två anställda vakter under ert befäl. Om Helena eller Carin måste bege sig härifrån så är det ni som ska skydda dem och garantera deras säkerhet. Ni kommer att få betalt givetvis. 1500 euro per skalle om dan så länge jag behöver er. Som ni ser så återstår 10 dagar av fristen.

Fakta för SL

Personerna som skickade brevet är medlemmar av en terroristorganisation som heter Greenstrife. Organisationen har Gas Europa som ärkefiender då företaget står för allt som Greenstrife hatar. Terroristerna kommer att vänta de 10 dagar som återstår av fristen för att sedan slå till. De kommer att kidnappa både Helena och Carin. Dessa kommer att föras bort men inte dödas. Hur mycket rollpersonerna än anstränger sig så får terroristerna tag i Helena och Carin p.g.a. att en av Gyllenstams vakter är mutad. Det blir då upp till rollpersonerna att hämta hem dem igen.

Beskrivning av Gyllenstams hus

Rollpersonerna kommer ju att få lägga upp strategin helt efter egna önskemål. Därför kommer trädgården och de två våningarna beskrivas. Informationen som står under rubriken

Överblick kan du förmedla till rollpersonerna direkt utan att de gör en närmare undersökning. Allt under rubriken **SL** är enbart för SL:s ögon

Tomten

Överblick: Tomten är nästan kvadratisk med sidlängden runt 200 meter. Huset ligger i mitten. Runt nästan hela huset löper en välskött rabatt med ståtliga blommor och buskar. Huset har två identiska skorstenar på taket. Dessa skorstenar står längst upp på en liten platt sektion som går alldeles utmärkt att stå på om man har en stege så att man kommer upp. Runt om huset löper en c:a 1,5 meter hög stenmur vilken har två grindar, en större på framsidan och en lite mindre på baksidan. Muren är c:a 2 dm tjock. Garaget ligger en liten bit bort och beskrivs inte här.

1. Frukträd

Överblick: 3 rader fruktträd med 6 träd i varje rad. Den första raden består av äppleträd, den andra av päronträd och den tredje av plommon och körsbärsträd. Alla träden är mycket välskötta och bär rikligt med frukt. Det är dock bara körsbären som är någorlunda mogna ännu eftersom det är juli.

SL: -

2. Grusgång

Överblick: En helt vanlig grusgång. Längd c:a 20 meter. Bredd c:a 2 meter

SL: -

3. Uteplats

Överblick: En uteplats med fem stolar som står runt ett bord, både stolarna och bordet ser ut att vara gjort i ett mycket exklusivt och dyrt träslag. En liten fontän i form av en örn som sprutar vatten ur näbben står också här.

SL: -

4. Grönsaksland med redskapsbod

Överblick: Ett grönsaksland med tillhörande redskapsbod.

SL: I redskapsboden finns de flesta redskap man kan tänkas behöva i trädgårdsarbete, dörren är låst. En nyckel finns i huset och den andra innehas av trädgårdsmästaren.

5. Balkong

Överblick: Denna balkong når man från paret Gyllenstams sovrum på övervåningen.

Brandstege finns.

6. Balkong.

Överblick: Denna balkong nås från Carin Gyllenstams sovrum på övervåningen. Brandstege finns.

7. Pool

Överblick: En swimmingpool som är 25 meter lång och 10 meter bred och har en trampolin. Den är belagd med blått kakel och ser mycket trevlig och välskött ut.

SL: Poolen håller c:a 25° C vilket dock går att reglera både uppåt och neråt. Den är 3 meter djup i änden med trampolinen och 2 meter djup i den andra änden. En livboj ligger vid sidan om det skulle ske en olycka.

1:a Våningen

1. Hall

Överblick: En stor hall är det första man kommer in i om man går igenom huvuddörren. Till höger innanför dörren sitter en lång hatthylla med klädhängare. En byrå står längs den vänstra väggen med en spegel ovanför. Till höger leder en trappa upp till övervåningen. Mitt på golvet ligger en mycket stor och vacker matta. På vänster sida precis innanför dörren på väggen sitter en liten terminal som styr inbrottslarmet. Det finns en dörr förutom ytterdörren, den leder åt vänster och rakt fram finns en välvd öppning som leder in i huset.

SL: Byrån innehåller diverse ytterplagg såsom mössor, halsdukar, handskar o.s.v. Mattan är mycket dyr.

2. Vakt och säkerhetscentral

Överblick: Längs vänstra väggen löper en lång rad monitorer. Två stolar och ett litet bord står här. Till höger innanför väggen står ett vapenskåp. På borte väggen sitter en högtalare och en röd lampa som för tillfället är släckt. På bordet står en terminal.

SL: Här jobbar de två säkerhetsvakterna. Monitorerna är kopplade till de säkerhetskameror som sitter runt huset. I vapenskåpet förvarar vakterna sina vapen när det inte är i tjänst. För närmare info se SLP-beskrivningen. Lampan och högtalaren på väggen är kopplade till larmet och skulle det gå så blinkar lampan och högtalaren tjuter. Sådana här högtalare finns på andra ställen också så skulle larmet gå så låter det i hela huset med omnejd.

3. Gym

Överblick: Ett komplett gym med hantlar, vikter, skivstänger, träningscyklar, en bänkpress, stepmaskiner, lufttryckmaskiner, draghissar, löparband o.s.v. De tre väggarna som inte har någon dörr är helt täckta av speglar. I ena hörnet står en stereo och ett antal högtalare hänger på väggarna.

SL: Här tränar familjen kondition och styrka. Även vakterna tillbringar en hel del tid här. Alla maskiner och vikter är av mycket god kvalitet. Stereon är det ordentligt tryck i.

4. Verkstad

Överblick: Ett rum i vilket en stor arbetsbänk går längs hela högre och borte väggen. På väggarna hänger ett mycket stort antal verktyg i prydliga rader på spikar. På arbetsbänken står diverse maskiner såsom bormaskin, slipmaskin, en liten svarv, en svets, en kompressor, en hyvelmaskin och en lite bandsåg med rund klinga.

SL: Här kan man hitta i princip alla verktyg och annan dylik utrustning man kan tänka sig. Spik, skruv, nitar, penslar och lim finns här också.

5. Tvättstuga och kläd/linneförråd.

Överblick: Väggarna är belamrade med skåp och på golvet står två tvättmaskiner. Här finns en hel del kläder, skor och sängkläder. Två torktumlare och ett torkskåp står också här.

SL: Inget speciellt

6. Toalett och badrum

Överblick: Ett badrum med toalett och dusch. Inte alls lika påkostat och lyxigt som det på övervåningen men fortfarande bättre än hemma hos normalt folk. Vakterna och andra anställda såsom städerska och kokerska använder detta mest.

SL: Inget speciellt

7. Upphållsrum

Överblick: Ett rum med två soffor och två fåtöljer. En diskbänk med kylskåp och kaffebergare finns här. En dörr leder ut till baksidan av huset. En tv och en mindre stereo står här.

SL: Här tillbringar vakter och andra anställda sina raster.

2:a våningen

1. Trapphall

Överblick: När ni kommer upp på övervåningen så slås ni genast av hur fruktansvärt mycket lyxigare och dyrare det är inrett. Här finns en stor byrå och en stor spegel vid vänstra väggen och två garderober vid borta väggen. I den högra väggen finns en dörröppning utan dörr som verkar leda in i ett stort kök och lite längre bort på samma vägg en stor öppning med välvt tak som leder in i ett mycket stort och lyxigt vardagsrum.

SL: Inget speciellt

2. Kök

Överblick: Ett mycket stort kök med alla tänkbara hjälpmedel och maskiner. Vid ena väggen står någonting som verkar vara ett mycket stort skafferi, kyl och frys i ett. En bänk i valnöt går utmed övriga väggar. Mitt i rummet står ett metallbord med några skärbrädor och knivar på.

SL: Här jobbar två personer, en kock och en hjälpre. Se SLP-beskrivning.

3. Vardagsrum

Överblick: Ett av de lyxigaste vardagsrum ni sett. En mycket stor TV och en soffgrupp i mörkt skinn dominerar rummet. Flera vackra tavlor hänger på väggen. Rummet innehåller även ett barskåp, ett vackert piano och en bänk med lådor i ett mörkt träslag. Förutom valvet som leder till trapphallen finns 6 dörrar. På bänken står en stereo och fyra högtalare hänger runt väggarna.

SL: Detta rum är det som rollpersonerna förs till i början när de får uppdraget av Carl.

4. Paret Gyllenstams sovrum.

Överblick: Ett mycket stort och lyxigt sovrum med en stor dubbelsäng. Vid motsatt väg står en TV, inte lika stor som den i vardagsrummet men ändå mycket stor. Två byråer finns här, en på varje sida om sängen. En spegel hänger på väggen och en dörr leder ut till balkongen. Flera större och mindre tavlor hänger på väggen. Det står ett litet nattduksbord på var sida om sängen.

SL: Här sover paret Gyllenstam. I byråerna finns de kläder som de använder regelbundet, andra hänger i förrådet på undervåningen. Sängen är mycket bekväm.

5. Badrum

Överblick: Ett mycket stort och fint badrum med toalett. Flera skåp hänger på väggarna och en stor spegel sitter också här, badkar och duschkabin finns också. Hela rummet luktar en blandning av parfym, schampo och rakvatten.

SL: Inget speciellt.

6. Carin Gyllenstams sovrum

Överblick: Ett sovrum med en säng och en byrå. En soffa med tillhörande tv finns här. På byrån står en stereo och högtalare hänger på väggen. En dörr leder ut till balkongen. En fluffig matta ligger på golvet. En dator står på ett skrivbord i ek. En garderob står vid väggen.

SL: Här sover Carin Gyllenstam de nätter hon inte är ute i stadens finaste nöjeskvarter med sina kompisar.

7. Kontor

Överblick: Detta är Carl Gyllenstams kontor från vilket han sköter sina affärer. Ett mycket stort skrivbord med en dator utan skärm står framför en mycket bekväm kontorsstol. Skärmen utgör istället hela kortväggen.

SL: Om någon rollperson är hacker och försöker sig på ett intrång så kommer han in ganska lätt. Han hittar dock inget av intresse om han inte är intresserad av aktiehandel. Allt är bokfört och skattat, Carl har inget att dölja.

8. Bibliotek

Överblick: Ett bibliotek som omfattar c:a 40 000 böcker från sent 1900-tal och tidigt 2000-tal. Lite känt i trakten eftersom vanliga böcker inte är så vanligt längre. Några fåtöljer står i hörnen.

SL: Här kan rollpersonerna hitta böcker om det mesta, vissa saker som datavetenskap, elektronik och annat som ständigt utvecklas finns det inget nytt om utan bara från ovan nämnda tidsperiod. Ämnen som å andra sidan funkar perfekt att studera här är t.ex historia och fysik.

Del 2. Bevakning

Nu gäller det för rollpersonerna att till varje pris skydda Carin och Helena. De kommer alla ansträngningar till trots dock inte att lyckas p.g.a. den ena av vakterna (Steinar Olsen) är mutad och kommer att fly med Helena och Carin i ett obevakat ögonblick. Var rollpersonerna sover spelar ingen större roll, vill de sova hos Gyllenstam får de det. Det viktiga är att Helena och Carin är skyddade.

Rollpersonerna får själva lägga upp taktiken för hur de ska bevaka Helena och Carin under de händelser som beskrivs nedan. När de befinner sig i huset kommer de att jobba enligt en taktik som beskrivs nedan. Denna taktik är det viktigt att de följer åtminstone någorlunda, mest för att Steinar ska kunna försvinna med Helena och Carin. Det kommer dock att ta 10 dagar (det som återstår av fristen) innan Greenstrife slår till. De ger ju Carl en chans att dra tillbaka sina investeringar, en chans han dock inte tar. De första 10 dagarna händer inte speciellt mycket förutom den första händelsen nedan. Denna händelse förlöper dock helt smärtfritt.

Taktik för bevakning i huset.

När Helena och Carin befinner sig i huset eller i trädgården så kommer följande taktik att följas. En av vakterna (eller någon RP som besitter färdigheten Samband) sitter i vaktrummet där en tillfällig sambandscentral har inrättats. Alla de övriga är utspridda i huset eller på tomten försedda med headsets (En RP med lämplig cybertech behöver naturligtvis inget headset).

Hur RP:na placerar ut sig är inte så jätteviktigt men om ingen tänker på det så kommer den andra vakten (Olaf Rasmussen) föreslå att någon ställer sig uppe på den lilla platta delen av taket för att spana, helst försedd med kikare och kanske även ett prickskyttegevär. Personen där uppe måste dock tänka på att han eller hon är ett mycket lätt mål för en fiende med prickskyttegevär.

Rollpersonerna kommer att få en lista på vilka som är tillåtna att gå in i huset, alla dessa måste visa legitimation.

Listan:

Silje Hakland (bästa vän med Carin)

Trine Bekkestad (kocken)

Mette Soldal (kökshjälpreda)

Tom Mykland (trädgårdsmästare)

Greenstrife kommer inte att slå till mot huset förrän de misslyckats med allt annat. Detta vet ju dock inte rollpersonerna så låt dem svettas ordentligt och vara på helspänn dygnet runt i huset. Att inget händer kan kanske göra dem galna och paranoidea till slut (hehe).

Händelser

Detta är de händelser som händer utöver den vanliga tillvaron i huset. Greenstrife kommer att ingripa alla gångerna utan den första som inträffar innan 10-dagars fristen har gått ut.

Händelse 1.

Tre dagar efter det att rollpersonerna fått jobbet börjar Carin klaga på att hon har tråkigt och inte vill sitta inspärrad i huset. Det är ju ändå 7 dagar kvar säger hon. Hon meddelar att hon tänker åka in till Oslo ikväll och gå till ett diskotek med sin polare Silje. Detta beviljas av Carl och Helena och rollpersonerna har inget att säga till om. Rollpersonerna måste nu bestäma sig för hur de ska göra, både Carin och Helena måste ju bevakas. Vakterna stannar i huset så ska Carin ha eskort så är det upp till RP. Kvällen löper smärtfritt på ett av Oslos största diskotek i de finare nöjeskvarteren. Rollpersonerna håller sig förhoppningsvis borta från baren men man vet ju aldrig...Det gör däremot inte Carin som blir åtskilligt på örat. Det finns goda möjligheter för SL att utveckla kvällen med många tillfällen till bra rollspel.

Händelse 2.

1 dag efter det att fristen har gått ut så tänker Carin och Helena åka in till Oslo på en shoppingrunda, Silje följer också med, liksom rollpersonerna. Rollpersonerna får agera chaufförer. De får köra Carls andra bil, en lika lyxig som sportbilen men för plats med 6 pers. Observera att om rollpersonerna är fler än tre så får överflödiga RP åka egen bil. De tre kvinnorna spenderar hela dagen på Oslos affärgata. De tar låååång tid på sig i alla affärer och handlar en hel del.

[SL: Betona gärna hur dyrt allt är de köper, RP ska få intrycket av att detta är mycket rika personer vilket det också är].

När de har shoppat klart så ska de fikas på ett fint café. Rollpersonerna är naturligtvis med, om de får sitta vid samma bord som de tre beror helt och hållet på hur de har uppfört sig, Carin och Silje pratar gärna med ett par trevliga unga män men inte med ett par brutala skitiga knölar.

När De har fikat klart och är på väg ut genom dörren slår de tre killarna från Greenstrife till, de drar sig inte för att skjuta på RP men ser till att hålla liv i Helena, Carin och Silje. De sitter i en bil på andra sidan gatan, två kliver ur och ställer sig bakom den medans den tredje sitter kvar i. Det är upp till rollpersonerna att ta sig ur med list eller våld. När de kommer hem till huset är de tre kvinnorna skakade och tackar rollpersonerna för deras rådiga insats, Carl tackar också rollpersonerna och säger nått i stil med: *Jag visste att jag anställt rätt folk!*

Händelse 3.

Denna sista händelse inträffar två dagar efter händelse 2. Carin ska ge sig ut på en joggingrunda (hon har tröttnat på löpbandet i källaren). Det är bara för rollpersonerna att hänga på, är de bara i hyfsad form så klarar de av att hålla jämna steg med Carin. (Symboliseras med att de måste klara ett lätt (Ob2T6) slag mot TÅL), skulle de halka efter så är det bara att säga till Carin att slå av på takten, inträffar detta så kommer Carin att skratta och säga: *Stackars liten, visste inte att det var så dåligt virke i er*. Hon slår sedan av på takten. Carin kommer sedan att reta rollpersonen på ett skämtsamt sätt under resten av äventyret. Spåret går genom skogen och är lite kuperat. Förhoppningsvis har RP någon form av vapen med sig för en km hemifrån hoppar två killar från Greenstrife fram ur skogen och ryter att de ska släppa vapnen och lägga sig ner. Carin lägger sig genast ner. Hur rollpersonerna agerar är upp till dem, de kan ju skjuta genast men då gäller det att de slår ut killarna annars kan det bli blodigt. Om de besitter någon kampsport eller annan stridskonst (Se Neotech Offensiv) så kan de ju försöka övermanna terroristerna som inte kan något sådant. Släpper de vapnen så släpper den ena killen sitt vapen och går fram för att bakbinda RP och sedan Carin som de tar med sig om inte RP gör något. Så kan det gå...

Tillslaget mot huset

Detta är det sista som händer och här lyckas Greenstrife trots rollpersonernas ansträngningar. Det är möjligt att rollpersonerna misslyckats någon annan stans men låt gärna någon vara kvar att kidnappa för annars blir det svårt för RP att spåra kidnapparna. SL får se till att det är Steinar som sitter i sambandscentralen. Plötsligt ser den rollperson som står eller ligger på taket (står ingen RP där står Olaf där) hur två bilar närmar sig huset. Han kan se hur de stannar på c:a 300 meters avstånd och det kliver sammanlagt ur 10 killar i rånarluvor beväpnade med automatkarbiner. Antagligen blir det nu en febril aktivitet i huset. Rollpersonerna måste försöka barrikadera sig och inta strategiska positioner. De 10 killarna kommer att gå till anfall men de verkar lite avvaktande och gör inga dumma rusningar. De skjuter dock en hel del nedhållande eld som håller RP sysselsatta. Plötsligt hör RP hur en helikopter närmar sig, om de tittar åt det hållet ljudet kommer ifrån (den kommer mot huset bakifrån) ser de hur en relativt stor men smacker och smidig helikopter närmar sig med mycket hög hastighet. Tittar man på den i kikare kan man urskilja en kulspruta som hänger under. Om någon dumdristig rollperson stormar fram eller börjar skjuta mot helikoptern kan du demonstrera dess eldkraft, undvik dock att skjuta sönder RP:n med första salvan utan låt han få en chans att gömma sig. Helikoptern ställer sig still i luften ovanför balkongen på vilken Steinar står med Helena och Carin bundna, kanske är även Silje med här, det beror på SL. Flera selar firas ner från helikoptern i vilka det sitter män. De krokar fast sina offer och firar upp dem. Försöker RP ingripa här så kommer helikoptern använda sin kulspruta och de 10 besättningsmännen öppnar automateld från sidan, det kan bli blodigt. När alla inklusive Steinar är uppfirade sätter helikoptern högsta fart och försvinner åt samma håll som den kom ifrån. De killarna som anföll på marken retirerar mot sina bilar och försvinner i dem. Det är möjligt att RP hinner ifatt dem och fångar dem, det enda de kan avslöja är att de kommer från Greenstrife och att Steinar var mutad, något annat har de inte anförtrotts.

Del 3. Jakten på en förrädare

När RP kommer in i huset igen hittar de Carl och all övrig personal som kan tänkas finnas i huset i vardagsrummet bundna och försedda med munkavel.

När de befriats, läs upp följande:

Skit också svär Carl, ni kan se att han är chockad och han verkar nästan vara mer arg än ledsen. Vi måste göra allt för att få dem tillbaka och jag skulle gärna vilja ha ett samtal med den där jävla Steinar, hur kunde han? Jaja, nu måste vi räkna ut vilka de jävlarna är och vart de har transporterats, några förslag?

Rollpersonerna kanske redan vet att de kom från Greenstrife, när de säger det säger Carl: *Jasså, Greenstrife, det kunde man ju misstänka, Greenstrife hatar allt som Gas Europa står för.*

För mer info om Greenstrife, se Neotech 2-regelboken sid. 259.

Vad rollpersonerna kan göra.

1. De kan ta sig in i terminalen i säkerhetscentralen, med ett normalsvårt (ob3T6) slag mot Hacking tar de sig in på Steinars mailkonto, där finns en massa mail men bara ett av intresse, det har avsändaren Inge Grönberg och ämnet ”betalning”. I det står det att 250 000 Euro har först över till Steinars konto som betalning för operation Gyllenstam.

SL: Detta bekräftar bara att Steinar var mutad och att han numera är rik.

2. Olaf vet var Steinar har sin lägenhet och där kanske man kan finna något säger han. Steinar bor i en 2:a i Oslo, det är inga större problem att göra inbrott i hans lägenhet. Väl där kan man i Steinars dator hitta en hel del noteringar om Greenstrife bl.a. att de har en liten bas strax utanför Oslo en liten vägbeskrivning finns också. Det verkar vara någon slags order från någon högre uppsatt person att för a Carin och Helena dit för vidare transport och för vidare order.

Det är väl inte så mycket mer för RP att göra än att så snabbt som möjligt bege sig till den lilla basen som ska ligga i en övergiven by från 2010-talet.

Nu bör rollpersonerna förse sig med lite utrustning som kan tänkas komma till användning och även lägga upp ett litet proviantförråd.

När rollpersonerna (och Olaf) beger sig ut till basen läs upp följande:

Vägen går ut på landsbygden, här och var kan ni se små byar och gårdar. När ni börjar närma er byn där Greenstrife skulle hålla till så stiger pulsen, ska Helena och Carin vara där eller kommer ni för sent? Olaf säger: Försök ta Steinar levande om han finns här, han kan sitta inne med värdefull information.

Förhoppningsvis åker rollpersonerna inte ända fram utan smyger sista biten, fattar de inte det kommer Olaf att föreslå det.

Ni ser nu byn på håll, inget tecken på liv syns förutom de två bilarna som ni såg vid huset förut. Den består av ett 20-tal hus som alla ser mer eller mindre förfallna ut. De två bilarna står parkerade vid ett centralt hus som är ett av de största i byn.

Smyger RP fram till huset och lyssnar läs upp följande: *Ni hör ett antal röster varav en som ni känner igen, Steinar. Han pratar i ett högt tempo och han verkar vara lite irriterad.*

- När fan får jag resten av mina pengar säger Steinar, du får dem när operationen är slutförd och Gyllenstam har dragit tillbaka sina investeringar svarar en lugn och kall röst. För fan, jag vill ha dem nu nästan skriker Steinar, han kommer inte att dra tillbaka dem, jag hörde honom själv säga det till de där idioterna han hyrde. Vi får väl se svarar den andra rösten.

Rollpersonerna vill säkert ha tag i Steinar och fråga honom ett och annat, de kan antingen anfalla huset eller vänta ut dem. Steinar kommer att vara där inne en timme till efter att RP har anlänt, de övriga männen åker 10 minuter efter att Steinar har åkt om RP tar hand om Steinar ljudlöst, annars kommer de ut för att undsätta honom.

Huset består av ett enda rensat rum som numera innehåller några stolar, ett bord, en TV, en dator och en massa ointressanta papper t.ex. utskrifter av avlyssnade samtal till och från Gyllenstams hus. Om RP klantar sig och inte lyckas ta Steinar levande så kan du låta ett av pappren innehålla information om vart Helena och Carin är förda. På en liten lapp finns en handskriven notering, den lyder **62,0° N och 6,0° Ö.**

Hur rollpersonerna tar reda på var platsen koordinaterna ger ligger är upp till SL att bestämma men det är inte svårt alls, en vanlig karta över SFS är allt som behövs. Datorn är inte ansluten till nätet så det går inte att angripa den via cyberspace.

I huset befinner sig förutom Steinar 5 killar från Greenstrife.

Förhöret med Steinar

Om RP tar Steinar levande så blir han genast mycket undergiven och svarar på allt RP vill ha svar på. På frågan var Helena och Carin befinner sig svarar han: *Jag vet inte hur det ser ut, snälla ni måste tro mig, det enda jag har är koordinaterna för läget, jag hörde hur helikopterpiloten pratade om att han skulle flyga dem dit, koordinaterna är: 62,0° nordlig latitud och 6,0° östlig longitud.*

Steinar svarar sanningsenligt på allt RP frågar honom. När de vet vart de ska så kan de göra vad de vill med Steinar, släpper de honom så kommer han att flytta till andra sidan jordklotet med pengarna han fått, frågar de Olaf så tycker han att de ska ta Steinar till Carl så han får avgöra vad som är lämpligt.

Tittar rollpersonerna på en karta så kan de se att koordinaterna leder de till västra Norge mitt ute i ödemarken. Det leder vägar dit så väljer RP att åka bil dit så går det bra, de kan naturligtvis även åka helikopter eller VTOL om de disponerar något sådant. Har de ingen bil fixar Carl fram en van till dem. Olaf åker inte med.

Del 4. Återtagandet

Stugan som Helena och Carin har blivit förda till ligger som sagt i västra Norge mitt ute i ödemarken och det är mycket bergigt i området. Stugan är en sommarstuga modell större som Greenstrife byggde upp här för sådana här ändamål. Den består av två våningar, en bottenvåning och en källare, Helena och Carin ligger inspärrade i ett för övrigt tomt rum nere i källaren. Huset har också en veranda.

Huset är byggt i trä och är rödmålat, det ser ut som vilken sommarstuga som helst. Huset är dock inte inrett mer än att det går att leva i det, några skåp, några sängar, toalett och utrustning man kan laga enklare mat på är det enda som finns där förutom den utrustning som killarna från Greenstrife har haft med sig. Väggarna är inte tapetserade och det mesta omålat. De sitter inga dörrar i dörröppningarna förutom de två ytterdörrarna och till rummet där Helena och Carin sitter inspärrade.

På verandan som ligger riktad mot bilvägen står en man från Greenstrife med en stor kikare på ett stativ och håller uppsikt på vägen. Kommer RP åkande på den upptäcks de, likaså om de åker helikopter eller dylikt. Kort sagt är det mycket stor chans att de blir upptäckta när de närmar sig huset men tänker de igenom situationen och funderar ut en bra plan så kan du belöna dem genom att komma ända fram till huset oupptäckta och kunna ta innevånarna med överraskning.

Det är totalt 6 killar från Greenstrife i huset, de kommer naturligtvis att göra allt för att RP inte ska få tag i Helena och Carin, det enda de inte kommer att göra är att döda eller skada Helena och Carin allvarligt, detta har de fått stränga order om.

När rollpersonerna går till anfall kommer två av killarna att springa ner och ställa sig utanför dörren till rummet där Helena och Carin ligger, de kommer inte att lämna den utan i yttersta nödfall. En kille kommer att sitta innanför fönstret bredvid ytterdörren med ett prickskyttegevär (se SLP-kapitlet) och bevaka där. De övriga sitter utspridda i huset mer eller mindre barrikerade. Det är upp till SL att postera ut de fyra övriga som mycket väl kan tänkas röra sig i huset beroende på hur striden mot RP går.

Observera att husets innevånare inte har någon kontakt med omvärlden vare sig via radio, Internet eller via telefonnätet. Skulle deras krav gå igeom kommer helikoptern och hämtar gisslan igen och uppdraget är slutfört. Har RP otroliga värden i Övertalning och lyckas med ett perfekt mycket svårt (ob5T6) slag kan de övertyga killarna i huset om att de är sända för att hämta gisslan men det ska normalt inte gå.

Beskrivning av huset

1. Hall

Överblick: Ett litet rum som enbart innehåller en klädhängare.

SL: Vid ett fönster direkt till höger om dörren när man kommer in kommer killen från Greenstrife sitta med sitt prickskyttegevär under striden.

2. Toalett

Överblick: En enkel toalett med en duschkabin.

SL: Inget speciellt.

3. Kök

Överblick: Ett kök med en spis, och ett kombinerat frys och kylskåp. Mitt i rummet står ett bord med sex stolar runt, på bordet står en kaffebryggare. En kortlek ligger utspridd över bordet.

SL: Här tillbringar fångvaktarna ganska mycket tid, kortspelade. Blir inte RP upptäckta sitter de med stor sannolikhet här och spelar kort eller snackar. De har sina vapen lutade mot stolen så de kommer i stridbart skick snabbt.

4. Tomt rum

Överblick: Rummet är tomt så när som på en trappa som leder neråt.

SL: Trappan leder ner till rum 5 som ligger i källaren. Trappan leder neråt i pilens riktning

5. Tomt rum

Överblick: Rummet är tomt så när som på trappan som leder uppåt.

SL: Trappan leder uppåt i pilens riktning.

6. Sovrum

Överblick: Här står tre sängar.

SL: Här sover killarna från Greenstrife, det är max två som sover åt gången. På dagarna sover ingen.

7. Sovrum

Överblick: Se rum 6

SL: Se rum 6

8. Fångrum

Överblick: Här sitter Helena och Carin (och eventuellt Silje) lutade mot väggen. De är för tillfället inte bundna p.g.a. middag. Tre skålar står på golvet med något som liknar matrester i. På golvet står också en liten batteridrivna lampa som dock blinkar lite oroväckande. I övrigt är rummet tomt.

SL: Dörren till rummet är av ek och mycket kraftig, så är också låset. Nyckeln till låset har någon av fångvaktarna. SL bestämmer vilken. Har RP inte hittat nyckeln går det ganska lätt att dyrka upp låset alternativt skjuta bort det med något skjutvapen. Det krävs ett AK eller liknande tyngre vapen för att låset ska ge vika. Observera att fångarna sitter vid motsatta väggen så kraftig eld kan slå igenom och träffa dem. RP kan ropa till dem genom dörren att flytta sig.

Befriandet

När RP har kämpat sig ner till fångrummet och tagit sig in kommer Carin och Helena (och ev. Silje) att gråta av lättnad och falla närmaste RP om halsen och gråta mot hans axel, har RP eliminerat alla vakter (något de nog inte vet) kan de ta god tid på sig, det lär inte anlända några förstärkningar. Fångarna kan nog behöva lite hjälp med att ta sig ut till flyktfordonet, de är stela i benen efter att ha legat bundna så länge. När de kommer ut plirar de ett tag mot solljuset och börjar sedan gråta igen.

Epilog

När RP kommer tillbaka med till Carl tackar han dem av hela sitt hjärta och ger dem deras lön plus en bonus på 5000 euro per RP. Han säger följande:

Mycket bra jobbat måste jag säga, jag visste att det inte var ett misstag att anställa er. Ni har mer än väl gjort skäl för er lön så här får ni en bonus på femtusen per skalle, det låter bra va? Hehe, tänkte väl det.

Jaja, det har varit en ära att ha er anställda och jag lovar att kontakta er igen om något dyker upp. Ni förstår säkert att jag inte kan ha er heltidsanställda med den lönen.

Carin och Helena (och ev. Silje) kommer också att tacka RP innerligt och önska dem lycka och välgång i livet.

Olaf kommer fram och klappar RP på axlarna och säger att det varit trevligt att jobba ihop, rollpersonerna är bra, inga amatörer. Han kommer sedan att vilja höra alla detaljer om striden i stugan, han ångrar lite att han inte åkte med.

Efterspel

- Rollpersonerna har nu fått en mäktig kontakt i Carl Gyllenstam, han har kontakter lite varstans och kan hjälpa RP i vissa situationer.
- Försöker rollpersonerna sätta dit Greenstrife kommer de inte att lyckas, det finns inga större bevis och läger rollpersonerna fram det lilla de har kan de vara säkra på att Greenstrife mutar sig fria och sätter sedan ett helt koppel advokater efter rollpersonerna för att sätta dit dem riktigt ordentligt vilket de också kommer att lyckas med. Felaktiga anklagelser kräver stora skadestånd.
- Det är möjligt att något har utvecklats mellan en RP och antingen Carin eller Silje. Detta har vare sig Carins eller Siljes föräldrar (vilka också är rika, inte Gyllenstamklass dock) något emot. Tänk dock på att både Carin och Silje är ganska kräsna av sig, det duger inte med vad som helst. En RP måste ha uppfört sig MYCKET bra under hela äventyret och dessutom vara intelligent och se bra ut. Höga värden i PER, PSY och Förföra är bra.

Appendix 1: SLP

Här beskrivs de SLP som förekommer i äventyret, känn dig fri att modifiera färdighetsnivåer och attribut både uppåt och neråt så att SLP är balanserade mot dina RP. Dessa värden är tänkta att passa till min spelgrupp så ändra vad du vill. Läs gärna igenom beskrivningarna ett par gånger innan ni spelar äventyret så att du kan gestalta SLP på ett trovärdigt sätt.

Carl Gyllenstam, 48 år

STY: 11

TÅL: 12

RÖR: 13

PER: 14

PSY: 15

VIL: 14

BIL: 16

SYN: 12

HÖR: 12

Förflyttning: 8 m/runda **BF:** 11 kg **UK:** 6

Chockvärde: 12 **Skadetålighet:** 6

Mentalvärde: 14 **Mental Stabilitet:** 7

Mediastatus: 6 **Cool:** 12 **TO:** 34 **Tur:** 13

Vapen: Pistol Glock 60, 11mm/c, Räckvidd: 5-40-100-190, M: 17+1, EAB: 12, EldH: 4, REK: 2, Ammunition: 2 Mag helmantlad, Skada: [6]Ob4T6+2

Språk: Svenska 15, Norska 12, engelska 14, Franska 13, Tyska 10

Färdigheter: Dans 11, Första hjälpen 10, Förföra 11, Golf 9, Jakt 12, Klättra 9, Köra bil 13, Närstrid-Slagsmål 10, Simma 10, Smyga 11, Socialt uppträdande 12, Stil och smak 10, Supa 10, Värdering 13 (Företag, aktier) Övertalning 13, Administration 15, Ekonomi 16, Politik 13, Stridsvana 5, Pistol 10, Gevär 8, Automateld 6

Utrustning: Mobiltelefon, handdator, solglasögon, körkort, betalkort med 5000 euro, c:a 4 500 000 euro i tillgångar bundna i olika företag, till största delen i GasEuropa.

Cybertech: Ingen

Utseende: Carl är 182 cm lång och väger 80 kg. Han har ljusbrunt hår och bruna ögon, brukar gå klädd i kostym med skjorta och slips. Carl är ganska vältränad och trimmad tack vare regelbunden vistelse i gymmet på nedervåningen.

Uppträdande/Personlighet: Carl är en lugn och sansad person i de flesta fall. Han blir dock mycket orolig när hans fru och dotter kidnappas. Carl är ganska affärsmässig av sig i många lägen. Han är dock en god make och far.

Bakgrund: Carl föddes i Stockholm men när han och Helena gifte sig flyttade de till Oslo. Hans föräldrar var ganska förmögna så Carl hade en nätt liten förmögenhet att röra sig med. Denna har han dock förvaltat på ett ypperligt sätt och den har dubblerats flera gånger.

Helena Gyllenstam, 44 år

STY: 9

TÅL: 10

RÖR: 12

PER: 14

PSY: 15

VIL: 14

BIL: 15

SYN: 12

HÖR: 13

Förflyttning: 8 m/runda **BF:** 9 kg **UK:** 6

Chockvärde: 11 **Skadetålighet:** 6

Mentalvärde: 14 **Mental Stabilitet:** 7

Mediastatus: 4 **Cool:** 11 **TO:** 23 **Tur:** 13

Vapen: -

Språk: Svenska 15, Norska 12, Engelska 13, Franska 14, Spanska 10

Färdigheter: Dans 12, Första hjälpen 8, Förföra 13, Golf 8, Köra bil 11, Musik 10 (Piano), Närstrid-Slagsmål 7, Simma 10, Sjunga 11, Smyga 10, Socialt uppträdande 12, Stil och Smak 14, Supa 8, Värdering 13 (företag och aktier), Administration 12, Ekonomi 14 (företagsekonomi), Pistol 6.

Utrustning: Mobiltelefon, handdator, betalkort med 5000 euro, körkort, Helena har dessutom tillgång till de bundna tillgångarna.

Cybertech: Ingen

Utseende: Helena är 172 cm lång och väger 63 kg. Hon har blont hår som räcker henne till axlarna och blå ögon. Hon har vackra anletsdrag och en kvinnlig figur, hon håller sig i trim trots att hon närmar sig 45-strecket.

Uppträdande/Personlighet:

Helena är en gladlynt kvinna som har nära till skratt. När hon jobbar är hon dock affärsmissig och en hård förhandlare. Det är hon som sköter förhandlingarna när hon och Carl gör gemensamma affärer.

Bakgrund:

Helena föddes liksom Carl i Stockholm, hennes föräldrar var inte lika förmögna som Carls med fortfarande mycket täta. Helena träffade Carl när hon var 21, de gifte sig när hon var 24 och de flyttade till Oslo. I samma veva fick de dottern Carin.

Carin Gyllenstam, 20 år

STY: 10

TÅL: 12

RÖR: 15

PER: 15

PSY: 13

VIL: 13

BIL: 10

SYN: 13

HÖR: 14

Förflyttning: 9 m/runda **BF:** 11 kg **UK:** 6

Chockvärde: 11 **Skadetålighet:** 6

Mentalvärde: 14 **Mental Stabilitet:** 7

Mediastatus: 2 **Cool:** 10 **TO:** 24 **Tur:** 13

Vapen: -

Språk: Norska 14, Svenska 11, Engelska 12, Franska 13

Färdigheter: Dans 13, Förföra 14, Hoppa 10, Tennis 8, Klättra 11, Köra bil 11, Musik 10 (Piano), Närstrid-Slagsmål 8, Simma 10, Sjunga 10, Smyga 12, Socialt uppträdande 11, Stil och Smak 14, Supa 12, Biologi (zoologi) 10, Pistol 6

Utrustning: Mobiltelefon, betalkort med 5000 euro, körkort, pepparspray, kam, fickspegel, Carin har en sportbil: en Chevrolet Invram 600, 230 hk, toppfart 275 km/h, 1 passagerare.

Cybertech: Ingen

Utseende: Carin ser minst sagt bra ut, hon är 173 cm lång och väger 59 kg. Hennes hår är ljusbrunt på gränsen till blont, vågigt och når henne en liten bit nedanför. Hon brukar ha det uppsatt i hästsvans, hon har blå ögon. Hon har en vältrimmad men ändå mycket kvinnlig figur. Carins svenska har en liten men framträdande norsk accent.

Uppträdande/Personlighet:

Carin är en trevlig och gladlynt person, hon är ganska ivrig och blir lätt lite otålig. Hon älskar att vara ute på Oslos finare barer och diskotek, gärna i sällskap med sin kompis Silje. Det inmundigas en del alkohol där, därav den relativt höga färdighetsnivån i Supa.

Bakgrund: Carin föddes strax efter att Carl och Helena flyttat till Oslo, hon pratar därför bättre norska än svenska. Carin studerar biologi med zoologiinriktning på Oslos universitet även om hon för tillfället har sommarledigt. Hon är singel.

Steinar Olsen, 31 år

STY: 13

TÅL: 14

RÖR: 15

PER: 7

PSY: 12

VIL: 13

BIL: 5

SYN: 14

HÖR: 14

Förflyttning: 9 m/runda **BF:** 13 kg **UK:** 6

Chockvärde: 13 **Skadetålighet:** 7

Mentalvärde: 12 **Mental Stabilitet:** 6

Mediastatus: 0 **Cool:** 10 **TO:** 50 **Tur:** 9

Vapen: **Pistol** Colt Manhunter, .50AE, Räckvidd: 5-40-85-170, M: 9+1, EAB: 6, EldH: 4, REK: 2,

Ammunition: 2 Mag helmantlad, Skada: [6]Ob5T6+2

Automatkarbin Kalashnikov AKM, 7,62mmS, Räckvidd:

10-75-150-400, M: 30+1, EAB: 13, EldH: 4/-/10, REK: 2,

Ammunition: 3 Mag helmantlad, Skada: [7]Ob4T6+2

Kroppsskydd: Väst, CWS Model 209, Klass III, SKY:8

Språk: Norska 14, Engelska 10

Färdigheter: Första hjälpen 10, Hoppa 12, Kasta 12, Klättra 12, Köra bil 14, Matlagning 10, Samband 12, Simma 13, Smyga 13, Supa 12, Taktik 11, Automateld 14, Gevär 14, Pistol 13, Närstrid-Slagsmål 14, Stridsvana 13.

Utrustning: Handbojor, kniv, mobiltelefon, körkort, cigaretter, tändare, betalkort med 400 euro.

Cybertech: Internt DNC-nät, DNC-jack, Artificiella ögon med och autobländare (SYN:14), Artificiella öron med bullerskydd (HÖR:14).

Övrigt: Steinar har en yrkeslicens A (Se Neotech Offensiv)

Utseende: Steinar är för att uttrycka det milt inte speciellt vacker, han har stora ärr över hela kroppen och hans uppsyn är allt annat än vänlig. Han är 179 cm lång och väger 80 kg. Han har svart hår och ett svart skägg.

Hans två artificiella ögon utan realistiskt utseende gör hans utseende än mer annorlunda.

Uppträdande/Personlighet:

Steinar är vad han ser ut för, han är våldsam och brutal men samtidigt mycket skicklig i strid. Han är mycket fåordig och ler mycket sällan. Han röker ofta och gärna.

Bakgrund: Steinar föddes på gatan i Oslo av en prostituerad, han tillbringade ungdomen i ett kriminellt gatugång. Han ryckte dock upp sig och blev legosoldat, efter uppdrag på Madagaskar och i BAMA tog han anställning hos Carl Gyllenstam.

Olaf Rasmussen, 27 år

STY: 15

TÅL: 18

RÖR: 16

PER: 13

PSY: 13

VIL: 15

BIL: 10

SYN: 13

HÖR: 13

Förflyttning: 11 m/runda **BF:** 16 kg **UK:** 8

Chockvärde: 17 **Skadetålighet:** 8

Mentalvärde: 14 **Mental Stabilitet:** 7

Mediastatus: 0 **Cool:** 14 **TO:** 60 **Tur:** 13

Vapen: **Pistol** Colt Manhunter, .50AE, Räckvidd: 5-40-85-170, M: 9+1, EAB: 6, EldH: 4, REK: 2,

Ammunition: 2 Mag helmantlad, Skada: [6]Ob5T6+2

Automatkarbin Kalashnikov AKM, 7,62mmS, Räckvidd: 10-75-150-400, M: 30+1, EAB: 13, EldH: 4/-/10, REK: 2, Ammunition: 3 Mag helmantlad, Skada: [7]Ob4T6+2

Kroppsskydd: Väst, CWS Model 209, Klass III, SKY:8

Språk: Norska 14, Engelska 13.

Färdigheter: Agera 12, Dykning 16, Dyrka lås 12, Förföra 13, Förhörsteknik 14, Första hjälpen 15, Gömma 14, Hoppa 14, Kasta 13, Klättra 15, Köra bil 15, Köra Båt 13 (lätt stridsbåt*), Matlagning 11, Samband 8, Simma 16, Smyga 14, Spaning 14, Sprängteknik 10 (sabotage), Supa 12, Taktik 14, Överlevnad (kustmiljö, marschera) 15, Läkekonst 7, Automateld 16, Gevär 14, Pistol 13, Kommandoträning 15**, Stridsvana 16.

Utrustning: Handbojor, kniv, mobiltelefon, körkort, betalkort med 700 euro, första hjälpen-väska, snusdosa.

Cybertech: Ingen

Övrigt: Olaf har en yrkeslicens A (Se Neotech Offensiv)

*Den tidens motsvarighet till svenska Stridsbåt 90.

**Olaf besitter alla bastekniker och alla tillvalstekniker till maxnivå. (Se Neotech Offensiv)

Utseende: Olaf ser ganska så vanlig ut, han är 185 cm lång och väger 82 kg. Han är inte speciellt massiv utan snarare seg och senig även om han är mycket stark. Han har blont hår som för tillfället är helt avrakat och blåa ögon. Olaf har en tatuering på höger axel föreställande en gyllene treudd. Treudden skaffade han sig i armén, den är kustjägarnas speciella märke, SL avgör om RP känner till detta.

Uppträdande/Personlighet:

Olaf är en ganska tystlåten person men inte på långa vägar lika inåtvänd som Steinar, Olaf pratar och skämtar gärna med folk han gillar. Olaf är trevlig och glad av sig. Han har stark fosterlandskärlek och tål inte att någon snackar skit om hans fosterland.

Bakgrund: Olaf föddes i en vanlig familj i förorten. Han hade en lugn uppväxt och gick i skolan. Han kom ut med hyfsade men inte lysande betyg. Började på polisutbildningen men kom fram till att det militära nog passade honom. Han tog värvning i elitförbandet kustjägarna som överlevt sedan länderna var självständiga. Han stormtrivdes i armén och fick en mycket god utbildning. Hans specialistbefattning i jägargruppen var sjukvårdare, han är därför mycket kunnig i första hjälpen. Problem med ett ledband i knät tvingade honom att sluta i armén och nu jobbar han hos Gyllenstam. Han bor i en lägenhet i Oslo tillsammans med sin flickvän Bente.

Silje Hakland, 20 år**STY:** 10**TÅL:** 9**RÖR:** 14**PER:** 15**PSY:** 15**VIL:** 13**BIL:** 11**SYN:** 14**HÖR:** 13**Förflyttning:** 8 m/runda **BF:** 9 kg **UK:** 5**Chockvärde:** 10 **Skadetålighet:** 5**Mentalvärde:** 14 **Mental Stabilitet:** 7**Mediastatus:** 1 **Cool:** 10 **TO:** 24 **Tur:** 14**Vapen:** -**Språk:** Norska 14, Engelska 13, Franska 12**Färdigheter:** Dans 14, Förföra 14, Hoppa 10, Klättra 12, Köra bil 11, Närstrid-Slagsmål 8, Simma 11, Sjunga 11, Smyga 11, Socialt uppträdande 13, Stil och Smak 15, Supa 11, Kemi (toxikologi) 13, Pistol 6.**Utrustning:** Mobiltelefon, betalkort med 4500 euro, körkort, pepparspray, Silje har en sportbil: en BMW 8050sW, 350 hk, toppfart 250 km/h, 3 passagerare.**Cybertech:** Ingen

Utseende: Silje ser i princip lika bra ut som Carin, hon har ljusbrunt hår och nötbruna ögon. Hon är 169 cm lång och väger 58 kg. Vältränad figur med markerade kvinnliga attribut.

Uppträdande/Personlighet: Silje har lika gott humör som Carin och ungefär samma intressen, älskar att vara ute i Oslos nöjeskvarter och leva runt. Hon är något tystlåten i jämförelse med Carin men inte tillbakadragen.

Bakgrund: Silje föddes i Oslo och hade en lugn och trygg uppväxt. Hennes föräldrar var ganska rika och saknade aldrig något. Hon och Carin träffades i gymnasiet och har varit bästa vänner sedan dess. Hon studerar Kemi med toxikologi-inriktning. Hon bor fortfarande hos sina föräldrar i ett stort och fint hus i Oslos finaste förort.

Trine Bekkestad, 58 år

STY: 11

TÅL: 8

RÖR: 8

PER: 12

PSY: 13

VIL: 15

BIL: 13

SYN: 10 (7)

HÖR: 10

Förflyttning: 6 m/runda **BF:** 9 kg **UK:** 5

Chockvärde: 11 **Skadetålighet:** 5

Mentalvärde: 14 **Mental Stabilitet:** 7

Mediastatus: 0 **Cool:** 10 **TO:** 19 **Tur:** 13

Vapen: -

Språk: Norska 15, Engelska 10

Färdigheter: Gömma (kakburkar i skåp) 13, Matlagning 16, Socialt uppträdande 10, Stil och smak 12, Supa 10, Pistol 6

Utrustning: Mobiltelefon, betalkort med 1600 euro, körkort.

Cybertech: Ingen

Utseende: Trine är en rund dam i övre medelåldern, hon har jobbat som kock i nästan hela sitt vuxna liv vilket har satt sina spår. Hon är endast 158 cm lång och väger 69 kg. Hon ser mycket snäll ut med sitt bruna hår och gröna ögon. Brukar gå klädd i förkläde då hon jobbar. Hon bär glasögon.

Uppträdande/Personlighet:

Trine är verkligen så genomsnäll som hon ser ut och hon är en fantastisk kock. Familjen Gyllenstam kan skatta sig lyckliga som har en sådan kock. Hon gillar att ta hand om folk, främst barn.

Bakgrund: Trine föddes i en normal famlij. Hon visste tidigt att hon ville bli kock och så blev det också. Hon jobbade flera år på en restaurang i centrala Oslo men sedan Gyllenstams varit där erbjud de henne nästa dubbel lön om hon jobbade för dem och de kunde hon inte tacka nej till.

Mette Soldal, 18 år

STY: 10

TÅL: 10

RÖR: 14

PER: 14

PSY: 13

VIL: 14

BIL: 9

SYN: 13

HÖR: 12

Förflyttning: 8 m/runda **BF:** 10 kg **UK:** 6

Chockvärde: 11 **Skadetålighet:** 6

Mentalvärde: 13 **Mental Stabilitet:** 7

Mediastatus: 0 **Cool:** 10 **TO:** 23 **Tur:** 13

Vapen: -

Språk: Norska 15, Engelska 13

Färdigheter: Matlagning 10, Förföra 12, Hoppa 9, Badminton 9, Smyga 13, Stil och smak 13, Supa 8.

Utrustning: Mobiltelefon, betalkort med 400 euro, Walkman.

Cybertech: Ingen

Övrigt: Mette är dotter till Trines yngre syster och sommarjobbar hos Trine i köket.

Utseende: Mette ser ganska bra ut, hon har blont hår och bruna ögon. Hon är 175 cm lång och väger 58 kg. När hon jobbar i köket har hon ett förkläde på sig.

Uppträdande/Personlighet:

Mette är en ganska trevlig norska. Hon sommarjobbar hos sin moster Trine för att tjäna lite extra pengar, annars går hon i gymnasiet. På fritiden gillar hon att spela badminton och att umgås med sina vänner och framförallt sin pojkvän.

Bakgrund: Mette föddes i en vanligt arbetarfamilj, hon går på gymnasiet och planerar att studera vidare.

Tom Mykland, 31 år

STY: 13

TÅL: 14

RÖR: 13

PER: 13

PSY: 13

VIL: 14

BIL: 11

SYN: 11

HÖR: 12

Förflyttning: 9 m/runda **BF:** 13 kg **UK:** 7

Chockvärde: 13 **Skadetålighet:** 7

Mentalvärde: 13 **Mental Stabilitet:** 6

Mediastatus: 0 **Cool:** 12 **TO:** 34 **Tur:** 12

Vapen: Pistol, Beretta M106D, .40S&W Räckvidd: 5-40-70-175, M: 13+1, EAB: 10, EldH: 4, REK: 1, Ammunition: 2 Mag helmantlad, Skada: [4]Ob3T6+2

Språk: Norska 15, Engelska 12

Färdigheter: Genomsöka 14, Hantverk-Trädgårdsskötsel 15, Köra bil 14, Stil och smak 13 (växter i trädgård), biologi (botanik) 14, Pistol 10, Gevär 7, Automateld 6, Stridsvana 5.

Utrustning: Mobiltelefon, betalkort med 700 euro,

Cybertech: Ingen

Utseende: Tom är en man med vardagligt utseende. Han är 182 cm lång och väger 78 kg. Han har svart hår och bruna ögon. När han jobbar i trädgården har han typiska arbetskläder, annars går han mest klädd i tröja och jeans.

Uppträdande/Personlighet:

Tom har normalt humör och temperament. Han gillar att ha ordning på saker och ting och i hans redskapsbod hos Gyllenstam är det snyggt och prydligt, alla verktyg och redskap hänger eller står i fina rader. Han gillar att umgås med folk.

Bakgrund: Tom föddes i Trondheim och flyttade till Oslo efter gymnasiet för att studera på universitetet. Han gillade redan då växter och odling och studerade detta flitigt. Han trivs bra med sitt jobb som trädgårdsmästare. Han bor i ett normalstort hus i förorten tillsammans med sin fru och deras 3 år gamla dotter.

Personal från Greenstrife

STY: 14

TÅL: 14

RÖR: 13

PER: 12

PSY: 12

VIL: 14

BIL: 10

SYN: 12

HÖR: 12

Förflyttning: 9 m/runda **BF:** 14 kg **UK:** 7

Chockvärde: 14 **Skadetålighet:** 7

Mentalvärde: 13 **Mental Stabilitet:** 6

Mediastatus: 0 **Cool:** 11 **TO:** 43 **Tur:** 11

Vapen: Pistol, IMI Desert Eagle, .44Mag, Räckvidd: 5-40-80-160, M: 8+1, EAB: 8, EldH: 4, REK: 2,

Ammunition: 2 Mag helmantlad, Skada: [6]Ob5T6+2

K-pist, H&K MP5 A9, 9mmP, Räckvidd: 10-70-160-250,

M: 30+1, EAB: 12, EldH: 4/2/12, REK: 1,

Ammunition: 2 Mag helmantlad, Skada: [4]Ob3T6

Språk: Norska 14 + något annat till nivå 12.

Färdigheter: Dyrka lås 12, Hoppa 13, Kasta 12, Klättra 12, Köra bil 14, Simma 12, Smyga 13, Spaning 12, Spåra 10, Automateld 12, Gevär 14, Pistol 13, Stridsvana 10.

Utrustning: Vapnen, en första hjälpen väska per grupp.

Cybertech: c:a 50% har följande: Internt DNC-nät, Spinalaccelerator (TO+10), artificiella ögon med ljusförstärkare.

Detta är den personal Greenstrife skickar vid händelse 1-3. Vid tillslaget mot huset och framåt är det bättre folk som skickas.

Insatspersonal från Greenstrife

STY: 14

TÅL: 16

RÖR: 15

PER: 12

PSY: 13

VIL: 15

BIL: 11

SYN: 13

HÖR: 14

Förflyttning: 10 m/runda **BF:** 15 kg **UK:** 7

Chockvärde: 15 **Skadetålighet:** 7

Mentalvärde: 14 **Mental Stabilitet:** 7

Mediastatus: 0 **Cool:** 13 **TO:** 53 **Tur:** 12

Vapen: Pistol, IMI Desert Eagle, .44Mag, Räckvidd: 5-40-80-160, M: 8+1, EAB: 8, EldH: 4, REK: 2,

Ammunition: 2 Mag helmantlad, Skada: [6]Ob5T6+2

Automatkarbin, H&K G3 A1, 7,62mmN, Räckvidd: 25-125-300-600, M: 20+1, EAB: 9, EldH: 4/3/12, REK: 2,

Ammunition: 3 Mag helmantlad, Skada: [8]Ob6T6+2

Kroppsskydd: Väst, CWS Model 209, Klass III, SKY:8

Språk: Norska 14 + något annat till nivå 12.

Färdigheter: Dyrka lås 12, Hoppa 15, Kasta 14, Klättra 14, Köra bil 14, Simma 12, Smyga 15, Spaning 14, Spåra 12, Taktik 13, Automateld 15, Gevär 15, Pistol 14, Stridsvana 13.

Utrustning: Vapnen, en första hjälpen väska per grupp.

Cybertech: c:a 70% har följande: Internt DNC-nät, Spinalaccelerator (TO+10), artificiella ögon med ljusförstärkare och HUD, artificiella öron med hörselriktare, subdermal styrenhet, fingerkamera.

Detta är den persona Greenstrife skickar för tillslaget mot huset, det är även dessa som finns i den övergivna byn med Steinar och i huset där Helena och Carin hålls fångna. Som SL bör du tänka på att detta är mycket farliga motståndare. De som har fingerkamera och HUD kan ju "titta runt hörn med fingret".

DO HKP-22

Motor: DO Extreme Performance på 2x3000 hk.

Vikt: 5 ton

Besättning: 2 pers.

Passagerare: 6 + lastutrymmet som tar ett ton.

Räckvidd: 950 km.

SKY: Rutor 7, rotor 8, chassi 9.

Beväpning: Gatlingkulspruta, Saco M134 Minigun, 7,62mmN, Räckvidd: 25-200-450-800, X: 4000, EAB: 9, EldH: -/-/100, REK: 2, Ammunition: 1 Box helmantlad, Skada: [8]Ob6T6+2

Pris: 10,8 milj. Euro (Då ingår inte kulsprutan som Greenstrife hängt på efteråt.)

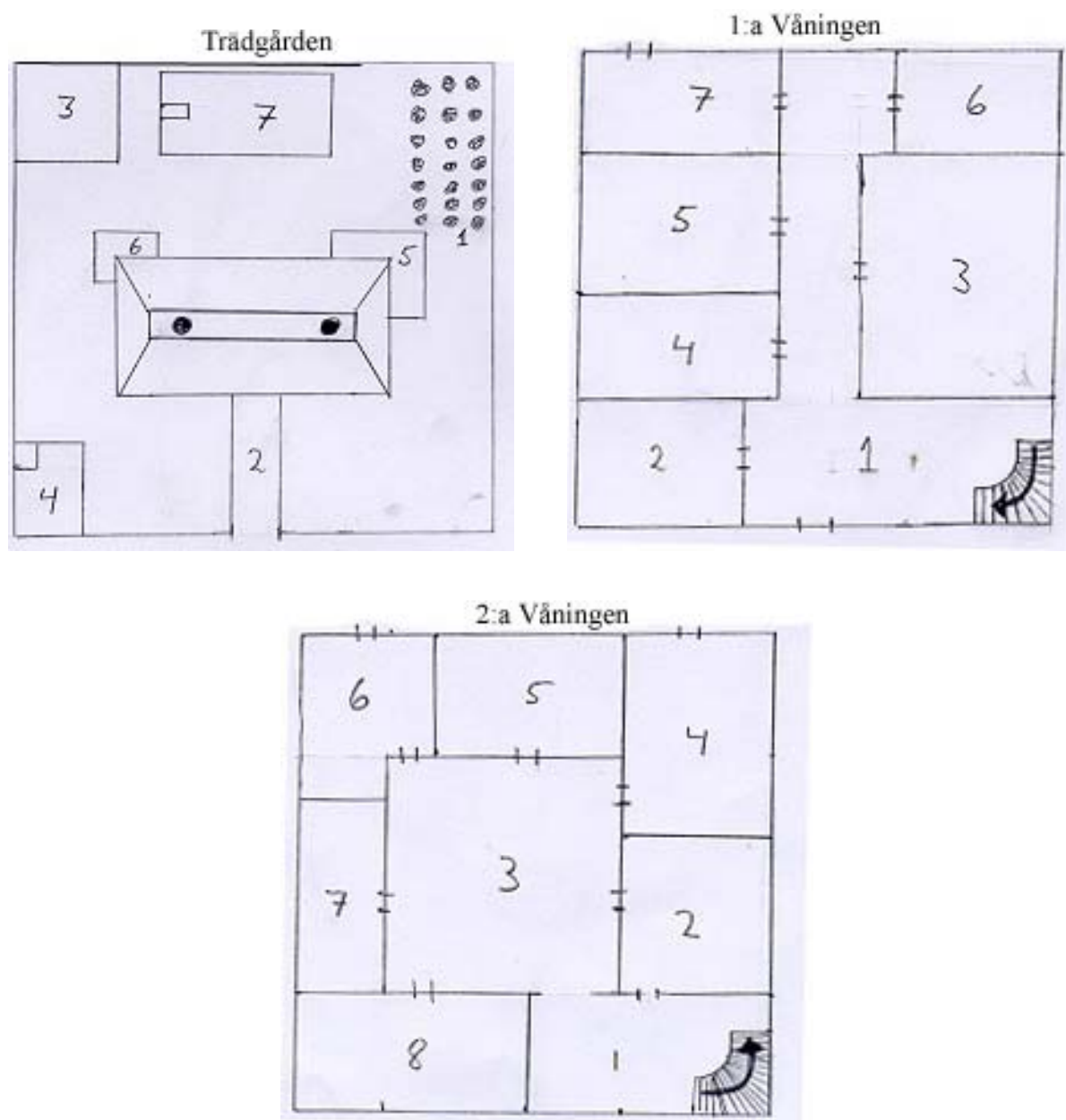
Övrigt: Greenstrifes pilot har Pilot-Helikopter 14 och Vapensystem-helikoptersystem 14.

Detta är helikoptern som används när Helena och Carin kidnappas.

Det är en civil version av en militär transporthelikopter.

Appendix 2: Kartor

Familjen Gyllenstams hus



Greenstrifes stuga i bergen

