SMUGGLAREN

EN YRKESMODUL TILL ROLLSPELET

NEOTECH n2

10N-030

Skapare av rollspelet
NEOTECH n2
Neogames AB

Tillverkare av denna modul
Markus Boman
2003

Tack till
Alla polare och framförallt till
medlemmarna i spelgruppen
”Stellans Frosserier”

Copyright © Markus Boman 2003

Uppbyggnad
Denna modul är uppbyggd enligt två steg. Det första är karaktärsskapandet. Det andra är kampanjdelen. Den sistnämnda är uteslutande till för spelledaren, så att han/hon lättare skall få inspiration till sina scenarier och kampanjer. Dock kan kampanjdelen även läsas av spelarna för att de lättare ska kunna leva sig in i karaktären och rollspelandet.

Karaktären – Rollpersonens djup
Att tänka igenom rollpersonens karaktärsdrag är aldrig fel. Man behöver dock inte bestämma allt redan från början, utan kan låta karaktären utvecklas kontinuerligt, alltmedan rollpersonen får uppleva olika situationer och händelser. Färdigheterna är en aspekt i karaktärsdjupet och ramar på sätt och vis in karaktärens drag i takt med att färdigheterna utvecklas.

En sysselsättning – Flera inriktningar
Nytt för enskilda sysselsättningsperioder är yrkesinriktningen. Vid varje ny period kan man välja att skapa en specifik yrkesinriktning, utifrån ett antal huvudgrenar. Även om denna möjlighet finns, kan det dock vara bra att inte sprida ut sin karriär över för många färdigheter, utan att specialisera sig på vissa enskilda.

Yrkesförmågan
Detta är den förmåga som ytterst slipar till rollpersonens karaktärsdrag och egenskaper. För att erhålla yrkesförmågan i smugglaryrket krävs att man lägst når en framgångsrik sysselsättningsperiod.

Kontakttabeller och formulär
Kontakttabellerna som medföljer i modulen är främst avsedda som spelledarverktyg men hänvisas även till i regelverket, vid skapandet av rollpersonerna.

Spelledaren kan använda tabellerna i sina kampanjer och scenarier för att ta fram nya möten och intressanta situationer. Ett slag i en viss tabell kan även användas som en slags belöning till rollpersonerna efter avklarat uppdrag.

Det medföljande kontaktformuläret är avsett för rollpersoner som har sysselsättningar där kontakter med andra är av yttersta vikt, såsom i exempelvis smugglaryrket. Därför bör alla kontakter som rollpersonen gör antecknas.

KAPITEL	SIDA
Regler	
Sånt som måste sägas	02
Modulens uppbyggnad	03
Smugglaren	04
Sysselsättning	06
Händelsetabell Smugglare till havs	07
Händelsetabell Smugglare på land	08
Händelsetabell Smugglare i luften	09
Kontakter	
Regeltillägg	10
Kontaktformulär	11
Allmän kontakttabell	12
Övriga kontakttabeller	13
Kampanj	
Spelmiljö	
Smuggelgods	15
Världshaven	16
Landsbygden	17
Störande element	
Pirater och Sjörövare	18
Vägpirater	20

Smugglaryrket

Många kanske tror att smuggling är ett modernt påfund, då den i själva verket sträcker sig så långt tillbaka i tiden som jorden har varit uppstyckad i olika handelsområden med barriärer av olika slag för att försöka förhindra eller uppmuntra gränsöverskridande handel.

Vad innebär då egentligen begreppet smuggling? I korta ordalag kan det definieras som olaga och icke beskattade, registrerade transporter. Smuggelgodset kan bestå av i princip vad som helst. Allt från hemelektronik, alkohol och narkotika till djur och människor. När själva smugglingen som sådan kan delas upp i olika kategorier, utifrån vad det är som fraktas, sker den huvudsakliga yrkesinriktningen i denna modul genom kategorisering av de olika färdsätten, dvs. till sjöss, på land, eller genom luften.

Karaktär

Smugglaren är orädd, kreativ och en mästare på att improvisera i stressade situationer. Han har gott om kontakter, både inom– och utomlands. Smugglaren är en spelare som gillar att satsa högt och farligt, ingen utmaning är för svår att knäcka.

Trots detta planerar alltid smugglaren. In i minsta detalj och ofta ännu längre. Reservplaner, alternativa alternativ, ritningar, skisser, listor och uträkningar. Allt ska beräknas och analyseras. Ingen planering är fullkomlig och kan därför alltid förbättras och förändras för att passa in i situationen bättre.

Tillvaro

Smugglaren lever för det mesta i ett karaktäristiskt dubbelliv. Utåt sett ett tillbakadraget liv bortom uppmärksamheten. Avskiljt från släkt och vänner, sina bekanta räknar smugglaren blott som kontakter eller i vissa fall kumpaner. Rollpersonen ses av andra ofta som en asocial människa med liten kontakt med omgivningen. I själva verket kräver smugglaryrket stor aktivitet i den undre världen, i kontaktskapande och informationssökning.

Sin vardag tillbringar smugglaren annars längs vägen, på sjaskiga vägkrogar och i de nedgångna motellen. Det är här som allt skvaller frodas. Viktigt är att kunna analysera vad som är skvaller och vad som är riktigt. Detta är smugglaren expert på, det är därför han är framgångsrik i det han gör. Kontakterna med den undre världen är viktiga.

Väsentliga färdigheter

Agera. Smugglaren är mästare på att sätta sig in i andra roller. Detta inte minst när det gäller att överlista tulltjänstemän, polis och myndigheter. Med god och väl inövad vana spelar rollpersonen teater för allt och alla dygnet runt – om så krävs.

Automateld. Smugglaren använder sig helst av små, gömbara vapen av olika slag, helst sådana som kan spotta ut ett stort antal kulor på kort tid. Därför blir automateld en viktig färdighet som förhoppningsvis kommer att rädda livhanken på rollpersonen många, många gånger. Även om rollpersonen helst föredrar att inte hamna i eldstrid, måste han eller hon alltid vara beredd på att en sådan när som helst kan komma.

Förfalskning. Då kontakterna inte räcker till måste rollpersonen improvisera. Med kunskap om förfalskning kan smugglaren med enkelhet kopiera och förfalska ex. rapporter, fakturor, transportorder och annat nödvändigt för sina uppdrag. För mer sofistikerade intyg, pass och id–kort krävs dock inflytelserika och skickliga kontakter.

Förklädnad. En utomordentligt viktig färdighet för den seriösa. Detaljrik och trovärdig förklädnad kan tillsammans med rollpersonens verbala förmågor vara det avgörande i hur olika situationer får sitt slut. Färdigheten används även till förklädnad av föremål, fordon och andra objekt. Var skillnaden går mellan förklädnad och kamouflage är upp till spelledaren att avgöra.

Gömma. Kanske smugglarens viktigaste enskilda färdighet. Att kunna maskera, kamouflera och överhuvudtaget dölja olika saker är av absolut största vikt för att transporterna ska förlöpa väl utan några incidenter med polis, tull och andra myndigheter.

Informationssökning. Kan vara användbart i situationer där rollpersonen måste undersöka och planera inför olika uppdrag, kontrollera arbetsgivare, färdrutter med mera.

Köra [val av fordon]. Smugglaren har kunskap om flertalet fordon, hur dessa fungerar, samt hur de framförs utan att väcka uppseende från allmänhet, samhälle och myndigheter.

Navigering. En viktig färdighet om rollpersonen har för avsikt att framföra fordon/farkoster i eller över terräng som exempelvis vatten och luft. Denna kunskap används för att kunna ta ut riktningar mot önskvärda positioner och för att undvika att komma vilse.

Pilot [val av farkost]. Se färdigheten Köra.

Smyga. Överrumpling är ofta bättre än att låta sig överrumplas. Med förmåga att smyga, ökar plötsligt rollpersonens valmöjligheter i många situationer avsevärt.

Spaning. Viktig färdighet i alla situationer för en smugglare. Kunskap i denna färdighet ökar plötsligt förmågan att kunna avläsa terräng, avslöja förföljare, samt att överhuvudtaget kunna planera bättre.

Säkerhetssystem. Färdighet som används av smugglaren för att kunna sabotera funktioner i säkerhetssystem på tullstationer, kontrollpunkter. Detta mest för att på olika sätt kunna vinna tid och spelrum.

Undre världen. Ett mått på hur väl rollpersonen är insatt i den undre världen och i dess kontaktnät men även rollpersonens förmåga att kunna orientera i världens undre, kriminella kretsar rent generellt. Färdigheten blir även ett slags mått på smugglarens kompetens. Ju högre värde – desto fler kontakter, bättre erbjudanden osv.

Överlevnad. Användbart om rollpersonen blir strandsatt i ödemarken eller hamnar i sådan knipa att ens överlevnadsförmåga måste användas.

Övertalning. Rollpersonens förmåga att kommunicera och övertyga andra individer. Övertalning är en synnerligen viktig färdighet vid första intryck, förhör, bedömningar av olika slag osv.

Framgångsslag: PSY, Cool, Undre världen
Tidsåtgång: 1T6+2 år.
Yrkesfärdigheter: (20|25|30) enheter till Agera, Automateld, Förfalskning, Förföra, Förklädnad, Gömma, Hasardspel, Informationssökning, Konstkännedom, Närstrid Obeväpnad, Mekanik, Närstrid Kniv, Pistol, Smyga, Spaning, Supa, Säkerhetssystem, Undre världen, Värdering, Konstkännedom, Överlevnad, Övertalning. Fyra valfria främmande språk.
Inriktning: (5|10|16) enheter till färdigheter inom respektive yrkesinriktning.
Framgångsfärdigheter: (2|8|12) enheter till valfria färdigheter.
Stridsvana: (0|2|4) enheter.
Startkapital: (200|500|3000) x Ob3T6€
Startutrustning:
Misslyckad: A2–A6, B2, F5, IV1, K3
Normal: A2–A6, B3 eller B6, F5, F8, IV1–IV2, K3–K4
Framgångsrik: A2–A6, B2, B3 eller B6, F5, F6 eller F8, IV1, IV4, K5

Yrkesförmåga:

En framgångsrik smugglare har den speciella förmågan att alltid lyckas övermästra sin rädsla och panik när det väl kommer till kritan. Därför får han eller hon alltid en tärning lättare vid separata slag mot rollpersonens Cool. Smugglaren har även alltid minst 10 i färdigheten Övertalning.

Övrigt:

En misslyckad period innebär att rollpersonen avbryter sin bana som smugglare för att istället söka sig en annan sysselsättning. På ett slag med 1T100 är risken 1–25 att rollpersonen hamnar i fängelset.

En normal eller framgångsrik period innebär att rollpersonen lyckas eller till och med finner framgång som smugglare och med att röra sig i den undre världens kretsar. Rollpersonen kan välja mellan att fortsätta inom denna sysselsättning eller att söka sig en annan.

Inriktningar:

Hav – Att smuggla till sjöss är relativt säkert. Samtidigt som ytorna att färdas över är stora, är resurserna för polis, kustbevakning och militär små, när det gäller att avslöja just smuggling över dessa områden. Även om de flesta större hamnarna ofta är kontrollerade av tull och kustbevakning, är den totala mängden last ändå så stor att möjligheterna till fullständig kontroll och övervakning av in– och utlastning blir praktiskt omöjlig.

Varje fartygsstorlek har vidare sina specifika för– och nackdelar gällande smuggling. Mindre båtar kan ta sig iland nästan överallt och kan därför undgå upptäckt och kontroll relativt enkelt. Dock kan denna typ av farkost ta en ytterst begränsad mängd last vid varje överskeppningstillfälle. När det gäller fartyg och större båtar blir situationen den omvända. Dessa kan ta en så stor last vid varje överskeppning att fullständig kontroll av all last blir orimligt svår. Å andra sidan måste denna fartygsstorlek hålla sig till större hamnar där tull, polis, samt kustbevakning ofta är mer alerta. Möjliga specialfärdigheter: Dykning, Hasardspel, Köra båt, Köra fartyg, Matlagning, Navigering, Simma, Sjunga, Spaning, Supa, Värdering, Konstkännedom.

Land – Rollpersonen smugglar över fast land. Detta är en mycket riskabel företeelse, då polisen har avsevärt större resurser tilldelade för att stoppa smuggling över gränserna. Större krav ställs således på rollpersonen som ständigt tvingas vara på sin vakt för att inte bli upptäckt och avslöjad. Möjliga specialfärdigheter: Agera, Förklädnad, Gevär, Gömma, Köra bil, Köra lastbil, Köra bandvagn, Köra motorcykel, Mekanik, Navigering, Pistol, Närstrid obeväpnad, Övertalning.

Luft – Rollpersonen sysselsätter sig med att smuggla varor via främst flygplan och helikoptrar. Pionjärer inom yrket har dock även försökt sig på användningen av luftskepp och andra typer av farkoster. Det har dock visat sig att de mest ekonomiska och praktiskt lämpliga farkosterna även fortsättningsvis är flygplan och helikoptrar. Denna yrkesinriktning innefattar även smuggling i rymden. Möjliga specialfärdigheter: Gömma, Datateknik, Elektronik, Fysik, Fritt fall, Matematik, Mekanik, Navigering, Pistol, Pilot flygplan, Pilot helikopter, Pilot rymd.

1T100	Sysselsättningshändelser (Smugglare till havs)
1–7	Människosmugglare. Rollpersonen kommer i kontakt med en internationell människosmugglare. Anteckna som kontakt med 3T6+2 resurser.
8–12	Eldstrid till havs. En bevakningsbåt från kustbevakningen kommer farligt nära det smuggelfartyg som rollpersonen befinner sig på. En eldstrid utbryter och rollpersonen gör bra ifrån sig. Efter en tids skjutande sänks patrullbåten och dess besättning tas som gisslan. Använd 1T6+2 enheter till att höja färdigheten Automateld. Stridsvana höjs med två (+2).
13–17	Pirater. Rollpersonens båt blir bordad av sjöpirater som lägger beslag på allt gods ombord. Rollpersonens uppdragsgivare ger han/henne skulden för det inträffade. Sänk startkapital med Ob2T6x10 000 € och anteckna tidigare uppdragsgivare som fiende med 2T6+9 resurser.
18–21	Spelvinst. Rollpersonen vinner en gammal, större fiskebåt i kortspel. Densamme upptäcker snart vilket idylliskt smuggelfartyg han/hon har kommit över.
22–26	Överrumplad. I hamnen genomförs ett större tillslag, i vilket rollpersonen med kumpaner åker fast. Tillbringa nästa sysselsättningsperiod i fängelse och sänk startkapitalet med motsvarande Ob2T6x5000 €.
27–34	Sjökunnighet. Rollpersonens förmåga att navigera och ta ut lämpliga färdvägar över haven sätts på spel då fartyget hamnar i en kraftig storm. Använd 1T6+2 enheter till att öka färdigheten Navigering.
35–38	Avslöjad. Rollpersonen blir åker fast efter tips från en missnöjd, tidigare kund. Rollpersonen får dock hjälp av en ytterst kunnig advokat som under enkla omständigheter bokstavligen sablar ned åklagarens anklagelser mot rollpersonen. Anteckna advokat som kontakt med 2T6+8 resurser.
39–42	Kopplerihärva. Rollpersonen utgör under en period en viktig länk i en kopplerihärva. Anteckna hallick som kontakt med 2T6+2 resurser. Startkapitalet ökar med Ob3T6x4000 €.
43–48	Vapen. Rollpersonen handlar med vapen och skaffar sig betydande kunskaper i hur den undre, kriminella världen fungerar. Anteckna nordamerikansk vapenhandlare som kontakt med 2T6+9 resurser. Använd 1T6+1 enheter till att höja färdigheten Undre världen.
49–53	Olycka. Rollpersonen fastnar i ett kraftigt kedjespel och förlorar 1T6: 1 – höger hand, 2 – höger lill– och ringfinger, 3 – höger tumme, 4 – höger ringfinger, 5 – vänster pekfinger, 6 – vänster hand. Rollpersonen får dessutom 1T6+2 smärta och trauma.
54–59	På resande fot. Rollpersonen reser och färdas ständigt mellan olika nationer i världen. Använd 2T6+2 enheter till att höja maximalt två nya språkfärdigheter.
60–67	Tidsfördriv. Rollpersonen fördriver tid i hamnarnas krogar och danshak. Använd 1T6+5 resurser till färdigheterna Dans, Sjunga och Spela.
68–73	Rollpersonen utvecklar ett rykte om sig själv som sjöbusarnas slagskämpe. Höj STY med två (+2) och använd 1T6+4 resurser till att höja färdigheterna Närstrid obeväpnad, Närstrid kniv, hasardspel och Undre världen.
74–79	Strandsatt. Rollpersonens fartyg förliser ute på Stilla havet och rollpersonen är den enda som överlever olyckan. Densamme flyter upp på en öde ö nära förlisningen. Där tillbringar han/hon ob2T6 månader innan en turistbåt plockar upp den strandsatte. Använd 2T6+3 enheter till att höja färdigheterna Jakt, Fiske, Överlevnad och Spåra.
80–90	Rollpersonen stjäl systematiskt ur smuggelgodset och spelar ut mottagare och avsändare mot varandra. Anteckna kriminell liga som fiende med 2T6+10 resurser, samt tidigare uppdragsgivare med 3T6–1 resurser.
91–100	Slå ett slag på den allmänna kontakttabellen.

1T100	Sysselsättningshändelser (Smugglare på land)
1–7	Spaning. Rollpersonen blir efter ett tips tvungen att spana på– och vänta ut ett gäng vägpirater som har förskansat sig längs ett bergigt parti intill en landsvägshuvudled. Använd 1T6+1 enheter till att höja färdigheterna Spaning och Spåra.
8–12	Polis. Anteckna civilspanare på Europols trafikrotel som kontakt med 2T6+5 resurser.
13–17	Stöld. Rollpersonen bokstavligen tömmer ett större förråd, tillhörande ett kriminellt gäng, på saker. Rollpersonen säljer godset sedan vidare för dyra pengar men får ligan efter sig. Anteckna kriminellt gäng som fiende med 2T6+10 resurser. Startkapitalet höjs med Ob2T6x10 000€.
18–21	Eldstrid. Rollpersonen hamnar i eldstrid och visar sig hantera denna väl. Använd 1T6 enheter till att höja Stridsvana. Rollpersonen får 1T6+1 psykoskryss.
22–26	Slå ett slag på kontakttabellen för Byggnader/Lokaler.
27–31	Långtradare. Rollpersonen byter till sig en äldre långtradare för att kunna utföra större uppdrag. Anteckna långtradare som tillhörighet och använd 1T6+2 enheter till att höja färdigheten Köra lastbil.
32–37	Psykiskt sjuk. Rollpersonen drabbas av en svårare psykisk rubbning. Antalet psykoskolumner sänks med en (–1). Anteckna 2T6+1 psykoskryss och en psykiater som kontakt med 2T6+5 resurser.
38–42	Agera. Rollpersonen är duktig på att agera, skådespel och förklädnad. Dessa egenskaper är mycket viktiga hos en smugglare. Använd 1T6+4 enheter till att höja färdigheterna Agera och Förklädnad.
43–48	Fiffel i systemet. Någon mäktig, inflytelserik person vill dig mycket illa och har ändrat i dina akter hos polisen. Du är nu efterspanad av hela landets polis och troligtvis även Interpol. Följaktligen håller du framöver en mycket låg profil.
49–53	Olycka. En långtradare som du färdas med kraschar och fattar eld. Du överlever men får svåra brännskador över hela kroppen. Sänk PER med två (–2), samt anteckna känslig hud som nackdel.
54–59	Fängelse. Tull och polismyndighet har efter stor möda lyckats gripa dig för grov olaglig verksamhet. Du avtjänar nästa sysselsättningsperiod (Ob1T6+2 år) i fängelse.
60–67	Tjallare. Rollpersonen får ett oförtjänt rykte om sig själv som tjallare i den undre världen. Sänk färdigheten Undre världen med 1T6+3 enheter.
68–73	Informationssökning. Rollpersonen har utmärkt sig som duktig i att skaffa fram information och data om olika människor, företag och händelser. Använd 1T6+3 enheter till att höja färdigheten Informationssökning, samt 1T6 enheter till att höja färdigheten Undre världen.
74–79	Bestulen. Rollpersonen transporterar gods av högt värde med långtradare genom östra delen av Europa. När RP stannar av på en rastplats vid vägkanten för att använda ett utedass blir han/hon instängd i detta. Efter en stunds brutal våldsutövning går dörren slutligen sönder. Då är långtradaren borta. Rollpersonen blir skuldsatt på Ob1T6x100 000€ till uppdragsgivaren. Anteckna som fiende med 3T6+4 resurser.
80–90	Stormning. Polisen stormar en byggnad som rollpersonen och ett tjugotal andra kriminellt belastade befinner sig i. Eldstriden blir intensiv och rollpersonen gör bra ifrån sig innan han/hon tvingas fly. Använd 1T6+2 enheter till att höja Stridsvana. Cool ökar med ett (+1).
91–100	Slå ett slag på den allmänna kontakttabellen.

1T100	Sysselsättningshändelser (Smugglare i luften)
1–7	Helikopterutbildning. Rollpersonen får utbildning i att flyga helikopter. Använd 1T6+3 enheter till att höja färdigheten Pilot helikopter, samt 3 enheter till att höja färdigheten Ledarskap.
8–12	Fallskärmsutbildning. Rollpersonen genomgår en utbildning för fallskärmshoppning. Använd 1T6+2 enheter till att höja färdigheten Fritt fall.
13–17	Rollpersonen gör sig under ett krogbesök bekant med en flygofficer i Den förenade arabstatens flygvapen. Anteckna flygofficer som kontakt med 2T6+2 resurser.
18–21	Smugglare. Rollpersonen blir under en narkotikauppgörelse räddad till livet av en känd smugglare. Anteckna smugglare som kontakt med 2T6+2 resurser. Anteckna även personlig, innestående tjänst som skuld till honom.
22–26	Biljakt. Rollpersonen med kumpaner blir jagade av tulltjänstemän och polis genom en mindre gränsstad. Använd 1T6 enheter till att höja färdigheten Köra bil.
27–31	Eldstrid. Rollpersonen hamnar i en blodig eldstrid mot säkerhetsvakter på en internationell flygplats. Använd 1T6 enheter till att höja Stridsvana och 1T6+2 enheter till färdigheten Pistol.
32–37	Privatflygplan. Rollpersonen vinner ett mindre privatplan i kortspel. Anteckna privatflygplan som tillhörighet och använd 1T6+3 enheter till att höja färdigheterna Hasardspel och Övertalning. Anteckna kortspelare som fiende med 2T6+1resurser.
38–42	Foto och film. Rollpersonen tar ett flertal flyguppdrag där han/hon fotograferar och filmar viktiga anläggningar, byggnader och platser med olika medier. Använd 1T6+3 enheter till att höja färdigheten Foto & Film. Startkapitalet höjs med Ob2T6x2000€.
43–48	Avslöjad. Rollpersonen avslöjas med att ha smugglat vapen i sin flygfarkost. Rollpersonen hamnar i fängelse och får sitt startkapital minskat med Ob1T6+1x10 000€.
49–53	Viktiga kontakter. Slå ett slag på kontakttabellen för Byggnader/Lokaler.
54–59	Flygkrasch. Ett flygplan som rollpersonen färdas i havererar på tusen meters höjd. Rollpersonen lyckas dock rädda sig själv med en till åren kommen fallskärm. Rollpersonen får 1T6+3 psykoskryss av händelsen.
60–67	Juridisk grundkurs. Rollpersonen går en grundkurs i juridik. Färdigheten Juridik höjs till 5. Rollpersonen blir dessutom bekant med en advokat. Anteckna advokat som kontakt med 2T6+2 resurser.
68–73	Motorgeni. Rollpersonen tillbringar stor tid med att serva en flygplansmekaniker och får på så vis lära sig grunderna inom reparation av de vanligaste flygplansmodellerna. Använd 1T6+3 enheter till att höja färdigheterna Mekanik och Elektronik.
74–79	Kapare. Rollpersonens fraktflygplan blir kapat av internationella rånare. Flygplanet tvingas ned för landning på en övergiven flygbas någonstans på landsbygden där det, efter att ha plundrats på sin last, förstörs av rånarna. Rollpersonen får 1T6+2 psykoskryss, samt sitt startkapital sänkt med Ob3T6x200€.
80–90	Fraktbolag. Rollpersonen bildar ett privat bolag för att kunna använda som kulissverksamhet i sin sysselsättning. Använd 1T6+2 enheter till att höja färdigheten Administration. Spendera dessutom 1T6+1 enheter på att höja Undre världen.
91–100	Slå ett slag på den allmänna kontakttabellen.

Attityd (Frivillig regel)
Rollpersonens kontakter kan ha olika attityd, det vill säga inställning, till karaktären ifråga. Denna alternativa regel ger nya möjligheter till SL i kampanjskapandet. Nu räcker det alltså inte längre att rollpersonerna har inflytelserika kontakter, utan de har plötsligt en viss inställning till rollpersonerna också. Attityden mäts på en tio–gradig skala och avgörs vanligtvis med 1T10, då SL inte ger andra direktiv. Ju högre utfall på tärningen – desto bättre är kontaktens inställning gentemot rollpersonen. För fiender gäller en liknande regel – attitydvärdet avgörs på ett slag med –1T10. Varje utfall på tärningen blir negativt, vilket i praktiken innebär ju högre tärningsutfall – desto lägre värde.

En attityd på värde ett (1) kanske motsvarar en sinnesinställning hos kontakten, där han/hon har en väldigt dålig antingen tilltro till, eller bara inställning till, rollpersonen. Sannolikheten att kontakten skulle göra någon som helst tjänst för rollpersonen är väldigt låg. Istället skulle det snarare krävas att rollpersonen utförde ett antal tjänster åt kontakten för att den å sin sida skulle få en bättre attityd till rollpersonen. En attityd på tio (10) kan å andra sidan innebära att kontakten känner sig mer än villig att utföra tjänster åt rollpersonerna.

Attityden är alltså knappast något fast värde. I takt med att rollspelandet fortgår kan attityden förändras både positivt och negativt (SL avgör alltid). Som exempel kan flera misslyckade uppdrag i följd göra att uppdragsgivaren tappar förtroendet för rollpersonerna och attityden minskar successivt. Om attityden skulle understiga noll (0), är kontakten hädanefter att betrakta som fiende. I detta fall sätts attityden automatiskt till värde (–10). Attitydförändring i positiv riktning kan ändå ske, även om det blir svårt för rollpersonen.

Nationalitet (Frivillig regel)
Varje enskild kontakt tillhör som vilken annan människa som helst en viss nationalitet. Det kan verka petigt att avgöra till och med kontaktens nationalitet men i spelledararbetet kan detta i vissa fall vara viktigt. Därför kan man ha som vana att alltid fastställa vart kontakten har sitt ursprung. Detta görs normalt i samråd med SL och enligt logikens regler.

Nåbarhet (Frivillig regel)
Hur rollpersonen kan få tag på sin kontakt är ibland intressant, om det endast är kontaktpersonen som har rollpersonens telefonnummer och inte tvärt om till exempel.

– Men hur får jag kontakt med dej?
– Det gör du inte, jag kontaktar dig..

För att göra det enkelt att hålla reda på, inför vi här ett antal koder som var och en representerar en viss typ av nåbarhet. Där nåbarhet inte anges specifikt för enskilda kontakter, avgörs det istället i samråd med SL.

- M = Kontakt via en mellanhand.
- T = Telefon, rollperson och kontakt har varandras nummer.
- TR = Telefon, rollpersonen har kontaktpersonens nummer men inte tvärtom.
- TK = Telefon, kontaktpersonen har rollpersonens nummer men inte tvärtom.
- AB = Rollpersonen kontaktas anonymt med brevförsändelser och leveranser av material till olika bagagefack, förvaringsutrymmen osv.
- AD = Anonym kontakt via datanät och e–post eller chatforum.
- BR = Bostad, rollpersonen känner till kontaktpersonens bostad och adress men inte tvärtom.
- BK = Bostad, kontaktpersonen känner till rollpersonens bostad och adress men inte tvärtom.
- S = Kontakten söker upp rollpersonen ute på offentliga områden, då ofta förklädd för att undgå upptäckt.

Tjänster/Skulder
Ofta beror kontakter på gamla tjänster och obetalda skulder. Detta innebär att den ena parten har en hållhake på den andra, varför kontakten kan bestå under en längre tid med nästintill oförändrad attityd.

KONTAKTFORMULÄR NEOTECH n2

Rollperson:

Spelare: Spelledare:

Kontakt	Resurser	Typ	Attityd	Tjänster/Skulder	Nationalitet	Nåbarhet	Media–status

Anteckningar:

KONTAKTFORMULÄR NEOTECH n2

Rollperson:

Spelare: Spelledare:

Kontakt	Resurser	Typ	Attityd	Tjänster/Skulder	Nationalitet	Nåbarhet	Media–status

Anteckningar:

1T100	Allmänna kontakter (Slå ett slag)
1–7	Militär. Rollpersonen skaffar sig kontakter inom det militära. Anteckna inflytelserik officer som kontakt med 2T6+4 resurser. Spelaren avgör kontaktens nationalitet.
8–12	Tatuerare. Rollpersonen blir nära vän med en framgångsrik tatuerare som har ett stort kontaktnät inom den undre världen. Anteckna tatuerare som kontakt med 2T6+3 resurser.
13–17	Snuvad. Rollpersonen bidrar finansiellt till en svindel med målet att göra ett beskyddarföretag bankrutt. Rollpersonen blir dock snuvad själv och spelas ut mot beskyddarföretaget. Anteckna som fiende med 3T6–1 resurser. Minska även startkapital med motsvarande Ob2T6x20 000 €.
18–21	Asylsökande. Vid ett tillfälle deltar rollpersonen i en stor sammansatt smuggeloperation med målet att frakta 2 000 asylsökande flyktingar till Europa i stora containrar. Rollpersonen får på så vis kontakt med en tillverkare av falska ID–handlingar. Anteckna som kontakt med 2T6+6 resurser.
22–26	Slå ett slag på tabellen för kontakter med organisationer.
27–31	Enarmad bandit. Rollpersonen drabbar flera gånger samman med en skurk av samma kaliber som rollpersonen själv. Anteckna som fiende med 3T6+1 resurser.
32–37	Författare. Rollpersonen upptäcker att någon fortlöpande skriver och berättar allt som rollpersonen gör och är med om, fast använder inga äkta namn i berättelserna. Bokserien om rollpersonens liv och vardag blir populärkult i hela landet. Anteckna okänd författare som fiende med 3T6+8 resurser.
38–42	Obekväm. Rollpersonen har under längre tid varit känd i säkerhetspolisens arkiv men nu börjar han/hon bli obekväm i landet. Anteckna statsmakten som fiende.
43–46	Fäktningsklubb. Rollpersonen känner ordföranden och chefstränaren för en större fäktningsklubb. Anteckna som kontakt med 2T6+4 resurser.
47–52	Trafikpolis. Anteckna som kontakt med 3T6+2 resurser.
53–57	Fartygskapten. Anteckna som kontakt med 2T6+5 resurser.
58–61	Fartygsvarv. Anteckna ägare för fartygsvarv som kontakt med 3T6+3 resurser.
62–65	Fraktbolag. Rollpersonen har tidigare arbetat för ett större fraktbolag. Anteckna tidigare arbetsgivare som kontakt med 3T6+2 resurser.
66–69	Hotellägare. Rollpersonen känner en hotellägare i en mindre, sydeuropeisk semesterort. Anteckna som kontakt med 2T6+3 resurser.
70–73	Vägpirat. En känd vägpirat som ständigt sätter käppar i hjulen för rollpersonens aktiviteter. Anteckna som fiende med 3T6+3 resurser.
74–79	Förklädningsspecialist. Rollpersonen skaffar sig genom en mellanhand kontakt med en expert på förklädnader. Denne har en tidigare karriär som sminkör, modedesignare, samt kostymansvarig på ett större filmbolag. Anteckna som kontakt med 2T6+5 resurser.
80–84	Hållhake. En mäktig beskyddarorganisation sätter klorna i rollpersonen och tar han/hon under sina vingar (mot en smärre avgift naturligtvis). Denna organisation kräver 15% av rollpersonens intäkter vid varje avklarat uppdrag. I gengäld inträder organisationen för att skydda rollpersonen mot andra brottssyndikat. Anteckna som fiende med 3T6+8 resurser.
85–88	Lagerbyggnad. Rollpersonen känner ägaren till en stor lagerbyggnad (spelaren avgör vilken stad byggnaden står i). Ägaren är ofta villig att hyra ut delar av byggnaden till rabatterat pris. Anteckna som kontakt med 2T6+2 resurser.
89–94	Helikopterpilot. Anteckna civil helikopterpilot som kontakt med 2T6+6 resurser.
95–100	Slå ett nytt slag på tabellen över företagskontakter.

Byggnader/Lokaler (Slå ett slag)			
1T100	Kontakt	Resurser	Typ
01–10	Ägare till en större lagerbyggnad, hyr gärna ut mot rimlig ersättning.	2T6+5	Kontakt
11–21	Lägenhetsbaron. Köper lägenheter billigt och säljer/hyr ut mot hutlösa summor.	3T6+3	Kontakt
22–34	Kriminell liga. Inriktar sig på att "ta över" lokaler och byggnader från enskilda individer och företag.	3T6+2	Fiende
35–41	Ett mindre byggföretag. Sätter upp lagerbyggnader och modulhus.	2T6+3	Kontakt
42–49	"Underjordisk" bostadsklubb. Köper och säljer i städernas centra.	3T6+4	Kontakt
50–63	Ägare till en avskiljd, övergiven fabrikslokal på landsbygden.	2T6+1	Kontakt
64–69	Uppköpare av militära områden, fastigheter, lokaler osv.	3T6+1	Kontakt
70–76	Politisk motståndsrörelse som bekämpar statsmakten. Äger/känner till flertalet "säkra" lokaler.	2T6+5	Kontakt
77–89	Statlig myndighet för övervakning av egendomsinnehav, skattebrott, samt övrig, ekonomisk brottslighet.	3T6+5	Fiende
90–100	Internationell bostadsförmedling. Mot en fast månadsavgift på 2T6x400€ förmedlar organisationen exklusiva bostäder åt sina medlemmar internationellt.	3T6+5	Kontakt

Organisationer (Slå ett slag)			
1T100	Kontakt	Resurser	Typ
01–10	Internationell trafikorganisation. Verkar för skyddandet av individens rättigheter gentemot stater och företag.	3T6+3	Kontakt
11–21	Samväldet för gränsöverskridande fraktföretag.	3T6+4	Fiende
22–34	Mindre brottssyndikat med inriktning på olaglig handel med stulna fordon.	2T6+5	Kontakt
35–41	Internationell terrororganisation. Planerar som hämnd för tidigare händelser att sätta käppparna i hjulet för rollpersonen och dess aktiviteter.	3T6+5	Fiende
42–49	*CorDefProtic*. En mäktig organisation som på uppdrag av stora transnationella företag arbetar med att avslöja och avbryta internationell smuggelverksamhet.	2T6+11	Fiende
50–63	INTECTOI. En rysk organisation som samlar landets livsmedelsjättar och tar tillvara dess intressen.	2T6+3	Kontakt
64–71	En europeisk organisation som bland annat för register över–, samt bevakar certifierade piloter världen över.	3T6+2	Kontakt
72–79	Haveriklubben. En organisation som utreder och dokumenterar flygplans– och fartygshaverier.	2T6+6	Kontakt
80–82	Sammanslutning för internationella brottssyndikat. Håller möten och debatter om bl.a. uppdelning av världen.	3T6+8	Kontakt
83–100	Interpol	–	Fiende

Fordon (Slå ett slag)			
1T100	Kontakt	Resurser	Typ
01–10	Pensionerad kommissarie och samlare av äldre polisbilar.	2T6+1	Kontakt
11–21	Ägare till en transporthelikopter för civilt bruk.	2T6+3	Kontakt
22–34	Gängmedlem och ägare till en biluthyrningsfirma.	3T6+1	Fiende
35–41	Skrothandlare. Ägare till reservdelar för de flesta fordon. Säljer även "skrotade" bilar svart till rätt prisklass.	2T6+4	Kontakt
42–49	Företagsledare och ägare av ett antal större lyxyachter, vilka han hyr ut till överpris.	3T6+3	Kontakt
50–63	Krigsveteran och ägare av flertalet militära fordon.	2T6+6	Fiende
64–69	Ägare av flera långfärdsbussar, lastbilar och motorredskap.	2T6+3	Kontakt
70–76	Ägare till en mobil lyftkran. Kranens teleskopmast kan bli upp till femton meter hög. Styrs antingen över radiokontroll eller manuellt från den kombinerade hissen/manövercentralen.	1T6+8	Kontakt
77–85	Ägare till en ombyggd, jättelik gruvtraktor. Hytt och motordel bepansrat med skydd upp till värde 7.	2T6+1	Kontakt
85–89	Ägare till– och samlare av läckra sportbilar.	2T6+6	Kontakt
90–100	Ägare till ett par lastbilar och tyngre släpvagnar.	1T6+4	Kontakt

Företag (Slå ett slag)			
1T100	Kontakt	Resurser	Typ
01–10	Styrelseordförande i en mindre livsmedelskoncern som verkar i Storbritannien och Skandinavien.	2T6+3	Kontakt
11–21	Verkställande direktör för den tunga vapentillverkaren KBP i Ryssland.	3T6+3	Kontakt
22–34	Ägare för "EF Air Cargo group", ett europeiskt flygfraktsbolag.	2T6+2	Kontakt
35–41	Ägare av "STORW", ett kläd– och modedesignföretag i The Federation, Amerika.	2T6+4	Kontakt
42–49	Inflytelserik ägare av en större aktiepost i företagsgruppen "Mineral Corp. Exp. Prod", en transnationell industrijätte inom gruv– och stålindustrin.	3T6+3	Fiende
50–63	Chef för säkerhetsbolaget "Code Blue", känt i bl.a. den undre världen för sina kraftfulla och brutala operationer.	2T6+8	Fiende
64–69	PR–chef i företagskoncernen GIGANT, en jätte i tobak– och läskedrycksbranschen.	2T6+3	Kontakt
70–76	Verkställande chef för varvskoncernen "Cold´n Heavy" som har sitt säte i Storbritannien.	2T6+7	Kontakt
77–89	Utredare i en mindre detektivbyrå.	2T6+3	Kontakt
85–89	Avdelningschef på ett amerikanskt läkemedelsföretag.	1T6+8	Kontakt
90–100	Chefskonsult på ett datorföretag som utvecklar och säljer nätverkssystem och datorer.	2T6+6	Kontakt

Människor
Längtan efter trygghet och välgång har alltid inspirerat människor att söka sig till nya områden. Stora smuggelhärvor och gangsters uppmuntrar denna längtan för att kunna "sälja" enkelresor till svältande och behövande människor i främst de fattiga utvecklingsländerna. Dessa "resor" är egentligen bara bluffverksamhet då människorna som låter sig transporteras iväg, sällan eller aldrig tillåts stanna i det land man kommer till. Få av dessa kommer heller aldrig överhuvudtaget fram. Förfalskade visum är svåra att få tag på, liksom förfalskade Id–handlingar. Dessa kostar stora summor pengar, pengar som de fattiga människorna sällan äger. Därför slutar den reguljära människosmugglingen ofta med att människorna som anländer släpps ut någonstans i ingenmansland, för att lämnas till sina öden.

Den andra typen av människosmuggling är den där själva godset har ett visst värde i sig. Exempel är bland andra viktiga kidnappningsoffer, krigsfångar, slavar och andra som även efter själva transporten har ett visst syfte att tjäna, fast då i helt andra händer. Att kriminella gangsterligor använder smugglare för att frakta människor som säljs mellan ligorna är ett allmänt känt faktum inom poliskretsar. Dock är det sällan själva smugglarna som är polisens primära mål, eftersom dessa i regel är en simpel mellanhand i det stora hela. Kidnappare som säljer sina offer till internationella utpressare är ett exempel på hur denna smutsiga handel fungerar.

En sista typ av människosmuggling är den frivilliga, där eftersökta människor låter sig smugglas obemärkt mellan olika länder i spridda syften. Ett exempel var de ryska kärnvapenfysiker som år 2006 snabbt behövde fraktas över till Nordkorea. Ett ryskt energibolag anlitade maffian för att obemärkt kunna transportera dessa experter utan att olika säkerhetstjänster skulle märka något. Ett slarv gjorde dock att affären avslöjades på tillbakavägen. Fast då var ju skadan redan skedd; forskarna hade hjälpt koreanerna framställa ännu tyngre kärnvapen än vad som tidigare hade forskats fram.

Förbjudna varor
Bland dessa nämns narkotiska preparat, vissa mediciner, alkohol i större mängder, gifter och kemiska preparat som kan användas för exempelvis bombtillverkning. Smuggling av dessa varor sker regelbundet i stor utsträckning, om än i olika omfattning. Större kriminella grupperingar, maffiaorganisationer och sammanslutningar använder ofta exempelvis narkotikasmuggling som ekonomiskt underlag till sina övriga verksamheter. Krigsherrar, företag och stater bedriver även smuggling av förbjudna varor för att finansiera militära operationer, mobiliseringar osv.

Lagligt gods
Under denna benämning inryms allt annat gods som inte är förbjudet i sig. Här är det istället endast själva transporten som är olaglig och gör frakten till smuggling. Även det mesta stöldgodset märkligt nog också inryms under denna kategori.

Valuta
I stora containrar fraktas regelbundet stora summor pengar som ska "tvättas" på annat håll. Ibland rör det sig om "mindre" summor och då fraktas valutan i väskor, förstärkta diplomatportföljer, aluminiumburkar osv.

Vapen
Under vapenkategorin finns allt från stridsknivar, automatkarbiner och jeepar till stridsfordon och helikoptrar. Vapen har i alla tider smugglats. Antingen bara i syfte att kränga vapen mot pengar eller så finns det någon politisk baktanke med dolda mål och avsikter. Smugglarna själva har sällan någonting med klienternas egentliga avsikter att göra – eller försöker åtminstone undvika någonting sådant. Ibland är detta oundvikligt men smugglarna försöker för det mesta att in i det sista undvika hamna i konfliktens centrum själv.

På fartyget
Livet under däck är lugnt. När sysslorna är gjorda och maten uppäten är det skönt att lägga sig ned på britsen eller i hängmattan och somna in. Lukten av diesel, spillolja och gammal rost ger tillsammans med det karaktäristiska gungandet en speciell känsla. I kofferten ligger ett par ombyten, småslantar, en kortlek, böcker och ett kort på sin kära.

Hamnlivet
De större fartygen ligger för ankar inne i hamnen i flera dagar, ibland veckor. Avresan kan lätt skjutas upp med många dagar beroende på last, väder och tillgång på manskap.

Kroglivet är sjömannens höjdpunkt i livet då han super till rejält och slåss, spelar bort alla sina tillgångar och blir utkastad. I de stora hamnarna kan mycket hända. De internationella smugglarna når alla de stora hamnarna förr eller senare. Här sker nämligen de stora affärsuppgörelserna. Polis och tulltjänstemän jobbar dubbla, ibland tredubbla skift för att hinna kontrollera, registrera, och analysera allt gods som dag och natt byter ägare och fraktas till sina nya destinationer. Stora lagerbyggnader fylls på för att ibland bara efter några timmar tömmas på allt sitt innehåll i väntan på att nytt gods ska anlända. Hamnen blir en slags knutpunkt för all smuggling. Gods som lossas från sina fartyg lastas antingen ned i andra väntande skepp eller in i långtradare och järnvägsvagnar. Om polisen skryter med att ha beslagtagit ett ton smuggelgods kan man vara säker på att minst fem ton annat smuggelgods har undkommit upptäckt i kontrollerna.

Svart lossning
Ibland, när riskerna är uppenbart stora för avslöjande i hamnen, kan fartygen ankra upp utanför kusten och lossa sitt smuggelgods i väntande lastpråmar. Dessa kan i sin tur landa vid nästan vilken mindre kaj som helst och behöver därför inte angöra vid hamnarna. Pråmarna är dessutom så låga att de i mörkret nästan inte syns alls på håll. Detta är dock en riskabel företeelse och kustbevakningens patrullerande jagare kan när som helst dyka upp och avslöja den pågående svarta lossningen.

Konfrontation
Idag är de flesta fartygsbesättningarna beväpnade, eller har i alla fall tillgång till vapen att kunna försvara sig med ifall fartyget skulle bli angripet och bordat av pirater. Risken har på senare tid blivit så pass uppenbar att de flesta rederier inte längre vågar ta chansen. Skräckexemplet från år 2045 var när det franska fraktfartyget *Geraldine* först besköts med tung automateld på håll tills motorerna stannade av. Därefter körde en kranbestyckad jagare med två pråmar på släp fram till fartyget. Samtidigt hade en mindre fast snabbgående båt genskjutit *Geraldine* från andra sidan. Ombord på denna fanns en bordningsstyrka med änterhakar, rep och klätterutrustning. Dessa observerades inte, eftersom besättningen ombord på fartyget var upptagen med att ta betäckning, göra i ordning livbåtarna och observera jagaren på motsatta sidan. När besättningen ombord på *Geraldine* väl hade upptäckt bordningsstyrkan var det redan för sent, då var styrkan uppe på fartyget, redo att meja ner allt rörligt motstånd från den skärrade besättningen. De överlevande från besättningen ombord på fraktfartyget spärrades in i ett lastutrymme, medan det värdefulla godset lastades om till pråmarna. Fartyget sänktes med besättningen fortfarande inspärrad. Allt skedde under loppet av minuter.

Räddnings– och undsättningsfartyg hann aldrig fram, än mindre hittade man den bortrövade lasten eller något spår av piraterna. En enda överlevande som i tumultet hade kastat sig i vattnet med flytväst och dubbla livräddningsringar bevittnade hela händelsen och kunde skärrat redogöra övergreppet för polis och kustbevakning.

Militärhelikoptrar fann efter ett antal timmars sökande två övergivna, sjunkande lastpråmar intill ett grund långt bort från platsen.

Livet vid vägkanten
Längs de oändliga landsvägsnäten breder en slags vägkultur ut sig. Vägkrogar, vandrarhem, verkstäder, snabbmatsställen, shoppingcenter och turistorter. Allt anläggs i stora centra och komplex i anslutning till vägnäten.

Vägkrogar och värdshus
Sjaskiga, rökfyllda, mindre restauranger; åkarnas favoritställen. Vägkrogarna är ingenting för den finkänslige. Motorcykelgäng, prostitution, rivaliserande kriminella ligor och annat. Ändå är det någonting speciellt i atmosfären på dessa ställen. Den åkare som en gång har fastnat i väglivet klarar sig inte utan den stämning som nästan automatiskt infinner sig på vägkrogarna. Billig och bra mat, öl, kaffe och ofta i anslutning till ett sjabbigt motell.

På dessa krogar samlas vägens alla typer. Att kunna hänga med i snacket, tugga slangen och förstå humorn i alla billiga skämt är simpla måsten för att inte bli utskrattad och betraktad som vekling. Slagsmål är inte ovanligt men det är sällan som det leder till några allvarligare följder. De flesta handgemäng löses med enkla rakor och rallarsvingar. Få affärer görs dock upp i dessa utrymmen. Det är istället här som alla kontakterna knyts, de senaste skvallret skapas, de aktuella poliskontrollerna avslöjas och de sämsta skämten frodas.

Ungefärliga priser på en typisk vägkrog*	Pris i €
Måltid, dagens, inkl. dryck och kaffe.	7.5
Snabbmål, hamburgare/kebab/korv el liknan–de, inkl dryck.	4.5
Mellanöl	2.0
Starköl	3.5
Dagstidning	1.8
Kaffe	1.0

Motell
I staden, där motellen i allmänhet håller högre kvalitet, har de även bättre rykte. Ute efter landsvägen kan man om man har riktigt otur hitta ena riktiga snuskhål. De flesta motellen består av äldre, hopsatta, ombyggda modulhus som är billiga restprodukter efter storföretagens bostadskampanjer i sovstäderna. Även om de ofta är slitna och nedgångna, duger motellen ändå ofta för en övernattning eller två. Ibland kan det vara skönt att bara lämna madrassen ute i långtradaren och kunna njuta av en riktig (om än rätt undermålig) säng som omväxling.

Vandrarhem
Påminner mycket om motellen i stort, även om vandrarhemmen ofta håller högre kvalitet och erbjuder bättre service. På de flesta hemmen kan frukost beställas, liksom tid i solarium, gym osv. Dock är vandrarhemmen sällan lika ensliga och lämpar sig därför inte för riktigt alla typer av *affärer*.

Spel och vadslagning
Den största rekreationen finner man i spelandet. Somliga fastnar i spelberoendet och kan spela bort både pengar, bil och husrum. Tärning eller kortspel är de vanligaste varianterna man finner ute längs vägen.

Den andra stora förströelsen ligger i vadslagning. Landsbygdsmiljöerna är fulla av så kallade chickenraces, rysk roulett och tävlingar i allt vad motorsport heter och handlar om. Därför är det rätt naturligt att vadslagning kommer in och kompletterar dessa aktiviteter i en ganska stor omfattning.

Det är här, i dessa spel och vadslagningar som man kan luska ut och få den rätta informationen, vinna till sig de mest osannolika insatserna och naturligtvis lyckas skuldsätta sig till helt orimliga nivåer.

Turistorter
Vid de smått enorma, från allmänheten slutna, turistkomplexen ligger städernas höjdare, rika människor från överklassen och vräker sig i lyx. Stora grönmålade murar i förstärkt betong, liksom de privata säkerhetsföretagen, garanterar en tillvaro skyddat från insyn och inblandning av obehöriga. Gigantiska hotell och kulturcentra i glas, stål och betong reser sig på insidan av dessa skyddsmurar mot skyn. Vackra träd och palmer ger, på samma sätt som konstgjorda stränder med tempererat vatten och vågmaskiner, intryck av att centrat är anlagt någon annanstans i världen än i det nästan sjukligt "vanliga" Europa.

Turistorterna är ständiga måltavlor för kriminella gäng, kringresande vägpirater och andra suspekta aktörer. Bussar med rika turister blir ibland stoppade av dessa efter vägen och rånas på allt värdefullt baggage. Polisen har gått ut med att man just nu "åtgärdar" säkerhetsproblemet på landsvägarna.

Garagekomplex
I anslutning till bränsledepåer (bensinstationer och dylikt) , motell, värdshus, rastplatser och vägkrogar erbjuds ofta skyddad parkering åt åkarna. Stora, ofta underjordiska och välbevakade garagekomplex erbjuder en säker och relativt billig avställningsplats för såväl långtradarchaufförer som turister.

*Avser genomsnittspriser i Europa.

Ett nytt hot

Smugglare till sjöss har under ett helt sekel kunnat agera nästintill riskfritt, när de väl har kommit ut på havet. Idag, 2059, är situationen dock en annan. Sjörövare och pirater har blivit ett allt mer utbrett och påtagligt fenomen än förr. Från att bara omfatta ett par hundra överfall till sjöss per år under slutet av 1900–talet, till cirka ettusentvåhundra rapporterade sjöröveribrott under bara år 2056. En lavinartad ökning och ett så utbrett fenomen att varken militär, kustbevakning eller tullmyndigheter har möjlighet att råda bot på problemet i effektiv skala. Idag befarar många att det internationella sjöröveriet på sikt kommer att utradera allt vad långväga sjöfart en gång i tiden innebar.

Den nya tidens pirater förfogar över toppmodern spanings– och stridsutrustning, antagligen stulen från korrumperad militär eller polismyndighet, som gör det möjligt att upptäcka och genskjuta fartyg och båtar på större avstånd och med bättre precision än tidigare. De forntida stor– och supermakternas förfall har lett till att stora flottstyrkor världen över har blivit avskedade och arbetslösa. Men istället för att låta sina gamla skutor ligga i hamnarna och rosta sönder begav man sig ut på världshaven igen. Nu med andra mål än tidigare. Med stor sjö– och stridsvana kom de gamla flottisterna så att utgöra grunden för det nya, världsomspännande sjöröveriet, där till och med militär har angripits med stor framgång.

Krigsskådeplats

Historien har utvisat att det bästa man kan göra ifall man blir utsatt för sjöröveri är att helt enkelt ge upp – och hoppas att piraterna är goda nog att inte låta avrätta den kapade besättningen. På de håll där fartygsbesättningar har försökt göra motstånd, har de ofta massakrerats av krigshärdade veteraner ur gamla marinförband som följer med piraterna som storm– och bordningstrupper.

Reaktionerna från stater och företag har varit att sända ut militära slagskepp för att patrullera världshaven. Ibland med gott resultat, i andra fall med nederlag. Problemet för de militära styrkorna är att de först måste identifiera målet och kunna garantera att fartyget tillhör pirater, innan de slår till. Därför får piraterna i många fall en så kallad *förstaslagsförmåga* gentemot sina fiender.

Vapen och utrustning
De "tyngre" piraterna använder sig alltså av tyngre vapenslag och mer avancerad utrustning, ofta militär sådan. Deras fartyg varierar i storlek och snabbhet, liksom beväpningen, som kan vara allt från större gatlingkulsprutor, automatkanoner, sjöstridskanoner på 120–155mm kaliber till laserstyrda sjömålsrobotar.

De så kallade "lättare" piraterna använder sig av ombyggda sport– eller fiskebåtar, handeldvapen, kulsprutor och granatgevär. De har ofta någon närbelägen bas att utgå ifrån, där piraterna sedan samlar sitt byte och fördelar detta mellan sig. Dessa rövarband hamnar ofta i eldstrider med den tungt beväpnade kustbevakningen som i samverkan med militär patrullerar utmed kusterna.

Kustbevakning och motmedel
För att bemöta denna nya hotbild gavs den befintliga kustbevakningen större resurser, utrustning, samt befogenheter. I vissa stater har delar av försvarsmaktens marinförband lagts under kustbevakningens befäl och tvärtom. Detta för att lättare kunna samspela i hopp om att kunna identifiera, gripa och eller sänka misstänkta pirater. En vanlig strategi är att bedriva spaning, informationssökning, samt att spåra pirater med kustbevkningens personal och fartyg, för att sedan låta militära undsättningsfartyg "ta hand om" förbrytarna.

Nästen, fasader och omfattning
Idag lever många av de större sjörövarna flott. Bytet man kommer över används till att köpa upp hela öar, hamnar och transportbolag. Allt detta blir en väldig fasad för att dölja piraternas egentliga aktiviteter. Stöldgodset "tvättas" sedan bakom dessa fasader och säljs vidare genom den undre världen. För att frakta godset från säljare till köpare används för det mesta sammanbitna och härdade smugglare som inte gärna lägger näsan i blöt med felaktiga frågor. Dessa smugglare är inte sällan samma ena som utsätts för piratangrepp ute till havs när andra pirater erbjuds köpa tips från smugglarens uppdragsgivare. Allt detta har utvecklats till en gigantisk försäkringssvindel som har resulterat i att mycket få bolag idag erbjuder någon som helst försäkring för frakt till sjöss. Det klassiska skräckexemplet var då gangsterkungen Hoatu Mohata, styrandes över de indonesiska farlederna, fick försäkringskolossen Helpers Aid Insurance Corp. på fall. Efter två års utredningar och till synes ändlösa åtal lyckades en avdelning från Interpol till slut knäcka ligan. Gangsterkungen avrättades i avskräckande exempel och hans turistnäringskomplex på en mindre ö i den indonesiska arkipelagen jämnades brutalt med marken. Men det var redan för sent. Försäkringsbolagen vågade inte längre hålla fraktbolagen under armarna och så var krisen ett faktum. Flertalet ekonomer har beskyllt just detta fenomen för att vara en bidragande orsak till varför USA:s ekonomi kom på fall. USA som ledande världsekonomi under 1900–talet byggde nästan hela sin export på just fraktfartyg, då landet var en enda väldig ö, långt ifrån de kontinenter man bedrev handel med. Piraterna insåg detta och USA var en given måltavla. Även om den amerikanska militären framgångsrikt beskyddade stora delar av handelsflottan under långa rutter i avskräckande exempel drabbades nationen hårt av sjöröveriet.

Piraternas fästen, somliga enkla bergsbyggnationer, andra komplexa med underjordiska hamnar och kärnvapensäkra bunkrar långt under havet. Alla dock uteslutande finansierade av sjöröveriet. Omfattningen av dessa byggnationer uppdagades inte förrän amerikansk marinkår efter tips från Interpol landsteg på ön Tangh i stilla havet. Femtiotvå soldater dödades omedelbart av piraternas ryskbyggda kustförsvar. Minor, rörelsestyrda automatkanoner, laserstyrda robotar och annat gjorde att de första landstigningsfartygen tvingades retirera ut på havet, ett landsättningsfartyg och en jagare sänktes dessutom. Efter fem timmars intensiva bombningar av ön gjordes ett nytt landstigningsförsök. Det mesta var nu jämnat med marken – trodde man.

Komplexets underjordiska del inrymde tretton våningar under det gamla urberget. Här kom de verkliga striderna att pågå i cirka åtta timmar innan piraternas fäste helt var rensat från motstånd. Omvärlden var chockad och sjöröveriets verkliga omfattning var nu avslöjad. Även om storskaliga utrensningsoperationer inleddes mot piratbanden kunde de flesta inte avslöjas; fasadverksamheterna var helt enkelt alltför välgenomtänkta och vattentäta. Turisthotell, kasion, hamnar och transportföretag uppbackade av intelligenta advokater och topptjänstemän gick inte att genomskåda.

En historisk överblick

Vägpirater som storskaligt fenomen dök upp någon gång på 2030–talet främst i Östeuropa. Piraternas primära mål var att kapa långtradare och större lastbilar längs landsvägarna för att stjäla deras last och därefter dumpa lastbilarna i någon avskildhet. Förarna blev ofta misshandlade och om de försökte sig på att göra motstånd – dödade. Detta höll i sig som trend under några år och spred sig sakta över världen. Efter cirka tio år hade fenomenet spridit sig över nästan hela Europa och västra Asien. Vägpiraterna angrep nu inte bara utvalda långtradare, utan även mindre lastbilar och personbilar.

Reaktionerna lät inte vänta på sig. Stora europeiska transportjättar gick ut i enad front mot vägpiraterna för att lättare kunna försvara sig själva. Försåtminerad last, beväpnade förare och fordonsmonterade automatvapen gjorde snart situationen ohållbar för polisen – det stora vägkriget hade inletts.

Europols reaktion blev att upprätta en speciell avdelning under den nu smått gigantiska trafikroteln. Avdelningen gick under namnet "*Vägförsvar*", vilket för den delen även var namnet på den första, storskaliga polisoperationen i Europa mot just vägpirater. Detta var dock en starkt kontroversiell benämning på en avdelning som egentligen inte hade så mycket med försvar att göra. I praktiken betydde termen "Vägförsvar" snarare bepansrade lastbilar med kommandosoldater i förarhytterna och lavettmonterade Gatling–kulsprutor i lastutrymmena. Rapporter och vittnesmål började så småningom strömma in om polisbrutalitet i form av övervåld, misshandel och även dråp i samband med dessa polisinsatser. Inga eller väldigt få av dessa rapporter kunde dock styrkas i domstol.

På grund av, eller kanske rättare sagt tack vare de starkt brutala metoder som användes vid dessa tillslag fick man bort de största ligorna från vägarna men kriget var ändå långt ifrån över. Piraterna svarade nämligen med markradarenheter, bakhåll som var understödda med granatkastare och raketgevär, fordonsminor osv. – så var kriget i full gång igen.

Europols sista, stora steg var att stämpla vägpiraterna som *terrorister*, vilket syftade till att frigöra större resurser från andra avdelningar för att kunna vinna kriget. Detta ledde inte till något avgörande för Europol och idag, år 2059, är det stora vägkriget fortfarande inte vunnet.

I Centralasien och Östeuropa gick händelseförloppet en annan, om än rätt snarlik väg. Medlemmarna i OSS (Oberoende staters samvälde) gick ut i ett gemensamt fördömande av utvecklingen på landsvägarna, samt enades om gemensamma åtaganden för att lösa problemet med vägpiraterna. Ett gemensamt ministerium för gränsöverskridande säkerhet inom OSS bildades. Ministeriet för inrikes säkerhet, som det kallades. Många analytiker, statsvetare och politiker i väst såg detta med delad skepsis och stora farhågor. Var detta ett led i en utveckling mot en ny superstat i den gamla Sovietregionen?

Säkerhetsministeriet fick dock ytterst få resurser tilldelade, varför det blev mer eller mindre handlingsförlamat, trots de stora befogenheter som man fått tilldelade genom beslutandet i OSS. När resursproblemet uppmärksammades kom en plötslig vändning. Delar av den ryska armén och inrikesministeriets trupper underställdes nämligen säkerhetsministeriet och när detta visade sig vara effektivt för att skrämma bort vägpiraterna från vägnäten följde övriga stater i OSS detta exempel. Samtidigt rasade vägkriget för fullt i Europa och säkerhetsministeriet inledde samarbete med sina europeiska motsvarigheter på flera plan. De reguljära polisenheterna kopplades snart bort, då de ofta var korrumperade och nära sammankopplade med dels smugglarna å ena sidan, samt vägpiraterna å andra sidan. I vissa fall var det poliserna själva som *var* piraterna. Vägkriget blev i Östeuropa och Centralasien alltså en uteslutande militär operation.

Situationen idag

Vägnätet i Europa är så stort och väl använt att man på sannolikhetens grunder kan känna sig i alla fall rätt säker – dock ska man vara mycket försiktig med att stanna för främlingar mitt i natten, ute på en enslig landsväg. Många gånger har vägpirater fejkat bilolyckor och personskador för att få förbipasserande att stanna upp. När de så väl har stannat har de blivit misshandlade och rånmördade. Europols trafikpolis har vid ett flertal gånger använt sig av samma knep, fast mot vägpiraterna själva. Ibland har det hänt att orutinerade poliser har öppnat eld mot misstänkta fordon och helt enkelt förintat dessa med den fruktansvärda eldkraft polisen förfogar över. Dock har även åtskilliga oskyldiga civilister gått åt under årens lopp i polisens razzior på så kallade "misstänkta" fordon.

Idag har de flesta mindre ligorna försvunnit från Europas större vägnät, för att istället leta sig till områden som inte patrulleras lika hårt. De större och bättre organiserade vägpiraterna finns dock kvar, då de är bättre rustade och har vidsträckta kontaktnät som ibland sträcker sig så långt som ända in i polishusen. Även om överfall inträffar på trafikanter i rätt stor utsträckning finns en hel del knep att undkomma dessa situationer. Att färdas i grupper om ett större antal fordon, understödda av beväpnade vaktstyrkor, är det säkraste, om än dyraste alternativet för att resa genom landsbygden.

SMUGGLAREN

DENNA UTGÅVA 1.0

Smugglaren är en kombinerad regel/kampanjmodul med inriktning på just smuggling. Med modulen följer även alternativa regler, tabeller och vidare beskrivningar av kampanjmiljön.

Tack till alla medverkande, till alla polare, samt så klart även spelgruppen "Stellans Frosserier"

10N-030