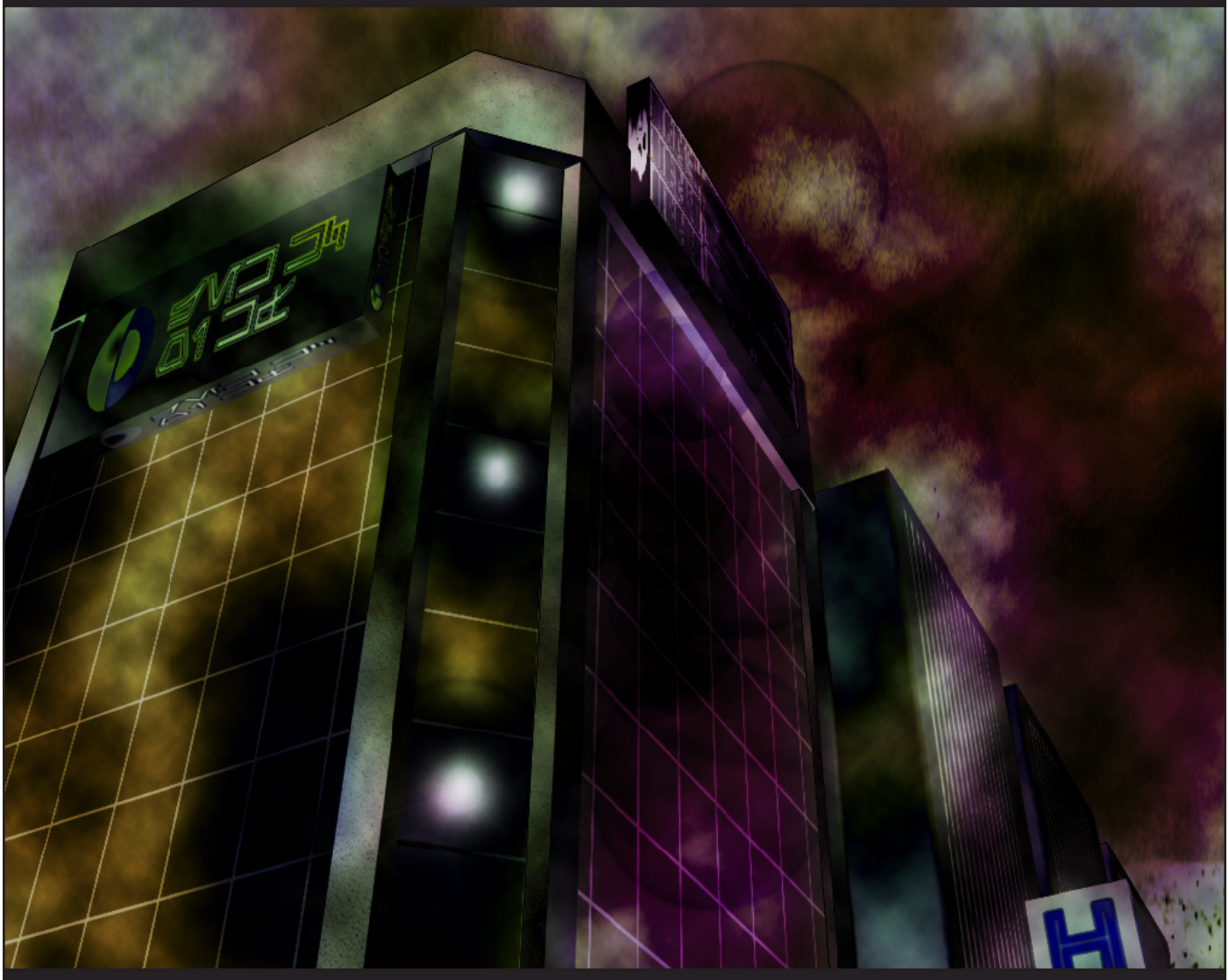
# RIDÅN FALLER

(NoGo Edition)

ett scenario av



nogo.se

neotech 2

## NoGo.se

### Produktion
NoGo-Dump Station

### Författare
Markus "Bastardo" Boman

### Omslag & illustrationer
Markus Boman

### Layout & grafik
Ichabod "AI" Svensson

## Övriga

### Korrekturläsning & idéer
Anna Maria A Romlid

### Speltestare
André Marklund, Andreas Westerlund
Erik Sjöstöm, Erik Vallgren
Johannes Ignberg, Kenneth Lundgren
Kim Risberg, Krister Sevä, Markus Boman
Ulf Nilsson

### Tack till
Team NoGo
Föreningen "Bosse Bus & Grabbarna Grus"

IIN-034
RIDÅN FALLER

## INDEX

| KAPITEL | Sid |
|---|---|
| **Inledning** | 03 |
| **Rollpersonerna** | 05 |
| Mediearbetaren | |
| Hackern | |
| Militären | |
| Övriga | |
| **Introduktion** | 06 |
| Kontakt | |
| Tågresan | |
| Sammanträde | |
| Planen | |
| **Lögnen** | 09 |
| Tidsplan | |
| En bluff av större proportioner | |
| Skrämsel | |
| Budget och resurser | |
| Förberedelser | |
| Parallell dramatik | |
| **Stöten** | 11 |
| Bomben | |
| Reaktioner | |
| Intrång | |
| Valvet | |
| Ovan jord | |
| Vägen ut | |
| Eventuellt misslyckande | |
| Möte ovan jord | |
| Resultat | |
| **Nya förlopp och intriger** | 17 |
| Ledtrådar | |
| Gömstället | |
| **La Jaula och upplösningen** | 19 |
| La Jaula "Buren" | |
| Säkerhetssystem | |
| Fångar | |
| Avslutning | |
| Efterspel | |
| **Appendix A - SLPs och utrustning** | 21 |
| **Appendix B - Kartor och områden** | 26 |

### Disclaimer
Detta är en produktion av skaparkollektivet NoGo-Dump Station för användning till rollspelet Neotech ifrån företaget Neogames AB. Allt material såsom exempelvis texter, bilder, illustrationer montage och layout är upphovsrättsskyddat och tillhör dess respektive upphovsman. Detta verk får, om inte annat anges, spridas fritt i oförändrat skick under icke kommersiella syften. Neotech är ett varumärke som tillhör Neogames AB och alla anknytningar till spelet ifråga är helt informella. Därigenom garanteras inte på något sätt vare sig kompatibilitet gentemot, eller överensstämmelse med den officiella produktlinjen.

All text är liksom enskilda uppgifter och annan information helt och hållet fiktiv, varför eventuella överensstämmanden gentemot verkligheten måste betraktas som slumpmässiga och uppdiktade.

# INLEDNING

## PROLOG

*Det var kallt och grått, novemberregnet piskade skoningslöst mot de kala betongfasaderna nere på Kauflingstrasse i östra Berlin, hjärtat av Europa. En tjock bunt av morgondagens tidningar landade hårt i den blöta och nattsvarta asfalten. Det missfärgade vattnet stänkte upp i hans ansikte som redan var smutsigt av det sura nedfallet av utsläpp som numera ständigt föll över megastaden. I skenet av den nakna, enögda lampan i gathörnet såg han konturerna av texten från morgondagens löpsedlar: Styrelsen avgår! Minister avslöjad - IGEN! Mer hann han inte läsa, texten hade blivit suddig av regnet. Han blickade uppåt längs de intetsägande väggarna som löpte efter autostradan. Det var kallt, den gamle uteliggaren kröp ned igen under sopsäckarna där det fortfarande var varmt. Snart skulle staden vakna!*

*Det hade varit ett syndens år, över trehundra dagar av lögner, svek och falska karaktärsdrag. Presidenten hade avgått efter korruptionsanklagelser, hemliga vapenaffärer och minst två numera kända sexskandaler. Media var inte sena med att piska upp stämningen och hela samhällsordningen har med ens hamnat i gungning. Även andra element har passat på att utnyttja den kaotiska situationen till egen fördel, inte minst bedragare och politiska uppstickare. Enorma videoskärmar längs autostradorna och uppefter fasaderna spelar upp fantastiska shower där politiker, företagsledare och andra, mer eller mindre kända ansikten inom loppet av sekunder döms och brutalt avrättas från det offentliga livet.*

*Hat mot främmande nationaliteter utomlands, liksom enskilda och redan utsatta subkulturer hemma i Europa är ingredienser som populistiska samhällskritiker i tider som dessa, utnyttjar för att skaffa pluspoäng inför nyvalet men även för att återupprätta den krossade myten om samhället och det förenade Europa, den väldiga federationen.*

*Natten var fortfarande svart, den sena hösten hade lagt staden i dvala och Berlin sov fortfarande. Till och med klubbarna var stängda, alla sov. Nästan. De tre skuggorna tillhörde medlemmar från radikal, politisk aktionsgrupp. I skydd av mörkret rusade de ut genom den uppdyrkade, tjocka branddörren. Jättekomplexet med blockets byråkratiska administration, megaföretagets själva hjärta, snart skulle terrorn eka i de trånga gränderna.*

*En enorm explosion skakar plötsligt om stadsdelen. Betongen gungar, marken skälver och fönster krossas av den väldiga tryckvågen. Avloppsvatten från en översvämmad kloak forsar ilsket ut över asfalten. Ett demonstrationståg avgår i fjärran. De marscherar för rätten att arbeta, för rätten att leva. Samtliga är maskerade, brandbomber och svarta fanor bär de med sig. Berlin har vaknat och snart kommer helvetet att bryta lös, återigen.*

*November och det är redan kyligt. Enligt meteorologer i Skandinavien kommer vintern över nyåret 2060-61 mest troligt att bli en av de längsta och kallaste på väldigt länge. Europeiska väderforskare har givetvis hakat på och piskat upp de vädermässiga hotbilderna inför Julen. Inte för att det finns några vetenskapliga belägg för att vädret riskerar påverka Europa på samma sätt som Skandinavien, utan för att flera av de europeiska meteorologerna har tecknat sponsoravtal med klädbranschen för att dessa ska få sälja så mycket vinterkläder som möjligt. Samtidigt vet meteorologerna och väderforskarna också att med utfästelser om vädermässiga hotbilder, så kommer troligtvis övriga detalj- och reseföretag också att haka på och teckna egna personliga avtal med forskarna om att få exklusiv information om vädret framöver.*

*Det är en tid när lögner och svek genomsyrar samhället. Till och med meteorologerna ljuger medvetet. Vem kan man egentligen lita på?*

## BAKGRUND

De händelser som ligger till grund för äventyret innebär i stort att en affärsman vid namn Konrad Zumwald har råkat i akut ekonomisk kris. Han är tidigare känd i samhället via massmedia som med förtjusning har följt hans uppgång - och fall. Idag står han efter en lång rad av misslyckade investeringar och tvivelaktigt fiffel på randen av personlig ekonomisk konkurs - eller åtminstone är det så det verkar. Zumwald själv har dock inga som helst planer på att gå under frivilligt, eftersom han ger samhället skulden för sina misslyckanden. Den nya strategin är en direkt motattack på samhället, en djärv plan som om den lyckas, kommer att gå till historien som ett av de mest förbluffande och framgångsrika svindlerierna någonsin.

Det här är dock bara den vinklade och förljugna synen på verkligheten så som rollpersonerna kommer att känna till den. I själva verket är Zumwald sedan flera år tillbaka inblandad i narkotikasmuggling, något som nu i form av skulder börjar komma ifatt honom.

I vilket fall så har Zumwald för avsikt att göra inbrott på företaget Dresdner Gutschriftbank Adler Saltzmans (DGAS-FINC) logistikenhet DGAS-LOG här i Berlin. Zumwald har nämligen kommit över detaljerade och topphemliga uppgifter om att logistikenheten också inrymmer företagets elektroniska bankvalv och centraldator. Logistikcentret är dock bevakat av ett avancerat säkerhetssystem, samt en egen intern vaktstyrka. Därtill råder full aktivitet i princip dygnet runt alla dagar på grund av den övriga verksamheten.

Zumwald har med inspiration från det politiska och samhälleliga klimatet kommit på en djärv och cynisk lösning. Ett måhända något osäkert kort men ändå likväl genomtänkt och utstuderat. Planen går ut på att skapa en gigantisk massmedial bluff som skulle resultera inte bara i att aktiviteten på centret stannade av, men även i att samhället i övrigt hamnade i upprorstillstånd. Mycket av detta räknar dock Konrad Zumwald med att få gratis från massmedia, som redan har piskat upp stämningen

i det offentliga klimatet rejält och på ett sätt som har öppnat både för populistiska politiska utspel, svindlerier, skandaler och spekulationer.

**SCENARIO**

Det bör inledningsvis sägas att detta äventyr lämpar sig bäst för uppdelning i en något tätare kampanjform av 2-4 sammanhängande speläventyr. Ridån faller är ett flexibelt scenario och kan både komprimeras respektive expanderas. Flera parallella händelseförlopp kan läggas in och både början och slutet kan förskjutas, ändras och göras till en del av en större och längre kampanj.

I den komprimerade varianten ligger betoningen på snabb och händelserik action, problemlösning och spänning. Konrad Zumwald och övriga spelledarpersoner kommer ideligen att jäkta rollpersonerna till det yttersta, samtidigt som parallella händelser som polisbesök, uppretade mediemoguler, terrorister och politiker, vilka alla börjat intressera sig för rollpersonernas ageranden. Här finns det även möjlighet för spelledaren att låta omvandla några av äventyrets delmoment till att utgöra klara förutsättningar för scenariot. Detta skyndar på det hela och antalet delmoment i spelet blir färre.

Motsatsen till den komprimerade spelstilen är en längre kampanjvariant med uppdelning och fokus på respektive moment i äventyret. Varje intrig kan tänkas leda vidare till nya spår, vägar och möjligheter. Rollpersonernas sociala relationer sinsemellan blir intressanta och kanske utvecklas till att bli en av äventyrets brännpunkter. Här följer ett exempel på hur en längre kampanj skulle kunna vara uppbyggd:

1. Inledning och introduktion
   - Rollpersonerna och väsentliga SLP:s presenteras.
   - Planen introduceras.
   - Eventuella förspel.

2. Kontaktskapande och förberedelser
   - Rollpersonerna inleder förarbetet.
   - Kontaktskapande.
   - Planering, inventering och rekvisita.
   - Eventuella intriger inom gruppen.

3. Genomförande
   - Planen sätts i verket.
   - Lojaliteten sätts på prov.
   - Eventuella missöden?
   - Parallella intriger kolliderar med ”Lögnen”
   - Konfrontation?
   - Svek.

4. Avslut och efterspel
   - Polisens och myndigheternas ageranden?
   - Zumwalds dolda agenda?
   - Gömstället och fängelseön ”La Jaula”?
   - Uppgörelse.
   - Eventuella efterspel.

Uppdraget är konstruerat för spel med en spelledare, samt tre till fem spelare. Ju färre spelare, desto större risk att den blandning av spetskompetens som krävs för uppdraget helt enkelt inte uppfylls, vilket i sin tur istället ökar de individuella kraven på de respektive rollpersonerna.

**ROLLPERSONERNA**

Färdiga rollpersoner för uppdraget bifogas inte. Istället presenteras särskilda teman för fem tänkbara rollpersoner. Utifrån dessa arketyper kan spelledaren skaffa inspiration och vägledning till hur spelgruppen kan förses med rollpersoner.

Den grupp av rollpersoner som anlitas för detta snillrika uppdrag bör representera ett flertal olika kompetensområden. Förutom att någon, alternativt flera rollpersoner är skickliga mediaarbetare, så bör det i gruppen även ingå en erfaren före detta polis eller ännu hellre militär. Därtill är en förutsättning för kuppen att det i gruppen även finns en eller flera kompetenta hackers.

Rollpersonerna har ingen som helst relation till varandra innan uppdraget. Detta är ett medvetet val från Zumwalds sida. Han har nämligen låtit sätta ihop gruppen på ett sätt som ska göra det väldigt osannolikt att de hinner bekanta sig med varandra innan kuppens genomförande. Därmed har Zumwald skapat en första och grundläggande försäkring mot att själv inte riskera bli lurad av sina kumpaner.

**MOTIVERING**

Scenariot utgår ifrån att dessa rollpersoner är i behov av stora summor pengar. Men eftersom uppdraget är tidsödande i storleksordningen tre till fyra veckor, krävs det att behovet inte är desperat akut.

I övrigt är rollpersonerna tänkta att motiveras till detta uppdrag med dels de sedvanliga löftena om “liten insats kontra stor och riskfri utdelning”, men även av den karisma och det ledarskap som den självutnämnde ledaren Konrad Zumwald utstrålar. Inte för att någon av rollpersonerna på något sätt kommer sig för att lita på mannen, utan av den anledningen att Zumwald ger sken av att verkligen kunna genomföra operationen. Rollpersonerna inser dock att de måste vara på sin vakt för att inte riskera bli snuvade och förrådda av den vane skojaren och affärsmannen. Kanske finns det till och med möjlighet för de övriga mötesdeltagarna att tvärtemot Zumwalds förmodade planer gå ihop och föra honom bakom ryggen. Media, samhället och polisen kommer ju mest troligt inte att ha några problem med att övertygas om hans skuld och motiv.

Som sagt, det är och har varit ett syndens år. Frågan är bara vem som kommer att gå som lycklig vinnare in i det nya året?

## ROLLPERSONERNA

### MEDIEARBETAREN

Den eller de mediearbetare som Zumwald låter anlita för detta uppdrag har varit med ett antal år i branschen och den plan som Zumwald lägger fram bör därmed inte heller komma som någon chock.

Mediearbetaren är antagligen i 30-års åldern och tillhör den generation som växte upp på det glada 30-talet. Ett decennium mitt mellan det gamla och det nya. Tiden var stressad och marknaden för mediebranschen som alltid lukrativ. Han eller hon lärde sig snabbt att sålla i informationshysterin och insåg hur de intressanta bitarna kunde användas för att tjäna pengar och överleva. Smutskastning är alltid ett tacksamt ledmotiv och idag handlar det inte bara om att förvränga eller tänja på existerande fakta - nu kan man faktiskt också skapa nyheter som ännu inte har ägt rum.

Mediearbetaren har förstört många offentliga personers liv och ruinerat desto fler med sina personliga hat- och smutskastningskampanjer. Han eller hon har därför många nästan naturliga fiender, varav de flesta givetvis finns inom affärslivet, politiken och hos allmänheten.

Mediearbetaren har goda kunskaper och färdigheter inom områden som Foto & Film, Historia, Informationssökning, Media och Politik. Dessa kan kombineras och spetsas med andra kunskaper men färdigheter kring redigering och skapande av media är grundläggande för äventyret.

### HACKERN

Bland rollpersonerna måste det finnas åtminstone en välorienterad hacker. Han eller hon är strax över 20 år och tillhör de som växte upp på 40-talet i skuggan av den totala nätrevolutionen där allt på bara några nätter förvandlades från digitalt till analogt och tvärtom. Hackern slukades tidigt av nätet och lät sig fascineras av dess storslagna vidder, möjligheter och säkerhetshål överallt. Med de rätta kunskaperna behöver man inte arbeta för att försörja sig själv och för hackern tog det inte lång tid att inse detta faktum.

Hackern kommer troligen att ge Konrad Zumwald allvarliga kommunikationsproblem med gruppen. De tillhör olika generationer och talar med helt andra ord - det nya och det gamla i kollisionskurs i ett nötskal. Hackern är uppkäftig, snackar med slanguttryck och gillar att ifrågasätta eller bara göra narr av folk som Zumwald. Attityden är från och sticks illa i ögonen på de från den äldre och ”utdöende” generationen.

Programmering och dataintrång är hackerns främsta kunskapsområden, något som kan spetsas med exempelvis elektronik och låsdyrkning. Typiska kontakter är programmerare, hackers och administratörer på virtuella arenor. Hackern har troligen inte ens träffat de flesta av hans/hennes kontakter i den fysiska verkligheten - all kommunikation sker digitalt. Hackern har egentligen ingen förståelse till varför gruppen överhuvudtaget träffas ansikte mot ansikte, något som kan underlätta polisens arbete betydligt längre framåt - men å andra sidan tillhör ju Zumwald trots allt en utdöende generation med som tur var lika utdöende idéer och galenskaper.

Hackerns fiender finns uteslutande på nätet. Hans eller hennes identitet är virtuell, något som gör att få känner till ansiktet bakom överhuvudtaget. Hackerns mål med uppdraget är att få snabba pengar - eventuellt också om det är möjligt, lura övriga på deras andelar.

### MILITÄREN

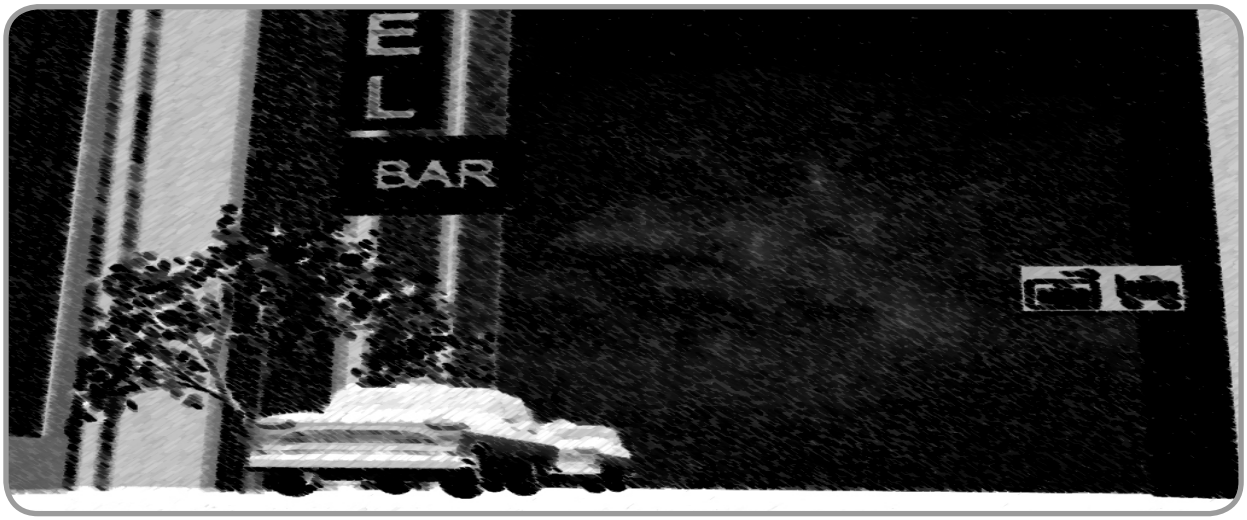
Konrad behöver till uppdraget flera föredettingar med militär bakgrund. De praktiska utmaningarna är nästan lika stora som de tankemässiga. Konrad vet att DGAS har en tuff och skjutglad insatsstyrka i reserv ifall ett eventuellt larm skulle gå igång. Ingenting får gå fel, men eftersom människor är inblandade måste man alltid räkna med misstag, fummel och tanklöshet. En rationell armekänga eller två är därmed den enda garanten för att uppdraget inte ska resultera i fullständig skandal.

Rollpersonen med militär bakgrund är något äldre, troligen uppåt 40 år eller mera. Han eller hon måste vara insatt i taktik, sprängteknik och vapensystem. Eldstrider bör inte förekomma men om det gör det, ja då behövs kompetensen på plats. Militären är rationell, systematisk och otålig. Han/hon vet som alltid bäst och om andra inte genast känner av rangordningen i truppen blir ex-militären genast argsint, oresonlig eller kanske till och med personligt förödmjukad och rasande. Han/hon är upplärd enligt den gamla konservativa skolan och kan inte med subkulturer, eurolingo, hackerterminologi och cityslang.

### ÖVRIGA

Ovan nämnda arketyper är mer eller mindre nödvändiga för uppdraget. Det bästa är om flera karaktärer ifrån samma kompetensområde kan delta, exempelvis två militärer, samt två mediearbetare. Zumwald vill dock inte ha en alltför stor grupp, eftersom alltsammans i ett senare skede kommer att handla om hur gruppen delar på bytet - eller vem som lurar vem.

Men det kan även vara lämpligt att ta in fler medarbetare, exempelvis en bevandrad inbrottstjuv som är insatt i säkerhetssystem, säkerhetsrutiner, låsdyrkning och sprängteknik. En inbrottstjuv är också bättre insatt i vilken typ av specialutrustning som de kan tänkas behöva vid själva stöten.




## INTRODUKTION

**KONTAKT**

Rollpersonerna kontaktas individuellt i ett första skede via Zumwalds underhuggare Weber. De får inga närmare detaljer men informeras om uppdragets karaktär (teamwork, mediaarbete, inbrott och stöld), tidsrymd (cirka tre till fyra veckor) och ersättning (50 000 euro som lägst, respektive tio till tjugo miljoner euro som högst). Om någon av rollpersonerna tackar nej så tas ingen vidare kontakt innan eventuella ersättare har accepterat förfrågan.

**TÅGRESAN**

En av rollpersonerna (bosatt i Tyskland ett par timmar från Berlin) får en enkel tågbiljett hemskickad. Han eller hon förmodas ta denna resa.

Tåget är gammalt och slitet. Det består av ett lok och tolv nedgångna passagerarvagnar. Rollpersonen kliver in i sittvagnen som är angiven på biljetten. Vagnen är uppdelad i två stora kupéer, vilka åtskiljs av en tunn vägg och en smutsig glasdörr. Rollpersonen slår sig ned på sin plats, ser sig omkring. Det är uppenbarligen inte så många passagerare i hans/hennes ”sätesfamilj”. Av totalt sex sittplatser är rollpersonen ensam med en liten punkare på tolv-fjorton år. Han lyssnar antagligen på musik från någon bärbar spelare, varför han gör kontinuerliga, rytmiska huvudrörelser hela tiden. Han tuggar på någonting och karvar obekymrat med en stor och skinande kniv i vagnsväggen bredvid sig.

**[Till SL]: Punkaren kommer att fortsätta med detta ända tills han kliver av tåget. Ifall rollpersonen försöker hejda honom, genom att exempelvis säga åt honom att upphöra, kommer punkaren att på ett uppkäftigt sätt kalla RP för gubbjävel eller liknande, sprätta ett eller två värdelösa mynt på RP och därefter bara fortsätta med karvandet.**

Efter några timmar saktar tåget in vid en förmodad förort till Berlin. Enorma, ödelagda betongkomplex ligger utspridda i ytterområdet. Punkaren reser sig upp och är på väg att kliva av tåget. Rollpersonen lägger kanske inte så stor vikt vid detta, men hör och ser i periferin hur killen försöker råna en gammal tant på sin handväska. I ena handen drar han i handväskan, medan han håller upp en kniv i den andra. Tanten håller krampaktigt i väskans andra del och försöker frenetiskt dra den tillbaka. Hon ropar på hjälp. Innan RP eller någon annan hinner agera kommer tanten att dra upp en fantastiskt stor revolver



och peka mot pojken med den. Han ger upp och skriker, ”slipp då kärringjävel”. Därefter kliver han ut ur kupén och hoppar av tåget. Utanför ser RP ett stort och förmodligen ödelagt bostadsområde med ett flertal mer eller mindre fallfärdiga och höga, före detta hyreshus på tolv till tjugosex våningar. Ingen annan i vagnen verkar ha ens noterat incidenten med rånförsöket. Alla är upptagna med sitt, inklusive tågvärden som röker hemodlade preparat med en av de yngre resenärerna.

Tåget stannar efter ett antal timmar på ett slitet sidospår utanför ”Berlin Haubtbanhof” och rollpersonen kliver av. Efter en underjordisk, horisontell rulltrappa på cirka femtonhundra meter så är resan slut, i alla fall nästan. En chaufför kommer fram och frågar om han kan ta rollpersonens bagage och säger därefter att han har order om att föra RP till det stundande sammanträdet...

**SAMMANTRÄDE**

Rollpersonerna har som tidigare nämnt inga ursprungligen relationer till varandra, utan träffas för första gången i ett hemligt och slutet sammanträdesrum under SAJYO-skrapan i ett av Berlins många affärsdistrikt.

Mötet är anordnat av affärsmannen Konrad Zumwald som i ett sammanbitet tillstånd själv framträder då samtliga av sammanträdesrummets stolar har tillsatts. Rollpersonerna känner, förutom Zumwald igen mediamagnaten Adolf Munkelt och den från media kände profilen Max Grossman. I övrigt känner rollpersonerna antagligen inte igen någon.

Rummet är till ytan medelstort och består av två våningsplan. En komplett bar pryder en del av det nedre rummets ena väggpartin och en tjock, rödfärgad heltäckningsmatta täcker golvet av hela det nedre våningsplanet. Väggar, tak, hyllor, möbler och detaljer är samtliga klädda av det exklusiva träslaget mahogny och inger en känsla av betydelse och klass. Sammanträdesbordet är avlångt och ett antal stolar står utspridda enligt exakt mönster på bägge långsidorna. En hologramprojektor för 3D projektioner är diskret installerad i taket och förmodas kunna återskapa ljusföreställningar antingen på bordet eller på annan önskad plats i rummet.

När samtliga mötesdeltagare har anlänt kliver Zumwald själv raskt in. Han harklar sig flera gånger, ser märkbart tankspridd ut och slår otåligt med en pekpinne i kompositmaterial längs ena byxbenet. Han knäpper ett par gånger med fingrarna, varpå belysningen i konferensvåningen dämpas.

Med ens tycks Zumwald vara samlad och den tidigare nervositeten är borta. Han slår åter med pekpinnen och tar till orda.

*- Mina herrar, tiden har kommit för revansch på samhället.*

*- Ni känner inte varandra. Jag känner er inte heller, ni känner förmodligen till mig men enbart på ett affärsmässigt plan. Så erfordrar jag att även samtliga övriga band och relationer inom detta rum ska stanna. Jag liksom ni - vi är*



*alla affärsmän med våra respektive skrupler och befläckade bakgrunder. Tyvärr befinner vi oss i detta rum på grund av att vi har blivit lurade av samhället, förpassade till den sociala avskrädeshögen.*

*- Du till exempel*, Zumwald pekar upprört mot en av rollpersonerna. Han berättar utförligt, med svepande och överdrivna ordalag men också otroligt nog även faktiskt ganska träffande, om ett av rollpersonens tidigare misslyckanden i livet.

Efter ungefär tjugo minuter av retorik och mot samhället fientliga uttalanden går han in på att berätta om planen.

**PLANEN**

Konrad Zumwald berättar med inlevelse om att han har för avsikt att utföra ett spektakulärt inbrott på företaget Dresdner Gutschriftbank Adler Saltzmans logistikenhet DGAS-LOG här i Berlin. Zumwald berättar om att han har kommit över detaljerade och topphemliga uppgifter om att logistikenheten också inrymmer företagets elektroniska bankvalv och centraldator. Logistikcentret är dock bevakat av ett avancerat säkerhetssystem, samt en egen intern vaktstyrka. Han berättar även om den övriga verksamheten (vilken han egentligen inte riktigt vet vad den går ut på, annat än transport och allmän lagerverksamhet).

Zumwald har med inspiration från det politiska och samhälleliga klimatet kommit på en raffinerad lösning. Planen går ut på att skapa en gigantisk massmedial lögn som ska mynna ut i en bluff av sådant slag att aktiviteten på centret dels stannar av, samt att allt fokus i

det ögonblicket riktas mot ett helt annat dilemma, ett bombhot mot en lägligt intilliggande gasanläggning. I vanliga fall kanske ett bombhot inte skulle spela så stor roll men i dessa tider, samt efter två veckors massmedialt hårdnackat inpräntande av ärlig fientlighet gentemot Europa från muslimska fundamentalister i allmänhet, kommer bombhotet förhoppningsvis att tas på stort allvar.

Bluffen eller bedrägeriet ska bestå av först en massmedial fientlig fokusering på den fundamentalistiska delen av den muslimska befolkningen. Ett flertal falska nyheter om ritualmord och terrordåd på européer ska underlätta för att skapa ett allvar i bluffen. Därefter ska ett avancerat bombhot iscensättas i en gasindustri i den omedelbara närheten till DGAS-LOG. På grund av den hätska stämningen och allvaret i hotet förmodas ett område motsvarande cirka sex till åtta kvarter spärras av och utrymmas innan polisens bombstyrka har lokaliserat och oskadliggjort bomben.

Samtidigt som denna procedur iscensätts ovan jord kommer rollpersonerna att via en gammal underjordisk avloppskanal, bryta sig in i logistikkomplexets källarplan där även det elektroniska bankvalvet är inrymt. Genom en lufttrumma kan en hacker ta sig in i en vaktkur där en datorterminal, kopplad till det interna säkerhetssystemet finns. Härifrån kan hackern ta kontroll över och deaktivera valda delar av säkerhetssystemet och samtidigt undanröja alla eventuella spår som rollpersonerna kan tänkas ha lämnat efter sig.

Därefter tar sig rollpersonerna in i valvets serviceterminal, beläget i ett större övervakningskontor på källarplanet. Denna terminal ligger nämligen innanför det rigorösa och komplexa systemet av brandväggar som skyddar valvet från elektroniska intrång utifrån. Med hjälp av ett specialkonstruerat så kallat "isbrytarprogram" har rollpersonerna möjlighet att hacka gentemot det elektroniska bankvalvet med "normal" svårighet. Mjukvaran innehåller även automatiska funktioner för de ekonomiska transaktioner som valvets dator sedan ska utföra på bankens bekostnad. Programmet kommer i bästa fall att stjäla uppemot 80 miljoner euro från ett av DGAS-FINC reserv- och säkerhetskonton och överföra dessa till en enkel så kallad transitbank ute i stilla havet. Skillnaden gentemot en vanlig överföring är att mjukvaran i isbrytarprogrammet kommer att hindra valvets datorsystem från att sända ut loggar och uppspårningsmöjligheter till avsändaren, i detta fall DGAS-FINC och DGAS-LOG. Det internationella nätverk som bankerna tillhör kommer dock att godkänna överföringen som legitim, eftersom korrekta bekräftelser i samband med transaktionen skickas till banknätet. De returbekräftelser som mottagaren i vanliga fall automatiskt sänder tillbaka till avsändaren kommer i detta fall hamna i en sedan lång tid tillbaka hackad persondator i Sydafrika.

Efter överföringen ska rollpersonerna kamouflera alla deras gärningar noggrant och därefter iscensätta en autentisk systemkrasch (även det med hjälp av den av Zumwald bifogade mjukvaran).

Frågor kommer förhoppningsvis inte att börja ställas förrän någon upptäcker att pengar saknas från avsändarkontot. I bästa fall beräknas detta ge förövarna ungefär tolv dygns försprång.

Detta är dock endast hur planen är tänkt att fungera i teorin och alltså inget exakt ledband för hur det egentligen kommer att gå.

Rollpersonernas del i planen består alltså av två huvudsakliga delmoment. De ska dels i samverkan med medieprofilen Grossman och producenten Munkelt sprida ut och förmedla den förljugna hotbilden till allmänheten. Övriga mediestationer och bolag kommer förhoppningsvis att haka på detta extremt snabbt för att inte riskera tittarsiffror, reklam och sponsring. Populistiska politiker och samhällskritiker kommer antagligen också hänga på trenden och fördöma dels terrorismen, dels sprida skräcken vidare genom att peka ut nya potentiella hotbilder om "ingenting görs".

Rollpersonernas andra del i planen består av själva utförandet av kuppen. De andra inblandade anser sig inte vara i sådan vigör att deras fysiska delaktighet skulle gynna uppdraget. De anser sig heller inte vara tillräckligt insatta i varken hacking, säkerhetssystem eller modern datateknik.

Zumwald och de andra är beredda att gå med på en jämlik uppdelning av bytet rakt av. Om uppdraget misslyckas kommer rollpersonerna dock ändå att ersättas ekonomiskt med 50 000 euro. Detta är förvisso ingen struntsumma men vid en lyckad kupp kan det sammanlagda bytet i bästa fall jämförelsevis uppgå till tiotals, kanske till och med uppemot 80 miljoner euro.

Någon förhandling av ersättningen är därmed inte aktuell. Uppdelningen är i detta skede redan väldigt fördelaktig åt rollpersonerna, anser de övriga inblandade. För att förvissa sig om att rollpersonerna verkligen utför sin del av uppdraget så får de halva grundersättningen i förväg och resten efter det att kuppen har utförts.

Senare under arbetets gång kan spelledaren dock låta Zumwald bli mera givmild. Ett förskott på 10 000 euro kan beviljas om han övertygas om att rollpersonerna gör ett bra arbete.

## LÖGNEN

### TIDSPLAN

Rollpersonerna förväntas bygga upp och iscensätta "lögnen" under en period av ungefär en vecka. Därefter får det dröja högst sex dagar innan själva kuppen ska vara genomförd. Detta innebär förvisso en period av slitsamt och hårt arbete men löftet om utdelning är förhoppningsvis tillfredsställande för rollpersonerna.

### EN BLUFF AV STÖRRE PROPORTIONER

Tanken är att rollpersonerna ska skapa och projicera en bluff av sådan styrka att den ger både politiska och massmediala återverkningar över samhället. Under loppet av några dagar och med ett klimax av kanske ett antal timmar förflyttas allt fokus och all kraft mot en punkt med centrum i svindelns absoluta närhet. Detta resulterar dock i att kaosets mittpunkt blir så belyst att allt annat i även den omedelbara närheten förminskas och blir obetydligt. Kort sagt är bluffen bara en gigantisk skenmanöver från någonting helt annat - Stöten.

Även om Konrad Zumwald är beredd att välkomna de flesta välgrundade och underbyggda idéer som rollpersonerna tillskjuter kuppen, har han redan en i förväg utarbetad idé om vad "lögnen" specifikt går ut på. Lögnen är dock en felbenämning, eftersom det i själva verket snarare är tal om ett bedrägeri av stora mått. Finansiären Dr Adolf Munkelt är ägare till ett mediaproduktionsbolag i Tyskland. Hans del i planen är att producera och publicera nyheter av den "information" och det material som rollpersonerna successivt förmedlar. Munkelt har nämligen stora egna ekonomiska vinningar av själva bluffen, eftersom dessa nyheter kan köpas och säljas mellan mediabolagen och därmed skulle ge hans aktier ett välbehövligt kliv uppåt. Men det är också fler som tjänar på bluffprojektet. Konrad Zumwald är sedan en kort tid tillbaka ägare av och chef i ett hittills fallfärdigt försäkringsbolag med säte här i Berlin. Bolaget förbereder sedan Zumwalds tillträde, inrättandet av en så kallad terrorförsäkring, något som snart och i samband med kuppen antas ge Zumwald dryga inkomster. Zumwalds inblanding i försäkringsbolaget har rollpersonerna dock antagligen ingen kännedom om, ifall de inte kommer från Berlin och följer med i finansnyheterna, samt lyckas med ett slag i Undre världen med en differens på minst fem (5).

Bluffen bygger på tre grundläggande förutsättningar; Allmänt politiskt missnöje, ekonomisk lågkonjunktur, samt ett massmedialt hårt tryck. För att få genomslag måste en särskild grupp i samhället pekas ut som samhällets fiender. I Europa har under de senaste decennierna ryssar, kineser och nu senast afrikaner varit hårt utsatta. Folket, media och politikerna är less på att peka ut dessa folkgrupper som samhällsfarliga. Nu är det araberna och särskilt de fundamentalistiska muslimerna som börjar vara intressanta igen. Både Zumwald, Munkelt och mediaprofilen Grossman är naturligtvis väl medvetna om att det egentligen inte finns någon anledning att peka ut just muslimerna som samhällsfarliga. Deras beräkningar är helt och hållet gjorda utifrån cyniska bedömningar av det politiska och massmediala läget.

### SKRÄMSEL

Ett väsentligt inslag i bluffen och inför skapandet av hotbilden är skrämsel. Rollpersonerna måste tillsammans arbeta fram en arbetsplan på hur det hela ska framställas, hur många och vilka inslag, samt i vilken takt de påhittade hotbilderna ska skickas ut till media.

Det är i stort upp till rollpersonerna att komma på detta, regissera, producera och läcka nyheterna till media, främst genom Munkelt och hans bolag. Zumwald och Munkelt har dock redan förberett en preliminär arbetsplan ifall rollpersonernas kompetens för planeringen skulle visa sig brista. Den går i stort ut på följande:
Skrämma upp befolkningen, i syfte att göra dem mer mottagliga för propaganda, populism och ogrundade "nyheter".

Ge antydningar om- och peka ut en samhällets fiende. I detta fall har Munkelt och Zumwald dock redan poängterat att fundamentalistiska muslimer MÅSTE utgöra syndabockar för den här kuppen.

Skapa hotbilder för att ytterligare skrämma upp och sporra allmänheten. Ett exempel kan vara att påminna om tidigare vågor av terror, samt dra paralleller till hur motsvarande dåd skulle kunna se ut i dagens samhälle.

En huvudingrediens är bortkopplandet av det rationella tänkandet, kritiken och självständigheten hos människorna. Smutskastning av politiker eller offentliga personer som inte har rätt åsikt är därmed obligatorisk, liksom behovet av att göra narr av offentliga mothugg i övrigt.

Skapa ett terrorns klimax. Detta kan åstadkommas med ett bombhot, ett antal utplacerade sofistikerade bombattrapper, samt fejkade mediereportage, bilder och nyheter från händelsernas centrum. Skrämselns betydelse är här helt avgörande.

### BUDGET OCH RESURSER

Eftersom den falska hotbilden kommer att ge mediabolagen grova inkomster under den kommande tiden finns stora resurser tillgängliga för rollpersonerna. Adolf Munkelt har låtit upprätta och lånar nu ut bland annat en komplett filmstudio till Kuppen. Max Grossman ställer upp med ett digitalt framställningscenter av artiklar för både nätet, tidningar och TV. Statister kan ordnas fram relativt enkelt och även det utan några ytterligare insatser från rollpersonernas sida. De kontakter inom mediavärlden som rollpersonerna genom organisationen bakom kuppen har stiftat bekantskap med, kan alltså som

tidigare nämnts betraktas som tämligen resursrika.

## FÖRBEREDELSER

Iscensättningen av dels bluffen men även den efterföljande kuppen kommer att kräva stora förberedelser. Rollpersonerna antas ha flera förslag på hur bluffen ska projiceras ut över samhället. Om de blir villrådiga kan spelledaren låta Munkelt eller Grossman ge förslag på intriger och nyheter som rollpersonerna sedan kan iscensätta. Ett exempel är att skapa falska mordhot och låta statister spela offren. Ett annat kan vara att använda gamla men bearbetade arkivbilder tillsammans med nya datorframställda bilder/filmer om stora massmöten i arabvärlden där Europa framställs negativt. Falska nyheter om militära uppladdningar kommer också att kunna skapa rubriker. Även om alla nyheter sedan dementeras av politiker, statstjänstemän och militärer, så är det ändå dessa, snarare än nyhetsankaren och mediaprofilerna som kommer att svartmålas och förlöjligas.

Ett sista inslag kan gälla en falsk nyhet om att en arbetare skulle ha mördats i närheten av det ställe där den falska bomben senare ska placeras. Polisen kommer givetvis att dementera alla uppgifter om det påstådda mordet men stor och intorkad blodpöl (utspilld av Weber?) räcker för att media och allmänheten i övrigt genast misstänker att polisen ljuger om incidenten. Mordet kan sägas ha uppenbara antieuropeiska etniska betingelser (riktigt hur detta ska framställas får rollpersonerna fundera ut).

## PARALLELL DRAMATIK

Beroende på kampanjen i stort kan spelledaren välja att foga in parallella händelseförlopp, dramatik och intriger efter behag. Ett lämpligt exempel kan vara att gruppens mediearbetare tidigare har arbetat med att göra skvallerreportage om en känd affärsman i staden. Denna person går under namnet Walther Massman, en hårdför och besinningslös företagare med många kontakter i de närliggande sektorernas styren. Reportagen kan ha resulterat i en rad dåliga år för Massman, något som han aldrig kommer att glömma. Att förfölja de journalister och mediearbetare som förvandlade hans framgång till år av miserabelt helvete har blivit hans besatthet. Om Massman får reda på att mediearbetarna nu är på plats och stryker omkring i hans bebyggelse - då kommer han att vidta konkreta åtgärder, först för att lista ut exakt vad de har för ärenden i stadsdelen, därefter eventuellt kidnappa rollpersonerna och förbereda någonting ännu värre...

Konrad Zumwald kommer givet denna dramatik inte att bli särskilt nöjd. Han inser dock problemet med en snokande Massman, oberoende av rollpersonernas agerande. Zumwald vet att affärsmannen har kontakter till och med i det administrativa rådet, något som inte gynnar hans operation det minsta - tvärtom.

Andra tänkbara parallellhistorier kan utspelas beroende på rollpersonerna och hur dessa agerar. Det kan tänkas att gamla fiender vaknar till liv, skulder som ska saneras, eller poliser som börjar snoka.

**[Till SL]: Det ligger i spelledarens uppgift att försöka väga parallella handlingar mot huvudstoryn i en passande blandning. Spelare som använder sig av fantasi, rollpersonens bakgrund och kontakter, samt anstränger sig till att gestalta sin karaktär borde belönas, kanske med erfarenhetspoäng eller dylikt.**

### WALTHER MASSMAN

**Namn**: Walther Massman
**Sysselsättning**: Fastigheter, Handel
**Född**: 2021-01-14, Dortmund

| | | |
|---|---|---|
| **STY**: 11 | **VIL**: 16 | **LUK**: 10 |
| **TÅL**: 12 | **BIL**: 14 | **KÄN**: 12 |
| **RÖR**: 13 | **SYN**: 14 | **FÖR**: 9 |
| **PER**: 14 | **HÖR**: 12 | **BF**: 11 |
| **PSY**: 12 | **SMA**: 9 | **Stridsvana**: 1 |
| **Cool**: 13 | **TO**: 29 | |

**Förmögenhet**: 50 764 000 € (2059-01-02)
**Fastigheter**: Lager, Bostadsblock, Kommers
**Markinnehav efter regioner**: Tyskland, Danmark, Polen, Frankrike, Tjeckien
**Betydelsefulla bolagsinnehav**: 90% Massman Enterprises, 75% MEV Systems, Massman Lebens 70%, 40% KOLDOR Tranz, 25% WUF Inc, 10% MLF Cargo.
**Betydelsefulla poster**: Styrelseledamot administrationsråd sektorer 419-424, Berlin.

**Utdrag Brotts- och misstankeregister**:
2040-06-05 - Stöld. Villkorlig dom.
2040-08-01 - Misstanke stöld. Avförd från misstanke (AFM).
2042-09-15 - Misstanke bedrägeri. AFM.
2048-12-23 - Misstanke grovt bedrägeri. AFM.
2050-06-13 - Misstanke olaga hot. Dömd till böter.
2052-04-20 - Misstanke försäkringsbrott. Dömd, skadestånd.
2054-09-12 - Misstanke mutbrott. AFM.

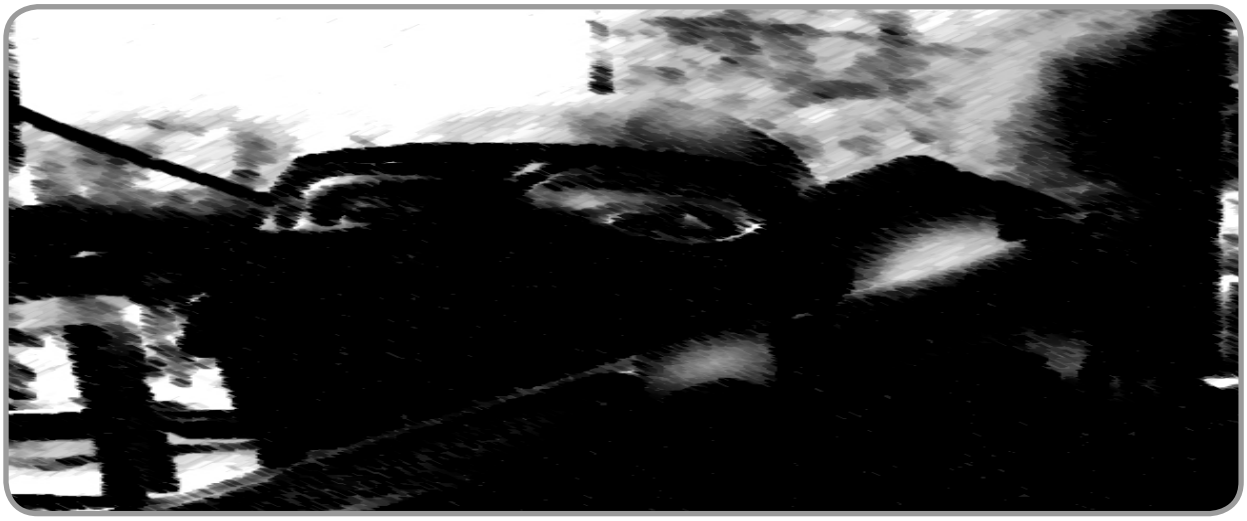
### VERA GRUBAR

Formellt Walther Massmans första sekreterare men är också känd som hans "högra hand" när det gäller att ta hand om smutsiga affärer och leja hejdukar för att utföra inkasso- eller "tuffa" förhandlingsuppdrag. Vera Grubar är lika samvetslös som Massman och får betalt i storleksordningen hundratusentals euro för att fortsätta att hålla Massmans rygg fri.

Vera har genomgått en tuff frilansutbildning och kan hantera situationer som kräver kunskaper inom både vapen och närstrid.

| | | |
|---|---|---|
| **STY**: 14 | **VIL**: 12 | **LUK**: 13 |
| **TÅL**: 13 | **BIL**: 13 | **KÄN**: 11 |
| **RÖR**: 14 | **SYN**: 11 | **FÖR**: 9 |
| **PER**: 17 | **HÖR**: 10 | **BF**: 14 |
| **PSY**: 15 | **SMA**: 9 | **Stridsvana**: 6 |
| **Cool**: 12 | **TO**: 37 | |

**Färdigheter**: Administration 16, Automateld 14, Datateknik 14, Förhörteknik 10, Genomsöka 10, Gevär 12, Gömma 12, Köra bil 12, Närstrid kniv 13, Närstrid obeväpnad 16, Pistol 11, Simma 11, Smyga 10, Sprängteknik 10, Säkerhetssystem 10, Vapensystem-Robotvapen 12, Övertalning 14.



## STÖTEN

Om Zumwald inte är nöjd med rollpersonernas arbete kommer han genast att kontakta dem och påpeka sitt omedelbara missnöje. Detta samtidigt som han kommer att ge sina synpunkter på vilket genomslag ”lögnen” får i samhället, samt om resten av planen överhuvudtaget kan genomföras. När han ger det eventuella klartecknet för steg två av operationen är det dock upp till rollpersonerna att avgöra exakt datum och veckodag för händelsen, eftersom det är de som ska utföra inbrottet och som därmed också tar de största fysiska riskerna.

Rollpersonerna antas i förväg själva veta vilken utrustning som de behöver ha med sig under inbrottet på komplexet. Zumwald kan sedan skaffa fram det mesta av det som efterfrågas med undantag av vapen. Här är han strikt och uppmanar rollpersonerna att acceptera kulsprutepistoler av typen MP5A9, av vilka Zumwald på tvivelaktig väg har kommit över fyra exemplar. Dessa går inte att spåra, annat än till en stöld från ett polislager som utförts av fem mexikanare för tre år sedan. Därtill har han fyra äldre men likväl fungerande automatkarbiner av typen AKM Kalasjnikov. Av pistoler kan han skaffa fram två exemplar av modellerna SIG P525.

Annan utrustning som rollpersonerna måste ta med är materiel för att kunna avlägsna eventuella galler och fastmonterade hinder i kloaktrummorna. På den karta som rollpersonerna får av Zumwald är det åtminstone ett galler som måste passeras.

**[Till SL]: Gallren kan antingen monteras loss med kofot, mejslar eller andra övriga standardverktyg. Portabla handsvetsar kan också fungera för att lösa denna uppgift.**

Rollpersonerna förses här också med den nödvändiga mjukvaran, i form av en plastskiva för primitiv datalagring. De får även en karta över kloakerna, samt en primitiv skiss över komplexets källarvalv.

### BOMBEN

Den bombattrapp som gruppen enligt planerna ska placera ut måste vara ytterst sofistikerad. Om någon av rollpersonerna har stor vetskap om säkerhetssystem, sprängteknik, mineringar, bomber och dylikt, förväntas han eller hon ta initiativ till att konstruera attrappen. I annat fall tar Weber hand om detta. Eventuellt kan bomben konstrueras i samverkan mellan Weber och rollpersonerna.

Inför utplaceringen kommer Zumwald att ta kontakt med rollpersonerna. Han hävdar att han har ordnat med ”leverans” av bomben, vilket innebär att han har lejt en man i trettioårsåldern, arabisk härkomst för att ta hand om uppdraget. Med falsk legitimation och tillträdesorder ska mannen med en stulen lastbil köra in på området, lasta av två stora fraktlådor och därefter smyga in i komplexet och placera ut bomben. Exakt vart i byggnaden som detta ska ske får rollpersonerna avgöra om.

**[Till SL]: Spelledaren får här improvisera, dels hur utplaceringen fortlöper, samt kring hur byggnaden för gasindustrin ser ut.**

### REAKTIONER

Scenariots fortsättning bygger helt på i vilken mån gruppen har lyckats iscensätta planerna. Detta är naturligtvis upp till spelledaren att avgöra. Det kan tänkas att uppdraget tar en helt annan vändning redan här, ifall exempelvis DGAS-LOG inte tar bombhotet på tillräckligt stort allvar. Om detta sker kommer företagsledningen att inte stänga ned komplexet helt och hållet, utan istället låta utrymma endast väsentlig personal från området och lämna kvar två till tre drifttekniker på källarplanet för den kontinuerliga övervakningen av valvet. När inbrottet påbörjas kan det tänkas att rollpersonerna helt enkelt springer in i den kvarvarande personalen (exempelvis hoppar ut genom

lufttrumman inne på personaltoaletten, samtidigt som någon av teknikerna kliver ut från ett toalettbås).

Det finns även en annan tänkbarhet. Ifall bombhotet inte tas på allvar överhuvudtaget och DGAS helt struntar i uppgiften och istället försöker mörka om bombhotet, kan Zumwald drabbas av panik. Han fattar ett beslut. Rollpersonerna måste i vilket fall försöka genomföra stöten. Weber kommer då att ge signal om att området är utrymt. Möjligheterna för alternativa händelser är därmed väldigt stora.

Zumwald kommer att läcka uppgiften om bombhotet direkt efter rollpersonerna har gett klartecken och är på plats nere i kloaken. Ett antal kända internationella terroristgrupper med islamsk anknytning pekas ut, vilket torde åstadkomma enormt massmedialt fokus. När nyheten väl har kablats ut över Berlin och resten av Europa kommer polisen att tvingas agera snabbt för att inte tappa anseende.

Befolkningen i området, de berörda företagen och allmänheten kommer antagligen att reagera panikartat, eftersom alla vet att det i den omedelbara närheten inte enbart finns en gasindustri, utan även ett stort företag som bedriver framställning av giftiga kemiska preparat.

## INTRÅNG

Om rollpersonerna väljer att dela upp gruppen kan spelledaren låta spelleda grupperna var för sig, beroende på vad som händer och vilken information som respektive grupp kommer över.

Det är tänkbart att en eller flera rollpersoner skickas upp för att försöka bryta sig in i säkerhetscentralen och därmed kunna administrera systemet och radera alla spår från kuppen utan att behöva genomföra tidsödande hacking. Problemet för dessa rollpersoner kommer antagligen att bli vägen tillbaka. Det gäller att inte låta tiden rinna iväg.

**[Till SL]: Våningsplan ovan marknivå på företaget och logistikkomplexet DGAS-LOG får spelledaren improvisera kring, ifall rollpersonerna väljer eller av någon anledning tvingas ta sig dit.**

För att planen ska fungera, måste rollpersonerna påbörja inbrottet direkt efter den godkännande signalen från Weber, Zumwalds pålitliga underhuggare och nu även utsände spanare. Genomförandet måste vara snabbt och smidigt för att allting ska klaffa. Rollpersonerna ska ta sig in i komplexet genom en gammal avloppstunnel och måste vänta nere i kloaken på signalen. Weber har som uppdrag att rapportera så snart komplexet är utrymt på personal.

Kloaken är kall och fuktig. Dock är den förnämligt varm i jämförelse med hur det är ovan jord och ute i kylan. Berlins kloaker är nämligen uppvärmda för att inte ge upphov till eländiga isproppar och frysskador.

Rollpersonerna tvingas vandra genom ungefär tre kilometer av dessa system, bestående av gamla avloppstrummor, uppsamlingskanaler och halvt förfallna betongutrymmen. Därefter följer en sista vandring genom en nära niohundra meter lång trumma, endast 1,70 meter i diameter, varav cirka en till två decimeter av tjockt brunt slam och missfärgat grått avloppsvatten i dess botten.

Förutom att detta är en högst oangenäm upplevelse för rollpersonerna, behöver det inte inträffa några särskilda motgångar för dem. Spelledaren kan dock tänkas lägga till exempelvis inslag av dolda, vattenfyllda och bottenlösa hål i något av rören. Andra händelser kan vara plötsliga nät och galler som rollpersonerna måste bryta upp eller montera loss innan de kan passera. Spelledaren kan förslagsvis dela ut tre till fyra utmattningskryss till rollpersonerna för denna vandring i Berlins så kallade nedre helvete.

Väl framme vid dubbelgallret på kartans markering är det bara att invänta den godkännande signalen från Weber. När väl signalen har kommit måste rollpersonerna först montera loss det galler som blockerar vägen in till komplexet. Därefter följer tjugo meter ytterligare av avloppsröret innan de kommer fram till den fyrkantiga lucka i taket som ska leda upp till hisschaktets botten. Rollpersonerna kommer att upptäcka hur luckan först sitter fast men att de med enkla medel och lite muskelkraft efter en stund faktiskt får loss den. Ovanför ligger ett fyrkantigt 3x3 meter brett schakt med cirka tjugo

### SÄKERHETSVAKT DGAS-LOG

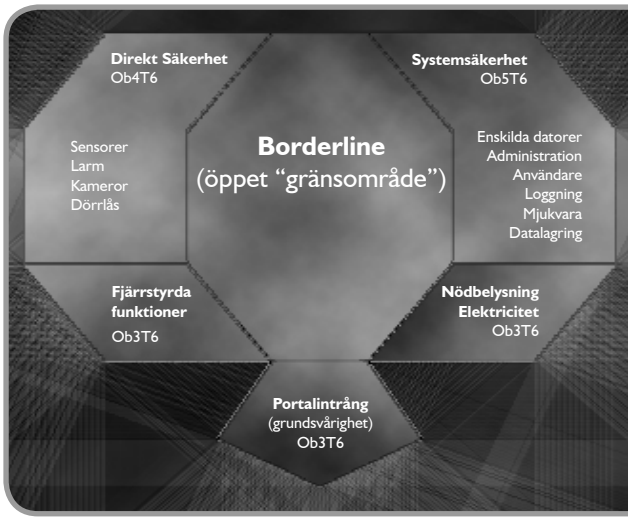
En typisk säkerhetsvakt på DGAS-LOG är 40-års åldern, allmänt trött och lite ouppmärksam. Han/hon bär på skyddsväst, uniformerade pansarbyxor, jacka och basker. Över magen hänger en kulsprutepistol av typen H&K MP5A9, samt ett par blixtgranater. Vakten har även en hörsnäcka och strupmikrofon för att kunna kommunicera med centralen och för att kunna rapportera in misstänksamheter. Han/hon kommer dock inte att göra någon överilad insats själv, utan kallar på förstärkning från DGAS egna insatstrupp direkt vid kontakt med eventuella inkräktare. Därefter har vakten beteckning och kastar granater om han/hon blir angripen.

| | | |
|---|---|---|
| **STY**: 12 | **VIL**: 13 | **LUK**: 10 |
| **TÅL**: 14 | **BIL**: 8 | **KÄN**: 10 |
| **RÖR**: 12 | **SYN**: 13 | **FÖR**: 24 |
| **PER**: 7 | **HÖR**: 11 | **BF**: 13 |
| **PSY**: 13 | **SMA**: 12 | **Stridsvana**: 7 |
| **Cool**: 11 | **TO**: 38 | |

**Väsentliga färdigheter**: Automateld 11, Dra vapen 9, Elektronik 10, Första hjälpen 13, Genomsöka 12, Gevär 12, Gömma 11, Informationssökning 10, Kasta 11, Köra bil 10, Närstrid obeväpnad 10, Pistol 13, Smyga 12, Säkerhetssystem 14, Taktik 8, Övertalning 13.

**Utrustning**: Handfängslen med elektroniskt lås, extraradio, nylonrep, penna, anteckningsbok, karta källarvåningen, lugnande preparat i pillerform, ficklampa, extramagasin, nyckelknippa med ett antal passerkort och nycklar.

**Vapen**: Batong med elchocker, Blixtgranater, Kulsprutepistol H&K MP5A9, Pistol Glock 29.




### DGAS-LOG säkerhetsnät I/O Torn illustration

Väl inne i säkerhetsdatanätet kan rollpersonerna ta kontroll över en rad betydelsefulla funktioner, exempelvis stänga och låsa elektroniskt övervakade dörrsystem, kontrollera kameror, deaktivera rörelsesensorer, angripa användare och enskilda datorer inom nätet och mycket annat.

Spelledaren får improvisera gällande mera exakt, vilka funktioner som påverkas och vad som kan kontrolleras. Detta gäller även uppkomsten av eventuella dueller mellan olika hackers inom nätet. Rollpersonerna kan exempelvis lägga in behörighetsrestriktioner för särskilda användare, ge upphov till system override och stänga av elektriciteten på vissa avdelningar, rum eller strömuttag.

Spelledaren kan även lägga in egna, mer detaljerade beskrivningar med ytterligare säkerhetsdelnivåer under respektive kategori.

meter från botten upp till vad som rollpersonerna bedömer som markplan. Ungefär två meter upp från schaktets botten finns dock en första hissdörr, det absoluta källarplanet. Det är alldeles tyst och endast små cirkulära servicelampor lyser upp delar av det annars becksvarta mörkret. En smal järnstege löper längs ena väggen hela vägen uppför schaktet. Vid stegen, strax ovanför dörren in till bottenplanet finns en lufttrumma, vars galler enkelt kan monteras loss med en mejsel. Denna trumma leder dels till avdelningens toaletter men också till den betydelsefulla vaktkuren. Här finns en terminal som har förbindelse med det så kallade "inre" säkerhetssystemet och kan därmed användas för att hacka gentemot detta. Rollpersonerna kan här till exempel kontrollera och eller deaktivera de övervakningskameror som finns i närheten. Förutom ventilationstrumman så är dörren till hisschaktet dock den enda vägen in och eftersom hissen är belägen på våning ett ovanför markplan har rollpersonerna antagligen inga svårigheter med att öppna dörren till bottenplanet om de så önskar. Men ifall de gör detta kommer rollpersonerna direkt att bli upptäckta och registrerade av en övervakningskamera i taket, fyra meter rakt framför hissen.

## VALVET

Mittemot personalrummet ligger valvets speciella serviceterminal. Spelledaren kan här beskriva ett typiskt terminalrum med mängder av pappersbuntar, kablar och sladdar i en oreda på golvet kring väggarna. Själva datorterminalen består av en huvudenhet med tre stora monitorer, samt en mindre dator vid sidan om. En stor, väggmonterad överblicksskärm ger operatören den totala översikten av systemet. Till rollpersonernas glädje, finner de en extern insticksenhet för standardiserade lagringsdiskar i plast, precis som den plastskiva som rollpersonerna fick av Zumwald, innehållande isbrytarprogram, transaktions- och virusfunktioner.

Eftersom denna terminal befinner sig innanför de flesta av brandväggarna är det avsevärt mycket enklare att hacka i systemet härifrån. När isbrytarprogram-

### INSATSSOLDAT DGAS-LOG

Insatssoldaterna är unga, spänstiga och vältränade. De är skjutglada och tvekar inte inför tanken om att använda överdrivet våld mot obehöriga inkräktare. Förutom den lätta stridsdräkten bär de på skyddsväst III och skyddshjälm III(IA) med integrerad IR-kikare för ena ögat och skyddsvisir för det andra. Insatssoldaterna är helt svartklädda och har ljuddämpade kängor för att röra sig snabbt utan att behöva tänka på att smyga (alltid lätt Ob2T6).

Gruppen bygger sin taktik på snabbhet och överraskning. Vid larm kommer de att använda tre ingångar - brandtrappan, hissen och hisschaktet; Två soldater tar trappan, två tar hissen och en firar sig ned i hisschaktet i utrymmet mellan hissen och väggen. Vid svårare motstånd kan gruppen ansöka om ytterligare förstärkning, något som tar ytterligare tio till femton minuter, beroende av yttre omständigheter.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **STY**: | 14 | **VIL**: | 11 | **LUK**: | 12 |
| **TÅL**: | 13 | **BIL**: | 9 | **KÄN**: | 10 |
| **RÖR**: | 12 | **SYN**: | 14 | **FÖR**: | 9 |
| **PER**: | 8 | **HÖR**: | 10 | **BF**: | 14 |
| **PSY**: | 12 | **SMA**: | 11 | **Stridsvana**: | 9 |
| **Cool**: | 13 | **TO**: | 44 | | |

**Väsentliga färdigheter**: Automateld 12, Dra vapen 10, Elektronik 12, Första hjälpen 10, Genomsöka 12, Gevär 12, Gömma 12, Informationssökning 11, Kasta 12, Köra bil 10, Närstrid obeväpnad 12, Pistol 14, Smyga 14, Sprängteknik 11, Säkerhetssystem 12, Taktik 10, Övertalning 9.

**Utrustning**: Radio via hörsnäcka, Extramagasin, Första förband och Extraradio.

**Vapen**: Blixtgranater, Kulsprutepistol H&K MP3000A3, Tjänstepistol Glock 73.

met ger signalen "klar", ska de ekonomiska transaktionerna ha genomförts utan problem. Nu gäller det bara för rollpersonerna att försöka kamouflera alla intrång som har begåtts, radera eventuella upptagningar från övervakningskamerorna, samt åstadkomma ett autentiskt systemhaveri och ett strömavbrott. Detta också med hjälp av den mjukvara som Zumwald bifogat.

**OVAN JORD**

DGAS finner bombhotet ytterst opassande. Snarast efter klartecken från polisen kommer företaget att låta skicka in personalen igen. Först kommer man låta ett säkerhetsteam gå in på området för att identifiera eventuella lyckosökare som passat på att försöka göra inbrott i samband med bombhotet.

Polisen anländer till platsen relativt sent, dels på grund av att området inte tillhör de prioriterade områdena, samtidigt som bombhotet egentligen aldrig kom till dem, utan nådde myndigheterna först via media. Den speciella bombgruppen anländer strax efter polisens avspärrningspersonal. De anländer i en stor svart, bepansrad buss. Efter ett grundligt arbete på cirka femton minuter lokaliseras den förmodade bomben. Gruppen påbörjar en rutinmässig översyn direkt. Det kommer att ta uppskattningsvis femton till tjugo minuter till innan gruppen inser att det är en attrapp. Bombgruppen arbetar snabbt och effektivt. Ingen tid får gå till spillo. De arbetar nämligen åt staden och polisen på ackordlön.

**[Till SL]: Här finns utrymme för spelledaren att göra en alternativ historietolkning. Den arab som Zumwald för väldigt billig penning lyckades övertala om att utföra placeringen av attrappen, kan faktiskt tänkas tillhöra någon av de internationellt kända och etablerade terrorgrupperna. Detta naturligtvis helt utan Zumwalds kännedom. Araben har i detta skede i sådant fall låtit byta ut attrappen mot en äkta bomb istället. Denna bomb är konstruerad som en minering. När polisens bombgrupp påbörjar den rutinmässiga undersökningen av objektet, så utlöses mekanismen.**

**En enorm tryckvåg sveper över området. Fönster och väggar blåses ut från de närliggande byggnaderna och marken skakas om. Nödbelysning och alternativa aggregat för elektricitet kopplas på nere i DGAS-LOG källarplan där rollpersonerna antagligen får en obehaglig överraskning. De undkommer dock explosionen levande, liksom Weber som vid denna tidpunkt avvikit för ett möte.**

**Zumwald är ursinnig. Han har blivit lurad och förd bakom ljuset av en låglönearbetare och småhandlare. Detta var en oerhörd skymf och ett skamligt bedrägeri! Finns det ingen heder kvar i branschen överhuvudtaget?**

**VÄGEN UT**

Om rollpersonerna har tagit sig så här långt utan varken avslöjande eller misslyckande i övrigt så återstår bara en sak - Att ta sig ut obemärkt. Utslagningen av strömmen resulterar i en rad direkta konsekvenser. Reservaggregatet kommer inom loppet av tio sekunder att kopplas in automatiskt. Detta ger upphov till en sparsam nödbelysning som avger ett intensivt men dämpat rött sken.

**[Till SL]: Tekniker kommer ifrån huvudkontorets servicecentral direkt efter haveriet att inleda felsökningen. När det står klart att det är ett mjukvaruhaveri kommer teknikerna att inleda systemåterställning och en omstart. Det kommer sannolikt att ta sammanlagt tjugo minuter innan systemet har återställts och säkerheten slagits igång igen.**

Det bör ligga nära till hands för rollpersonerna att ta sig ut samma väg som de kom in i komplexet för att inte riskera stöta på några överraskningar. Detta är dock upp till rollpersonerna själva att bestämma och om de besitter alternativa planer och lösningar så är det helt upp till dem att använda sig av dessa. En alternativ metod kan vara att försöka ta sig via nödtrappan eller hisschaktet upp till markplan och där förklä sig till arbetare och därigenom på något vis försöka lämna området obemärkt. Detta är dock ytterst riskabelt då företagets säkerhetspersonal kommer att genomgå rigorösa säkerhetskontroller av det yttre området för att undersöka om någon obehörig har varit inne på förbjudet område under den beordrade utrymningen. Rollpersonerna bör i vilket fall vara extra uppmärksamma på att avlägsna eventuella spår från golv, stolar och ingångar till lufttrummor. Därtill måste de återställa samtliga avlägsnade säkerhetsgaller till ventilationsingångarna, eftersom detta annars kan väcka misstanke när arbetet på området kommer igång som vanligt igen.

Kloakerna är fortfarande en av de säkrare lösningarna. Ett par slag mot färdigheten i Navigering kan här slås av den/de rollpersoner som leder gruppen/grupperna framåt. Misslyckande eller fummel kan leda till att rollpersonerna hamnar vilse och kommer ut i resterna av en gammal ödelagd tunnelbanelinje.

**[Till SL]: Här kan olika saker inträffa, men beroende på hur SL vill styra fortsättningen av uppdraget/kampanjen är det improvisation som gäller. Rollpersonerna kan exempelvis vandra runt i timmar innan de slutligen via någon sidogång eller övergiven ventilationstrumma lyckas ta sig ut ovan jord igen.**

**EVENTUELLT MISSLYCKANDE**

Om rollpersonerna misslyckas med någon del av operationen på ett sådant sätt att rapporter om detta sänds ut till högkvarteret för DGAS, kommer företagsledningen att blixtsnabbt sända iväg den tungt utrustade special-

styrkan, bestående av femton insatssoldater i riktning mot logistikkomplexet. Nu vet man att det har uppstått en komplott - en bluff. Rollpersonerna har då i princip 15-20 minuter innan det interna larmet löses ut när specialstyrkan försöker ta sig in via huvudingången. Detta larm kan enbart upptäckas av rollpersonerna ifall någon av dem är inkopplad på säkerhetssystemet. De kommer dock i vilket fall som helst att upptäcka att larmet har utlösts ifall de tar sig ut igen genom vaktkuren, eftersom denna dator är permanent ansluten. Fast vid det laget är det bråttom!

**[Till SL]: Ifall larmet löses ut och specialstyrkan sätts in kan det i princip bli vilken upplösning av uppdraget som helst. Eldstrid är en tänkbarhet, liksom inträffande av en duell mellan säkerhetsstyrkans och rollpersonernas respektive hacker om vem som lyckas ta kontroll över säkerhets- och kontrollsystemet i byggnaden. I vilket fall måste rollpersonerna dock finna en snabb väg ut. I lagerlokalen på markplan finns vid det här laget exempelvis ett flertal bepansrade lastbilar, avsedda för bankens interna värdetransporter, samt några större gaffeltruckar. Kan dessa potentiella flyktbilar erbjuda rollpersonerna en framgångsrik utbrytning från området?**

**Spelledaren kan i sådant fall bestämma att om rollpersonerna kapar en värdetransportbil och tvingas göra en väpnad utbrytning, upptäcker de att bilen är fylld av buntade sedelkontanter.**

## MÖTE OVAN JORD

Under tiden som kuppen mot DGAS pågår, håller ett antal herrar hemligt sammanträde i en kontorsbyggnad utanför staden. Runt sammanträdesbordet sitter Adolf Munkelt, Max Grossman och givetvis Konrad Zumwald. Mötet sker utan kännedom från rollpersonerna. Den ende som förutom affärsmännen själva som känner till mötet är den trogne underhuggaren Weber, som har fått instruktioner om att vänta utanför sammanträdesrummet tills vidare.

Det ör tyst i rummet ända tills någon form av bekräftelse anländer till Zumwalds portabla dator på bordet. Kuppen är genomförd och pengarna har hamnat på transitkontot.

Zumwald ska just ta till orda då Grossman avbryter honom i första stavelsen.

*- Mina herr...*

*- Helt otroligt att vi faktiskt lyckades, skrattar Grossman och är märkbart överväldigad av situationen.*

*- Och inte nog med det, vi har även gått bakom ryggen på alla dom som har utfört arbetet åt oss!*

Grossman skrattar friskt, samtidigt som han tar med bägge av sina stora feta händer för sig av de förfriskningar i form av exklusiva Apilatbär™ som dukats upp framför herrarna på bordet.

Zumwald är dock inte lika road. Han gillar nämligen inte att bli avbruten. Detta särskilt när han ska hålla ett segertal inför sina kollegor och medarbetare. Han känner sig till och med äcklad av den här mannens sätt att ta för sig av det som dukats fram.

*- Kære Max, min före detta vän,* säger Zumwald i en närmast episk monolog, det har varit ett stort nöje att få gå bakom ryggen på även dej...

Grossman stannar upp, ser med ens förvånad ut. Han har munnen fullproppad av bär och andra läckerheter när han inser att någonting är fel. Zumwald drar med en blixtsnabb reflex upp en ljuddämpad pistol och skjuter ett hål rakt genom pannan på Grossman, vars huvud faller ned över bordet. Lite blod sipprar ut på duken och krutrök lägger sig över sällskapet.

En road Weber kliver in, släpar ut den före detta mediaprofilen ur sammanträdesrummet.

**[Till SL]: Zumwald och Munkelt har alltså gått bakom ryggen på både rollpersonerna och Grossman. Zumwald kommer att åka iväg till avlägsen ort för att ligga lågt ett par veckor. Samtidigt upptäcker Munkelt att han inte har fått några pengar från kuppen. Han blir dessutom mordhotad och skräms till den grad att han inte vågar sätta åt Zumwald. Istället kallar han in sex livvakter som ska sörja för hans trygghet och hälsa framöver. Han har blivit blåst helt enkelt.**

## RESULTAT

Beroende på hur väl rollpersonerna lyckas med kuppen kommer händelseförloppet framöver att utvecklas olika. Det uppslag som följer utgår dock från att rollpersonerna faktiskt lyckas med att framgångsrikt slutföra kuppen och utmattade också tar sig ut obemärkta. De har i denna tolkning av fortsättningen heller inte lyckats hacka mjukvaran för att föra över pengarna till annan destination än den som Zumwald ursprungligen låtit inprogrammera.

Rollpersonerna upptäcker snart att det inte går att komma i kontakt med Zumwald. De inser att han har fört dem bakom ljuset, något som kanske inte var helt oväntat. Rollpersonerna blir nu antagligen väldigt intresserade av och angelägna om att träffa den forne arbetsgivaren en sista gång...

Om rollpersonerna har lyckats utföra uppdraget fullt ut, samtidigt som inga allvarliga spår efter dem går att finna på plats, så kommer DGAS inte att upptäcka stölden och inbrottet förrän efter sex dagar. Det man upptäcker först är att servicekontot är helt tömt, samtidigt som det saknas systemloggningar och transaktionsbekräftelser från eventuella överföringar. Kontakter

tas härmed direkt med representanter från nätverksföretaget NETOPS CORP som har ansvar för säkerheten, bankerna emellan över nätet. Eftersom det rör sig om så kort tid sedan stölden är det fortfarande relativt enkelt att spåra i alla fall det första steget av transaktionen.

Här kan flera olika händelseförlopp ta vid. Spelledaren avgör, beroende på hur han/hon anser att scenariot skall vidareutvecklas.

Det mest troliga är att företagsledningen misstänker ett fel i samband med "systemhaveriet". Om rollpersonerna har lyckats kamouflera och skydda sina intrång i datorsystemet och de respektive nätverken väl, så finns det antagligen ingen orsak till oro. I sådant fall kommer det att uppstå en konflikt mellan DGAS och den bank som pengarna skickats till. Då mottagarbanken upptäcker att pengarna inte längre finns i något av deras konton, samt att överföringen genom deras information kan kopplas endast till den hackade persondatorn i Sydafrika, kommer de inte att vara särskilt villiga till att betala för "incidenten". Inte heller vill nätverksoperatören ta på sig skulden, liksom de respektive bankernas försäkringsbolag. Det blir därmed en lång och utdragen konflikt som i slutändan riskerar hamna i domstol...

**[Till SL]: Ifall mjukvaran till isbrytarprogrammet har hackats av rollpersonerna för att ändra exempelvis kontouppgifter till överföringarna, kommer DGAS och NETOPS CORP att spåra både transaktionen, samt även kontots ägare. Om rollpersonerna vill undvika upptäckt, gäller det därmed att de även här har kamouflerat sina förehavanden väl.**

**Om spelledaren har valt det alternativa händelseförlopp som inkluderar en riktig bomb, samt en brisad av denna, kommer rollpersonerna av naturliga skäl att få större tidsmässigt försprång. Detta på grund av det faktum att två tredjedelar av DGAS-LOG ovan jord ligger under ett moln av damm, samt att de övre våningsplanen liksom ytterområdet är nästan helt utblåsta. Lastbilar ligger omkullkastade, fönsterglas från de intilliggande jättekomplexen täcker marken mellan fasaderna. Förvirrade människor rusar upp från de underjordiska transporttunnlarna och myllrar ut på gatorna.**

Om DGAS istället skulle misstänka brott, kommer Europols avdelning för ekobrott och bedrägerier genast att tillkallas. Spåren leder i ett första steg inåt mot DGAS och mot systemkonstruktörerna, något som än så länge ger rollpersonerna lite större försprång och handlingsutrymme. Vid närmare granskning av området kan det tänkas att polisen upptäcker den gamla avloppstrumman och därtill spår dels i hisschaktet, samt även nere i kloaken.

Hur långt dessa spår kan leda polisen i eventuell riktning mot rollpersonerna är upp till spelledaren att avgöra. En möjlighet är att Europol plockar in rollpersonerna på förhör och först försöker sätta dit dem, fast sedan också avslöja att den man egentligen vill komma åt är Konrad Zumwald, som man har haft ögonen på under relativt lång tid. En uppgörelse kan därmed bli sannolik. Rollpersonerna får uppgifter och information om Zumwalds nuvarande beskaffenhet, kartor och sattellitbilder och annat. Europol får i utbyte en grupp okända gärningsmän som helt enkelt röjer Zumwald ur vägen. Vid eventuellt misslyckande så förnekas givetvis alla tänkbara kopplingar mellan de hämndlystna rollpersonerna och den europeiska säkerhetsorganisationen. Vapen och utrustning måste rollpersonerna införskaffa själva.

**[Till SL]: Givet det alternativa scenariot med den utbytta och apterade bomben, kommer polisen i det första skedet, liksom politiker och militär, inledningsvis ge skulden åt terroristerna. Därmed släpper man ett tidigare tips om Zumwald. De politiska följderna blir dock antagligen långtgående. Här kan spelledaren improvisera.**

**Spelledaren kan i händelse av att rollpersonerna skulle tveka inför alternativet att spåra upp Konrad Zumwald, använda kontakten med Europol som motivation, till varför rollpersonerna ska fortsätta uppdraget och å myndigheternas sida lokalisera, samt eventuellt eliminera Zumwald.**

### GUVERNÖRENS UTTALANDE, BERLIN

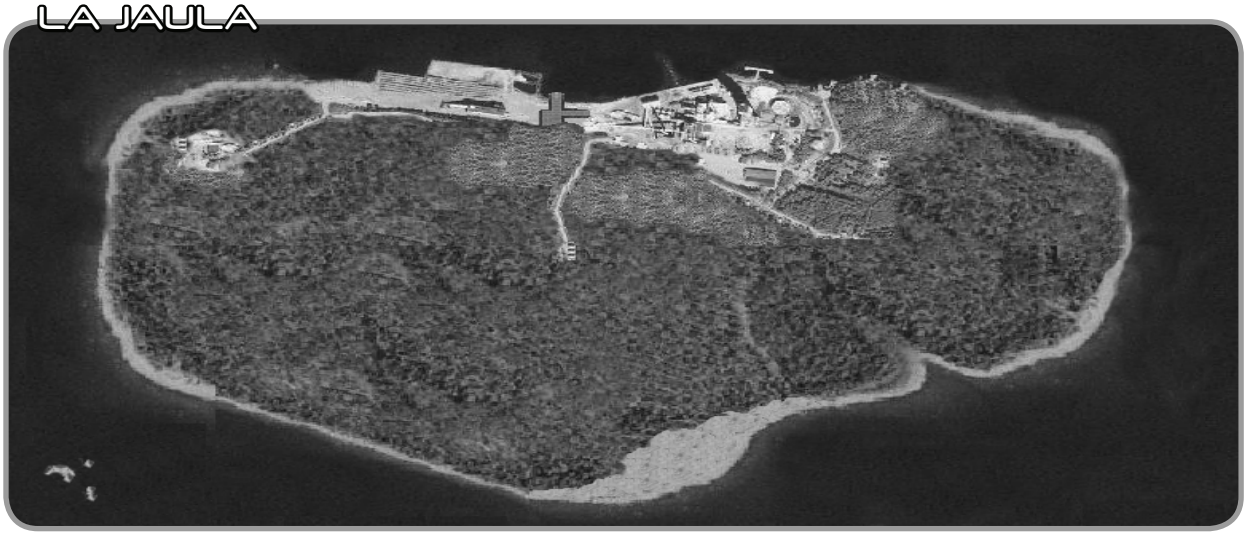
*Kära medborgare, väljare. Idag har vårt älskade Europa återigen angripits av feg och fasansfull terror utan besinning. Människor har dödats, både kristna såväl som muslimer. Detta attentat på allas vårt civiliserade rättssamhälle går inte att försvara, eller förstå. Vi är alla drabbade, oavsett politisk eller religiös färg.*

*Europa har tigit alldeles för länge. Nu är det dags att sätta in alla våra resurser på att gripa och fängsla alla de som ligger bakom detta vansinnesdåd. Ingen får komma undan och letandet måste få ta så lång tid som det bara krävs.*

*Mina kära vänner, detta är ingen politisk stridsfråga. Vi måste ha politisk enighet och samling. En gemensam fond för stöd till de drabbade har upprättats av administrationen. Jag var den förste att lägga mitt bidrag, och jag utgår ifrån att ni alla följer mitt exempel. Fonden förvaltas av de mycket kompetenta, jag upprepar mycket kompetenta mäklarna på ERS Trade & Invest... så ni förstår att det borgar för en säker långsiktig investering i fred och säkerhet undan terror och diktat i Europa. Tack för mig. Nu håller vi en tyst minut för att hedra de europas martyrer som varje dag dödas när de står upp och skyddar friheten och den europeiska modellen.*

- Ahren Saltz Bader, guvernör Berlin

## LA JAULA



## NYA FÖRLOPP OCH INTRIGER

Att spåra Zumwald bör inte vara särskilt svårt. Vissa ansträngningar inom färdigheten Informationssökning är dock nödvändiga. Företaget och alla i Zumwalds umgängeskrets har blivit informerade om att han för tillfället befinner sig på konferensresa någonstans i bortre Asien. Några riktiga belägg för detta finns dock inte att få tag på.

### LEDTRÅDAR

En av få personer som möjligtvis vet var Zumwald befinner sig är hans privata sekreterare och hon säger naturligtvis ingenting på grund av den yrkesmässiga diskretionen. Rollpersonerna kan dock möjligtvis tvinga ur henne eventuell information på andra sätt.

Den andra ledtråden och verkliga informationskällan är naturligtvis Dr. Adolf Munkelt. Han kommer under de närmaste tre till fyra veckorna att ligga väldigt lågt, under ständigt beskydd av sina inhyrda livvakter. Munkelt har för avsikt att framöver förneka alla eventuella kopplingar till rollpersonerna. Han känner dock relativt väl till flera av Zumwalds gömställen, något som gör honom till en given måltavla för rollpersonerna. Munkelt kommer vid ett eventuellt möte att uppträda osäkert och distraherat. Han hävdar att han också har blivit lurad men att han inte vet någonting. Munkelt avslöjar inte Zumwald om han inte utsätts för uppenbart hot eller råkar ännu värre ut. Han vet nämligen att Zumwald också kan göra honom illa. Mycket illa.

Ett annat sätt att lokalisera Zumwald är via en noggrann genomsökning av nätet. En hacker som har kunskap kring elektronisk informationssökning borde inte ha alltför svårt att genom flygplatser och diverse register lokalisera honom.

### BAKGRUND/KARIBIEN

Karibien har tack vare regimerna längs kustbandet förvandlats till ett kriminellt paradis. De korrupta myndigheterna skor sig på smuggling, sjöröveri och narkotikahandel. Samtidigt hindras internationella åtgärder och sanktioner av mäktiga storföretag som behagar expandera och investera i området.

Regionen är samtidigt ekonomiskt expansiv och i kuststäderna skymtar mängder av snabbt uppförda komplex för kontor och administration. Kustlinjer och mindre öar köps upp i en allt snabbare takt och genom tvivelaktiga bulvaner får direktörerna ett stycke mark och en kustnära villa uppförd på företagets bekostnad som bonus för deras goda insatser i och för samhället.

De sociala och ekonomiska klyftorna växer emellertid i samma takt, något som cementerar det korrupta samhällets överlevnad inför kommande generationer.

Caracas, huvudstad och administrativt högsäte för Venezuelas godtyckliga regim. Utanför staden ligger byn Gombi, före detta fiskeby och numera bekvämt turist- och kommersiellt paradis. Härifrån rakt norrut ligger ön La Jaula, den gamla fängelseön som otaliga politiska aktivister och feltänkare fick stifta bekantskap med under det förra seklets sista hälft. Idag är ön en märklig symbol för det gamlas kollision med det nya. Ägaren, Konrad Zumwald, känd affärsman från Europa, lät under sina första år som ägare uppföra en stor så kallad solskensvilla på öns västra sida. Villan ligger fint beläget med utsikt dels över havet, men också över det gamla fängelsekomplexet.

Även om regimerna i Centralamerika inte intresserar sig för Zumwalds affärer så finns det andra som har ön under uppsikt, DEA till exempel.

## GÖMSTÄLLET

Konrad Zumwald är i besittning av ett ganska gediget företagsimperium som inrymmer många olika potentiella "gömställen". Tyvärr är han inte lika fyndig som han är företagsam, utan tvärtom ganska uppenbart förutsägbar och dessvärre ännu mera dumdristig.

För närvarande befinner han sig ute på en mindre ö utanför Venezuelas nordkust som han lurade till sig i samband med en polisiär insats mot ett narkotikasyndikat för ett tiotal år sedan. Nu har han barrikaderat sig i det underjordiska komplex som finns insprängt under det stora bergsmassiv som pryder större delen av ön. Till sitt förfogande har Zumwald en privat vaktstyrka på drygt tjugo man.

Gömstället ligger alltså på ön La Jaula (betyder "buren") strax nordost om Venezuelas huvudstad Caracas. Flyg eller fartyg är det bästa sättet att färdas över Atlanten och direkta reguljärflyg avgår faktiskt från bland annat Berlin direkt till huvudstaden.

La Jaula verkar vara Zumwalds privata egendom och bevakas dygnet runt av vaktstyrkan som kontinuerligt patrullerar öns stränder och bergsmassiv i slumpmässiga rutter. Det är dock i regel endast en patrull om två man åt gången som är aktiv medan resten antingen äter, vilar eller utför andra uppgifter. Om rollpersonerna använder Undre världen/Informationssökning på fastlandet kommer de snart att få reda på denna information. Andra upplysningar som RP också kan komma över är att Zumwald brukar låta skicka efter "vackra damer" som förlustelse. Dessa brukar vakterna i regel släppa igenom utan problem. Annat har hänt fattiga fiskare och dykare som helt enkelt har blivit beskjutna och bortjagade från platsen. De lokala, korrumperade myndigheterna står sedan länge högst upp på Zumwalds mutlista och är därmed mera lojala mot honom än mot "folket".

*ONN RAPPORTERAR*

*Det Sibirienregistrerade containerfartyget Vera-Natalie-III gick imorse under, strax utanför Venezuelas kustband i det karibiska havet. Omständigheterna kring förlisningen är ännu oklara, men de lokala myndigheterna utesluter inte att fartyget har sänkts av pirater. Krigsfartyg från Venezuelas 2:a flotta partrullerar just nu området där förlisningen rapporterades. Varken last, besättningsmän eller vrakdelar ska ha hittats. De sibiriska myndigheterna väntas lämna in en formell protest till Venezuela under morgondagen, emot att varken militär eller lokala myndigheter verkar skydda farvattnen tillräckligt. Både statsmakter och internationella företag har under de senaste åren beskyllt Venezuela för att härbärga pirater, smugglare och internationellt efterspanade terrorister. Idag kan ännu en stat sälla sig skaran.*

*ONN Central America, Daniel Nichols*

### PETER JULIO GONZALES, TJALLARE

Peter Julio Gonzales är en av Konrad Zumwalds äldsta och trognaste tjallare på fastlandet utanför Caracas. Han har till uppgift att alltid känna av alla rykten som går om La Jaula och Konrad själv förstås. Varje uns av ord som kan vara av vikt för Zumwalds affärer säljer han och får en liten nätt summa för varje intressant uppgift han lämnar. Eftersom Peter Julio Gonzales har vaktat Zumwald och hållit hans rygg fri under många år så vet han också vad som är intressant respektive vad som är *mierda*. Om han får reda på rollpersonerna kommer han mycket snart att fatta intresse för deras ärenden i området.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **STY**: | 10 | **VIL**: | 10 | **LUK**: | 11 |
| **TÅL**: | 12 | **BIL**: | 7 | **KÄN**: | 8 |
| **RÖR**: | 14 | **SYN**: | 12 | **FÖR**: | 9 |
| **PER**: | 15 | **HÖR**: | 11 | **BF**: | 11 |
| **PSY**: | 11 | **SMA**: | 10 | **Stridsvana**: | 4 |
| **Cool**: | 9 | **TO**: | 30 | | |

**Färdigheter**: Agera 14, Automateld 10, Dra vapen 8, Förklädnad 16, Genomsöka 14, Gevär 12, Gömma 11, Köra bil 10, Köra båt 11, Närstrid kniv 10, Närstrid obeväpnad 10, Pistol 11, Simma 11, Smyga 10, Värdering 10, Övertalning 14.

**Utrustning**: Låsdyrkar, Tändstickor, Pistol och några Cigaretter.

**[Till SL]: Rollpersonerna kan mot viss handpenning få någon av de lokala fiskarna eller en turistguide att transportera ut dem till ön. En annan möjlighet är att hyra/köpa en mindre båt, vilket inte torde vara särskilt svårt att arrangera. Införskaffande av eventuella vapen kan dock vara ett problem, eftersom rollpersonerna antagligen inte känner den lokala undre världen särskilt väl. Ett par äldre pistoler och kanske hagelgevär borde dock kunna inhandlas av lokala småhandlare. Annars kvarstår möjligheten för RP att ta sig in i landet smugglevägen (antingen med fartyg eller flyg) och därefter muta sig fram. Detta kan vara ett smart sätt att ta sig in i landet men det ökar avsevärt risken att Zumwalds uppgiftslämnare också får vetskap om rollpersonernas anländande.**

Men om rollpersonerna blir kvar på fastlandet och dröjer sig kvar ett par dagar utan att snabba på sökandet kan spelledaren låta Zumwald gå vidare i affärer. Bland annat kan det tänkas att han kommer över till fastlandet för att delta i någon societetstillställning och skaffa sig inflytande bland alla lokala politiker och förmögna celebriteter. Zumwald måste nämligen skaffa finansiering till sin smugglingsverksamhet och kändisjippon brukar höra till de bättre ställena att leta välvilligt kapital på.

**[Till SL]: Det går just nu ett rykte på fastlandet om att ett stort containerfartyg har gått på grund och förlist utanför kustbandet. Den undre världen gnuggar händer då man väntar på att plundrare ska tömma fartyget från last med hjälp av u-båtar.**



## LA JAULA OCH UPPLÖSNINGEN

Om rollpersonerna genomför men misslyckas med informationssökning på fastlandet utanför La Jaula kan det i värsta fall leda till att de utsända informatörerna helt enkelt rapporterar om rollpersonernas efterspaningar direkt till Zumwald. Detta leder i sin tur till att han drabbas av panik och förvirring över det förändrade läget och ger order till sina underhuggare (bland annat Weber) om att rollpersonerna måste fångas in och föras till ön där de ska kastas i ett av de gamla fängelsevalven.

Hur scenariot nu fortlöper är mycket upp till spelledaren och rollpersonernas ageranden att avgöra. Det finns nämligen liksom tidigare flera alternativa lösningar och utvägar. Scenariot fortsätter dock här på den linjen att rollpersonerna på något sätt blir tillfångatagna av Zumwalds män och transporteras i medvetslöshet till fångenskap på La Jaula.

### LA JAULA "BUREN"

Ön är i grunden ett gammalt fängelsekomplex med ursprung på 1950-talet. Vid 2010-talets början stängdes komplexet ned och övergavs av myndigheterna. Efter ett antal år hemsöktes ön av gamla kåkfarare som tillsammans med smugglare och knarklangare gjorde stället till ett centra för narkotikasmuggling. Med informellt stöd av de korrumperade myndigheterna på fastlandet kunde det framväxande syndikatet snabbt nå stor framgång, något som snappades upp av myndigheter som det amerikanska DEA.

När Venezuelas myndigheter efter påtryckningar från USA och Europeiska Federationen övergett det informella stödet gentemot organisationen inleddes en grundlig USA-stödd utrensningsaktion som kulminerade i en invasion av fästet på ön La Jaula.

Efter utrensningen såldes ön genom en bulvan väldigt billigt till Konrad Zumwald. Få kände då till hans kriminella ambitioner, annat än att han inte tolererade intrång på hans privata egendom ute på ön.

Rollpersonerna kan med några lyckade slag i färdigheten Undre världen få reda på tämligen mycket om La Jaula, bland annat att en av regionens större kriminella finansiärer just nu är på väg med båt över till ön för ett möte med Zumwald och förmodas stanna kvar tills imorgon eftermiddag.

Öns mittparti består i huvudsak av ett enda stort övervuxet bergsmassiv, vilket det gamla fängelsekomplexet också var delvis inbyggt i och insprängt under. Själva fängelset består av tre stora byggnader på den norra sidan, varav en mindre kontorsbyggnad på västsidan, en högre huvudbyggnad i mitten, samt en flygel i ostlig riktning. I anslutning till byggnaderna ligger en bastant kaj som kan ta emot såväl mindre båtar, som såväl lastfartyg.

På öns västra sida ligger en tvåplansvilla med utsikt över det vackra karibiska havet. Detta är Konrad Zumwalds egna privata residens, dit han åker officiellt för att koppla av, samt informellt för att göra tvivelaktiga affärer.

Vaktstyrkan som patrullerar ön är relativt tungt beväpnad. Detta för att kunna slå tillbaka ett förmodat angrepp från kustbevakning, karibiska pirater, samt konkurrerande smuggelkarteller. Styrkan är dock främst avsedd för skrämsel. Zumwald litar naturligtvis inte till deras kompetens eller lojalitet vid ett "riktigt" angrepp. Han betalar dem alldeles för lite, och det är han medveten om.

Vakterna är klädda i grön/svarta overaller, kängor, svart basker och stridsväst (SKY5). Standardbeväpning vid patrull består av en stridskniv, en spränggranat,

*"La Jaula es un aquiero peor que infierno sí mismo."*

-Tomas Velasques, fd. politisk fånge på La Jaula

samt en automatkarbin AKM Kalashnikov, varav vissa även utrustade med ett optiskt nattbildförstärkarsikte. Beväpningen kan även bestå av automatkarbiner av typen M16A2, eller av insmugglade exemplar av det amerikanska raketgeväret Colt M45. Av dessa förfogar dock styrkan enbart över ett fåtal.

För att kunna vakta hela ön har säkerhetsvakterna ett antal enkla militärjeepar, samt några lätt bepansrade terrängfordon av typen TCV-9, ett äldre jeepliknande fordon med fjärrstyrd takmoterad kulspruta, samt i vissa fall också robotvapen.

Vaktstyrkan må bestå av ett större antal, men deras moral och stridsvilja är desto lägre. De kommer vid angrepp att försöka samla sig till större enheter och hämta vapen och utrustning från vapenförråden och organisera vissa former av motangrepp, men om det blir alltför "hett om öronen" så kommer vakterna antagligen att försöka fly i båtar från ön in mot fastlandet.

## SÄKERHETSSYSTEM

La Jaula är uppkopplad gentemot fastlandet och "nätet" på i princip en enda punkt och det är en datoranslutning i den privata villan på öns västkust. I övrigt är all datorutrustning, all säkerhet och kommunikation kopplad inbördes genom ett enda datorsystem. Detta är dock inte kopplat vidare, utan är ett omodernt och slutet så kallat intranät. En hacker måste därmed hitta en intern anslutning för att kunna hacka i och mot systemet.

Väl inne i systemet kan en hacker dock tillfoga enormt stor skada, eftersom nätverket inte på långa vägar håller modern säkerhetsstandard. En uppenbar brist är till exempel den varierande graden av säkerhet och verifiering för olika funktioner och tillträden.

Öns sydkust har fem övervakningskameror strategiskt utplacerade för att få ett så stort upptagningsområde som möjligt. Därtill är stränderna och viss vegetation försedda med tagg- och snubbeltråd. Villan skyddas av ett ett sofistikerat system av larm och sensorer.

Säkerhetssystemet gör det till en oerhört svår uppgift att försöka ta sig in i villan obemärkt. Systemet är dock inte aktiverat nu under dagtid, beroende på dels det viktiga besöket, men även på grund av all personal som ständigt är i rörelse (bland annat två kockar och en uppassare). Nattetid kopplas det dock på igen, eftersom icke välkomna besökare skulle vara ett alldeles förträffligt dåligt inslag i finansiärens besök.

## FÅNGAR

Rollpersonerna har fångats in av Zumwalds underhuggare med den kända "springpojken" Weber i spetsen. De vaknar utmattade och omtöcknade upp i ett stort, mörkt kvadratiskt rum, antagligen ett dusch- och tvagningsrum någon gång för länge sedan.

Spelledaren kan beskriva ett illaluktande, missfärgat och sönderslaget, fuktigt utrymme med ett droppande som sakta stör tystnaden någonstans inifrån mörkret.

De sitter ned längs väggarna kring ett av rummets fyra hörn. Det är kallt och det värker från händer och fötter. De är bundna. En naken glödlampa hänger uppe i taket och avger ett blinkande, irriterande ljus-

### TYPISK VAKTSOLDAT LA JAULA

En typisk vaktsoldat på ön La Jaula bär på en grön-svart stridsoverall med en kombinerad strids- och skyddsväst [IIA] ovanpå. Till detta svarta kängor, basker och en automatkarbin AKM eller Colt M16A2. Vissa vakter bär vid tyngre insatser även på ett lätt raketgevär av typen Colt M45. Några av vapnen har nattbildförstärkare men detta gäller långt ifrån alla. Vakterna har även var sin spränghandgranat och stridskniv för andra typer av gemäng.

Dålig moral är en allvarlig brist hos så gott som samtliga i vaktstyrkan.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **STY**: | 16 | **VIL**: | 10 | **LUK**: | 9 |
| **TÅL**: | 14 | **BIL**: | 8 | **KÄN**: | 12 |
| **RÖR**: | 12 | **SYN**: | 13 | **FÖR**: | 9 |
| **PER**: | 7 | **HÖR**: | 11 | **BF**: | 15 |
| **PSY**: | 11 | **SMA**: | 10 | **Stridsvana**: | 6 |
| **Cool**: | 12 | **TO**: | 37 | | |

**Färdigheter**: Automateld 12, Datateknik 8, Dra vapen 8, Förhörteknik 10, Första hjälpen 10, Genomsöka 10, Gevär 12, Granatkastare 10, Gömma 11, Kasta 11, Köra bil 10, Köra båt 11, Närstrid kniv 10, Närstrid obeväpnad 11, Pistol 11, Rekylfria vapen 14, Simma 11, Smyga 10, Sprängteknik 10, Säkerhetssystem 10, Vapensystem-Robotvapen 12, Övertalning 11.

**Utrustning**: Första förband, Handklovar, Stridskniv, IR-googles, AKM+Nattsikte, samt två Magasin.

### PANSARTERRÄNGBIL TCV-9

TCV-9 är ett äldre pansarterrängfordon i enkelt jeeputförande. Fordonet ser ut som en liten hjulförsedd låda med ett enkelt vridbart kulsprutetorn och rökkastare ovanpå taket. En dator inne i bilen kontrollerar vapen, motor, rökkastare och alla tänkbara yttre data som väder, vind och temperatur. Bilen har ett integrerat radiosystem som står i kontakt med basen. Variabler och uppgifter visas på framrutan i en integrerad HUD. TCV-9 drivs av den numera traditionella alkosynteten och kan köra i hastigheter upp till 130 km/h på bra väglag. Dess tjocka pansardäck, specialservo och fjädring gör det dock även möjligt att köra genom hårt kuperad terräng utan att göra avkall på komforten nämnvärt.

**Besättning**: 1 man (Förare)
**Vikt**: 4 ton
**Motor**: Alkosyntet 250HP
**Hastighet**: 130 km/h (väg)
**Skydd/Bepansring**: Front (60% SKY12, 40% SKY10), Sida (70% SKY14, 30% SKY8), Bak (70% SKY10, 20% SKY8, 10% SKY4).
**Utrustning**: Radio, GPS, Laservarningssystem, Kamouflagenät, Bärgningsutrustning, Reservdäck, Elektronikrepsats.
**Passagerare**: 5+2
**Last**: 1300 kg
**Funktionsvärden**:

| | |
|---|---|
| Chockvärde: | 13 |
| Antändningsvärde: | 13 |
| Funktionskolumner: | 3 |
| Antändningskolumner: | 5 |

sken ned mot det svala och fuktiga stengolvet. Plötsligt hör rollpersonerna ett dämpat men hjärtskärande skrik, men vart kommer egentligen skriket ifrån?

Det blir med ens tyst, dödstyst...

**[Till SL]: Det kan tänkas att rollpersonerna här blir förda till Zumwald. Han kommer att ta emot i den stora lagerlokalen ett våningsplan under huvudbyggnaden. Här är även Zumwalds besökare, finansiären närvarande. Han får bevittna först hur Konrad Zumwald förklarar och berättar allt om planen, upplägget och om lögnen, inte den falska ridå som rollpersonerna skapade inför media och allmänheten, utan om Zumwalds egna totala dubbelspel där han med bravur gick bakom ryggen på alla andra medarbetare.**

**Om rollpersonerna blir skämtsamma och ironiska över Zumwald kommer han att ta märkbart illa vid sig, han blir ursinnig och tar fram en pistol, avrättar kallt och rått en annan fånge som vakterna har släpat fram och ställt upp på knäna bredvid. Därefter förs rollpersonerna ned till fångenskap igen, om de inte lyckas bryta sig loss alltså.**

Rollpersonerna måste helt enkelt försöka fly från fängelset. De kan antingen försöka lura någon av vakterna, eller genom att med vassa föremål skära av sina rep och därigenom övermanna vakterna.

Om de inte lyckas fly kommer Zumwald att tortera rollpersonerna en efter en nere i de mörka valven längre ned i byggnaden. Detta kommer att ske ända till dess att de är så nedbrutna att det inte blir någon utmaning för Zumwald längre. Han kommer då att åka iväg från ön efter ett par dagar, med sikte Europa igen. Rollpersonerna ligger kvar, lämnade åt sina öden.

## AVSLUTNING

Scenariot kan givetvis resultera i otaliga, alternativa avslutningar. Redan så här långt kan uppdraget redan ha misslyckats, förändrats eller vilseletts vid ett flertal tillfällen.

En större eldstrid på ön är antagligen oundviklig. Det är möjligt att nordamerikanska DEA som också har haft ögonen på Zumwald under en tid, också passar på att intervenera för att dels kunna lägga beslag på eventuellt smuggelgods, samt dels för att försäkra sig om att Zumwald inte undkommer från platsen levande. DEA kan tänkas göra ett ingripande om de på sina sattelitbilder upptäcker att någonting större är i görningen. Det är även möjligt att de har en eller flera agenter på ön (kocken?), som under infiltration och förklädnad rapporterar in till organisationen att någonting är på gång.

DEA skickar mest troligt någon form av poliskryssare mot ön, understödd av ett par helikoptrar. Vaktstyrkan på ön är dock tränad specifikt för denna typ av insats och kommer vid helikopterangrepp att avfyra en luftvärnsrobot mot någon av helikoptrarna, vilken då troligen kraschar i havet. Några skott från raketgevär av typen Colt M45 som inhandlats billigt på den svarta marknaden kan avfyras med förödande effekt mot polisbåten. Den kvarvarande helikoptern får då order om att förstöra komplexet och avfyrar ett flertal raketer mot dels det före detta fängelset, men även mot villan. Om rollpersonerna vid detta scenario ingriper och saboterar vaktstyrkans möjligheter att försvara sig mot DEA, kan rollpersonerna i ett senare skede tänkas bli belönade och hedrade av organisationen för sin insats.

Konrad Zumwald kommer vid en eventuell konfrontation inte att ha några planer på att ge upp. Men om han upptäcker att situationen blir ohållbar kommer han att försöka fly genom någon av de hemliga flyktvägarna, antingen genom berget eller via den underjordiska avloppstrumman som leder ut till öns östkust och till en uppblåsbar, motordriven gummibåt.

Om han blir tillfångatagen kommer han att visa sitt sanna jag, den översittare och ärkeskurk som han är. Zumwald har minsann lurat dem alla och kommer inte att ge sig. Några pengar blir det heller inte, han bara fnyser och ignorerar alla sådana antydningar. Dumdristigheten tar vid och han försöker med någon undanstoppad stridskniv eller annat föremål göra ett sista utfall mot rollpersonerna.

## EFTERSPEL

Om rollpersonerna lyckas tillfångata Zumwald kommer de att hamna i god dager, både hos DEA och Europol. De lokala myndigheterna uppträder dock mindre muntert, eftersom de inser att de har blivit av med en viktig inkomstkälla.

Men om scenariot istället skulle resultera i en tillfällig seger för Zumwald och för vaktstyrkan, samt att rollpersonerna inte ser någon annan utväg än att fly från ön, så finner de antagligen någon undangömd båt eller gummiflotte som de kan använda för att ta sig bort från La Jaula. På grund av uppgörelsen med Europol kommer de av någon oförklarlig anledning att bli släppta av vilken myndighet som de än fångas in av under de närmaste dagarna. Rollpersonerna bör tolka detta som att de får ett försprång. Europas större städer kan vara farliga platser under den närmaste tiden. Storebror ser och håller ögonen öppna. Zumwald däremot blir inom kort arresterad och får skulden för både narkotikasmuggling, liksom de europeiska storstölderna. Om han överlever, bör rollpersonerna i fortsättningen betrakta honom som fiende med uppskattningsvis 2T6+12 resurser.

# APPENDIX A - SPELLEDARPERSONER & UTRUSTNING

## KONRAD ZUMWALD

En stenhård affärsman som inte skulle tveka inför att sälja sin egen mor till högstbjudande för att kunna investera och profitera på inkomsten åt sina egna syften. Konrad är bister och allvarlig. Komik har nämligen aldrig varit tilltalande för honom.

Dock har han trots sin allmänt bistra uppsyn en stark utstrålning och kämparvilja. Samtidigt är han en cynisk karaktär som med list och strategi vet hur man i ett socialt sammanhang spelar ut sina motståndare mot varandra.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **STY**: | 13 | **VIL**: | 14 | **LUK**: | 10 |
| **TÅL**: | 15 | **BIL**: | 11 | **KÄN**: | 9 |
| **RÖR**: | 11 | **SYN**: | 13 | **FÖR**: | 9 |
| **PER**: | 14 | **HÖR**: | 9 | **BF**: | 14 |
| **PSY**: | 12 | **SMA**: | 8 | **Stridsvana**: | 8 |
| **Cool**: | 11 | **TO**: | 39 | | |

**Utseende**: Storväxt och kraftig, mörkt välkammat hår och en prydlig mustasch. Litet och avrundat huvud med ett något intryckt hakparti, samt glasögon av äldre modell med tjocka, svarta bågar.

**Klädsel**: Föredrar kostym och svarta lågskor.

**Uppträdande**: Bistert och allvarligt första intryck men uppträder med glimten i ögat vid framträdanden och framställningar. Inger inga ärliga eller välmenta förhoppningar.

**Färdigheter**: Administration 15, Agera 10, Automateld 9, Datateknik 5, Dra vapen 8, Ekonomi 16, Foto & Film 14, Förföra 10, Förklädnad 8, Första hjälpen 9, Genomsöka 11, Gevär 11, Gömma 12, Informationssökning 13, Juridik 15, Köra bil 10, Köra båt 10, Media 15, Närstrid kniv 10, Närstrid obeväpnad 11, Pistol 13, Politik 12, Simma 8, Smyga 9, Socialt uppträdande 16, Stil & Smak 12, Sprängteknik 10, Säkerhetssystem 11, Undre världen 15, Vapensystem-Robotvapen 12, Värdering 14, Överlevnad 8, Övertalning 14.

**Utrustning**: Så lite som möjligt. Bär dock i de flesta av privata sammanhang på en ljuddämpad och diskret pistol.

## ADOLF MUNKELT

Doktor i medieteknik och van affärsman från massmedia. Driver ett eget affärsimperium på området med förhoppningen om att bli ledande inom Europa. Sedan ett par år tillbaka har Munkelts andelar av marknaden dock sjunkit och han har blivit skuldsatt privat. Munkelt har dock stora kontakter i bankvärlden som är redo att bevilja honom lån för eventuella projekt i framtiden. Trots detta är Munkelt en alltför naiv karaktär och blir ofta lurad av illasinnade, exempelvis Zumwald.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **STY**: | 11 | **VIL**: | 10 | **LUK**: | 9 |
| **TÅL**: | 11 | **BIL**: | 15 | **KÄN**: | 10 |
| **RÖR**: | 14 | **SYN**: | 14 | **FÖR**: | 9 |
| **PER**: | 13 | **HÖR**: | 10 | **BF**: | 11 |
| **PSY**: | 17 | **SMA**: | 10 | **Stridsvana**: | - |
| **Cool**: | 10 | **TO**: | 24 | | |

**Utseende**: Lång och smal, grått hår och små runda glasögon. Spetsigt smalt huvud med framskjutande näsa och djupa ögonhålor, samt en kort men diskret dubbelhaka.

**Klädsel**: Går helst klädd i tjocka lammullströjor och grå pressade byxor. Svarta skor och illa matchande sockar.

**Uppträdande**: Ger ett entusiastiskt första intryck, om än kanske till och med ett något naivt sådant. Han är otålig men lågmäld, vilket syns på hans ständiga överaktivitet i övrigt. Blir ofta avbruten och nedtystad.

**Färdigheter**: Administration 16, Agera 8, Automateld 5, Dans 12, Datateknik 14, Ekonomi 14, Foto & Film 17, Förföra 12, Förklädnad 9, Första hjälpen 5, Genomsöka 10, Gevär 8, Gömma 11, Informationssökning 15, Juridik 14, Köra bil 10, Media 17, Närstrid obeväpnad 10, Pistol 10, Politik 11, Smyga 12, Socialt uppträdande 15, Stil & Smak 13, Säkerhetssystem 8, Undre världen 14, Värdering 13, Överlevnad 5, Övertalning 11.

**Utrustning**: Så lite som möjligt. Bär dock i de flesta av privata sammanhang på en ljuddämpad och diskret pistol.

## "WEBER"

En enkel underhuggare som litar på mottot att "den som tjänar sin husbonde väl...". Weber är dock intelligent och lyckas gömma sin list väl under den klassiska underhuggargestalten.

Weber är kallhamrad och cynisk, precis som sin herre Zumwald. Han tycks ha en gåva om att kunna förutse varje situation och varje steg i Zumwalds planering utan att ens behöva bli informerad. Han har även en bakgrund i det militära, även om än en väldigt kort sådan.

| | | |
|---|---|---|
| **STY**: 15 | **VIL**: 12 | **LUK**: 9 |
| **TÅL**: 14 | **BIL**: 9 | **KÄN**: 11 |
| **RÖR**: 13 | **SYN**: 12 | **FÖR**: 9 |
| **PER**: 10 | **HÖR**: 10 | **BF**: 15 |
| **PSY**: 13 | **SMA**: 10 | **Stridsvana**: 10 |
| **Cool**: 13 | **TO**: 46 | |

**Utseende**: Kort till växten, normalbyggd och väcker sällan onödig uppmärksamhet. Vid närmare anblick upptäcker man dock snart att han har utseendet emot sig med ett närmast djävulskt hånflin insnickrat i uppsynen. Weber är trots den kompakta kroppshyddan fysiskt väldigt stark.

**Klädsel**: Enkla kläder som slitna byxor och läderjacka. Han bär även på handskar och svarta hårda skor med inbyggd stålhätta.

**Uppträdande**: Diskret och eftertänksam, väntar hellre ut sin motståndare på att denne ska ta initiativet, vilket ger Weber möjlighet att utläsa och förutse nästa drag. Tillbakadragen men samtidigt självgod och hånande för andras olycka.

**Färdigheter**: Agera 11, Automateld 12, Datateknik 10, Dra vapen 9, Förhörteknik 10, Förklädnad 11, Första hjälpen 10, Genomsöka 11, Gevär 12, Granatkastare 10, Gömma 11, Informationssökning 14, Juridik 9, Kasta 11, Köra bil 12, Köra båt 11, Närstrid kniv 10, Närstrid obeväpnad 12, Pistol 13, Rekylfria vapen 13, Simma 11, Smyga 10, Sprängteknik 13, Säkerhetssystem 14, Undre världen 14, Vapensystem-Robotvapen 13, Värdering 13, Överlevnad 12, Övertalning 11.

**Utrustning**: Bär alltid på ett mindre eldhandvapen, samt ett närstridsvapen ifall någon oförutsedd händelse skulle inträffa.

## MAX GROSSMAN

Före detta författare, skvallerjournalist och nyhetsankare. Max drev senast en populär politisk satirshow på TV som bland annat i ett känt avsnitt gjorde narr av den ryska vapenkoncernen Moscorps frustration och desperation om att få sälja vapensystem till Förenade Arabrepubliken. Kort därpå mordhotades Grossmans familj, varpå showen upphörde. Nu är han bara en stenrik men tillbakadragen finansiär av tvivelaktiga affärer.

| | | |
|---|---|---|
| **STY**: 15 | **VIL**: 14 | **LUK**: 9 |
| **TÅL**: 12 | **BIL**: 13 | **KÄN**: 10 |
| **RÖR**: 11 | **SYN**: 12 | **FÖR**: 8 |
| **PER**: 17 | **HÖR**: 11 | **BF**: 14 |
| **PSY**: 11 | **SMA**: 10 | **Stridsvana**: 1 |
| **Cool**: 14 | **TO**: 28 | |

**Utseende**: Max är lång och kraftig, har tjockt mörkt hår och stora uppspelta ögon. Ett köttigt ansikte med stor hals och en utskjutande respektabel haka. Hans armar och händer är också stora, liksom den begynnande ölmagen och fötterna av storlek 46.

**Klädsel**: Använder gärna en överdimensionerad kavaj i formella sammanhang, annars föredrar han enkelhet och passform.

**Uppträdande**: Grossman är lika otaktisk som Zumwald är intelligent, brutal och cynisk. Max är synnerligen lättlurad, vilket var ett av skälen till varför Zumwald lät använda honom som finansiär till projektet.

**Färdigheter**: Administration 10, Agera 15, Dans 14, Datateknik 10, Ekonomi 12, Foto & Film 14, Förföra 13, Förhörsteknik 11, Förklädnad 5, Genomsöka 12, Gömma 11, Informationssökning 14, Juridik 10, Köra bil 14, Media 15, Musik 10, Närstrid obeväpnad 8, Pistol 7, Politik 15, Smyga 7, Socialt uppträdande 13, Stil & Smak 12, Supa 9, Säkerhetssystem 5, Undre världen 10, Värdering 12, Överlevnad 5, Övertalning 12.

**Utrustning**: -

### GRUPPCHEF DGAS-LOG

Gruppchefen på DGAS-LOG insatsstyrka är en skarp taktiker som egentligen är överkvalificerad för jobbet. Hans kompetensområden är taktik, vapen och sprängämnen och tvekar inte för att använda sig av sina specialkunskaper för att avhjälpa en hotfull situation. Arbetsgivaren kommer först - lagen kommer sen.

| | | |
|---|---|---|
| **STY**: 14 | **VIL**: 14 | **LUK**: 9 |
| **TÅL**: 13 | **BIL**: 8 | **KÄN**: 8 |
| **RÖR**: 14 | **SYN**: 10 | **FÖR**: 9 |
| **PER**: 10 | **HÖR**: 12 | **BF**: 13 |
| **PSY**: 13 | **SMA**: 11 | |

**Stridsvana**: 12
**Cool**: 13
**TO**: 49

**Klädsel**: Uniformssystem med tillhörande basker, IR-googles och pansarkängor IA.

**Uppträdande**: Rak och direkt, tänker efter innan han agerar och försöker få sitt manskap att följa hans exempel.

**Färdigheter**: Automateld 12, Datateknik 9, Dra vapen 8, Förhörteknik 10, Första hjälpen 15, Genomsöka 11, Gevär 13, Granatkastare 10, Gömma 11, Informationssökning 10, Juridik 9, Kasta 12, Närstrid kniv 10, Närstrid obeväpnad 12, Pistol 14, Rekylfria vapen 12, Smyga 10, Sprängteknik 15, Säkerhetssystem 14, Vapensystem-Robotvapen 13, Överlevnad 12, Övertalning 11.

**Utrustning**: Automatkarbin, Första förband, Pistol, Stridskniv och Radioutrustning via hörsnäcka. Bär också på ett antal Chock- eller Spränggranater. Om sprängmateriel inte hörde till kategorin gruppmateriel så skulle han/hon gärna bära på flera ton i sitt eget backpack.

### SYSTEKNIKER DGAS-LOG

En typisk systemtekniker vid DGAS-LOG. Obeväpnad och ingen militär utbildning. Grundläggande färdigheter i vapenhantering har han/hon fått genom den hårda barndomen i ett av Berlins väldiga betongkomplex till förort.

| | | |
|---|---|---|
| **STY**: 12 | **VIL**: 11 | **LUK**: 10 |
| **TÅL**: 10 | **BIL**: 15 | **KÄN**: 7 |
| **RÖR**: 14 | **SYN**: 14 | **FÖR**: 9 |
| **PER**: 12 | **HÖR**: 12 | **BF**: 11 |
| **PSY**: 15 | **SMA**: 10 | |

**Stridsvana**: 2
**Cool**: 11
**TO**: 29

**Klädsel**: Vit overall, vit arbetshjälm, kängor och handskar.

**Uppträdande**: Systemteknikerna vid DGAS-LOG kommer inte att göra några större väsen av sig ifall de konfronteras med rollpersonerna. Det behövs inte mycket av övertalning för att få dem att bli hjälpsamma. De håller livet kärare än korporationen de arbetar åt.

**Färdigheter**: Automateld 5, Datateknik 16, Elektronik 15, Fysik 13, Första hjälpen 10, Genomsöka 10, Gevär 7, Gömma 11, Informationssökning 12, Köra bil 10, Mekanik 14, Närstrid obeväpnad 8, Pistol 6, Programmering 14, Samband 12, Smyga 9, Säkerhetssystem 11, Övertalning 7.

**Utrustning**: Första förband, Verktyg, Multimeter, planskisser, kopplingsscheman, hörselkåpor, kommunikationsradio.

### VAKTCHEF LA JAULA

Vaktchefen på La Jaula. Har graden löjtnant och för befälet över hela vaktstyrkan. Han lyder under Weber som i sin tur får order av Zumwald.

| | | |
|---|---|---|
| **STY**: 14 | **VIL**: 16 | **LUK**: 9 |
| **TÅL**: 15 | **BIL**: 9 | **KÄN**: 10 |
| **RÖR**: 14 | **SYN**: 12 | **FÖR**: 10 |
| **PER**: 13 | **HÖR**: 10 | **BF**: 15 |
| **PSY**: 13 | **SMA**: 11 | |

**Stridsvana**: 11
**Cool**: 12
**TO**: 47

**Klädsel**: Stridsoverall i grönt och svart, Kängor, Handskar, Röd basker och Stridsväst [II].

**Uppträdande**: Vaktchefen är den ende av Zumwalds underhuggare på La Jaula, förutom Weber naturligtvis, som kommer att visa lite kämparvilja ifall han får nöjet att konfronteras med rollpersonerna. Han agerar snabbt och effektivt men har alltid en tanke med sitt handlande.

**Färdigheter**: Automateld 12, Datateknik 14, Dra vapen 10, Dyrka lås 12, Eldledning 11, Förhörteknik 11, Första hjälpen 11, Genomsöka 12, Gevär 14, Gömma 11, Kasta 12, Köra bil 12, Köra båt 9, Ledarskap 9, Närstrid kniv 11, Närstrid obeväpnad 11, Pistol 12, Rekylfria vapen 14, Samband 10, Simma 12, Smyga 10, Sprängteknik 13, Strategi 9, Säkerhetssystem 10, Taktik 10, Vapensystem-Robotvapen 12, Övertalning 13.

**Utrustning**: Första förband, IR-googles, Pistol Glock 50, Stridskniv, AK74 med två Magasin.

### AGENT, DEA

Typisk medlem ur det specialkommando som DEA förmodligen skickar till en eventuell insats mot La Jaula. Utrustad för mörkerstrid.

**STY**: 14 **VIL**: 12 **LUK**: 10
**TÅL**: 16 **BIL**: 11 **KÄN**: 11
**RÖR**: 14 **SYN**: 14 **FÖR**: 10
**PER**: 13 **HÖR**: 13 **BF**: 15
**PSY**: 14 **SMA**: 8

**Stridsvana**: 13
**Cool**: 13
**TO**: 53

**Klädsel**: Svart stridsoverall, Stridsväst [IIA], Svart luva, Kängor, Handskar.

**Färdigheter**: Automateld 12, Dyrka lås 12, Första hjälpen 12, Genomsöka 11, Gevär 14, Granatkastare 10, Gömma 11, Kasta 13, Köra båt 11, Närstrid kniv 10, Närstrid obeväpnad 13, Pistol 14, Rekylfria vapen 13, Simma 14, Smyga 11, Sprängteknik 11, Säkerhetssystem 10, Vapensystem-Robotvapen 14, Övertalning 11.

**Utrustning**: Första förband, Chockgranat, Spränggranat, Stridskniv, IR-googles, Kpist M34A1, samt tre magasin.

### AGENT2, DEA

Agent med medicinsk utbildning, samt expertiser inom områden som Sprängteknik och Säkerhetssystem.

**STY**: 16 **VIL**: 13 **LUK**: 10
**TÅL**: 14 **BIL**: 10 **KÄN**: 13
**RÖR**: 13 **SYN**: 12 **FÖR**: 9
**PER**: 10 **HÖR**: 11 **BF**: 15
**PSY**: 12 **SMA**: 9

**Stridsvana**: 8
**Cool**: 11
**TO**: 40

**Klädsel**: Svart stridsoverall, Stridsväst [IIA], Svart luva, Kängor, Handskar.

**Färdigheter**: Automateld 14, Dyrka lås 10, Första hjälpen 16, Genomsöka 10, Gevär 13, Granatkastare 10, Gömma 11, Kasta 12, Köra båt 10, Medicin 12, Närstrid kniv 10, Närstrid obeväpnad 13, Pistol 14, Rekylfria vapen 12, Simma 15, Smyga 10, Sprängteknik 16, Säkerhetssystem 14, Vapensystem-Robotvapen 10, Övertalning 12.

**Utrustning**: Medicinsk fältutrustning, Låsdyrkar, Stridskniv, IR-googles, Kpist M34A1, samt två magasin.

## VAPENFÖRTECKNING

| RAKETGEVÄR | KAL | RÄCKVIDDER | Min Avstånd | Max Avstånd | OML | VIKT |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Colt M45 | 65 mm | 50-250-400-500 | 30 | 2 | 2 | 5,5 |

| KOMPAKTA KPISTAR | KAL | RÄCKVIDDER | MAG | EldH | EAB | REK | Vikt |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Colt M34A1 | 9mmP | 5-15-40-90 | M:20+1 | 4/-/16 | 7 | 2 | 1,85 |

| AUTOMATKARBINER | KAL | RÄCKVIDDER | MAG | EldH | EAB | REK | Vikt |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Colt M16A2 | 5,56mmN | 20-125-200-400 | M:30+1 | 4/3/- | 8 | 1 | 3,77 |

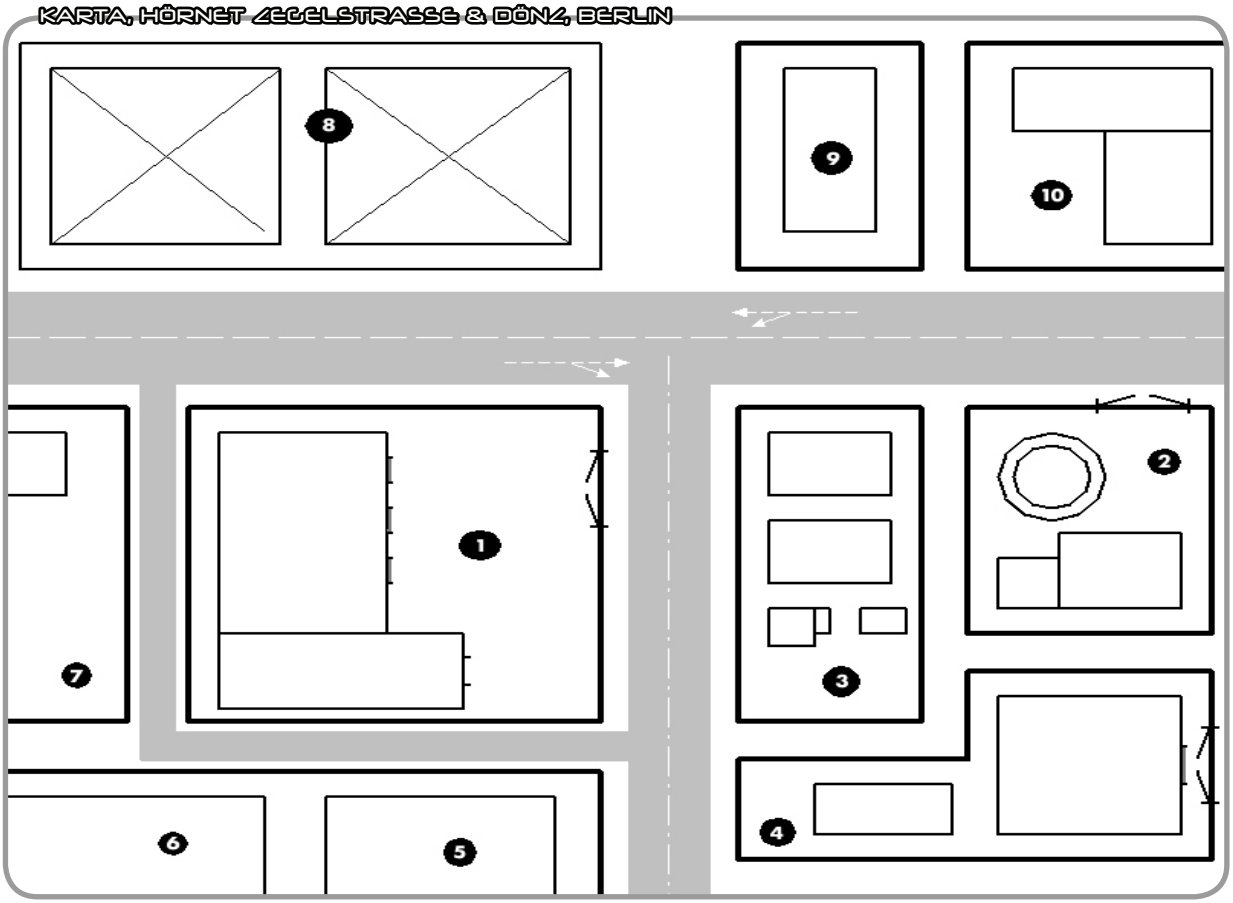
| TUNGA KULSPRUTOR | KAL | RÄCKVIDDER | MAG | EldH | EAB | REK | Vikt |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GASCAL MGP2 | .50BMG | 25-300-500-900 | B:300 | -/-/10 | 12 | 1 | 30,5 |

## AMMUNITION

| Colt M45 | TYP | [PEN] Skadeverkan | Chock/ Sprängverkan | Splitter-område | Splitter-skada | BR |
|---|---|---|---|---|---|---|
| M45-HEAT | HEAT | [20] | Ob6T6 | 1-2 | Ob2T6/Ob1T6+1 | 0,5 |
| M45-HE | HE | [7] | Ob8T6 | 1-3-5-7 | Ob4T6-1/Ob3T6/Ob2T6-2/Ob1T6 | 2 |

# APPENDIX B - KARTOR & OMRÅDEN

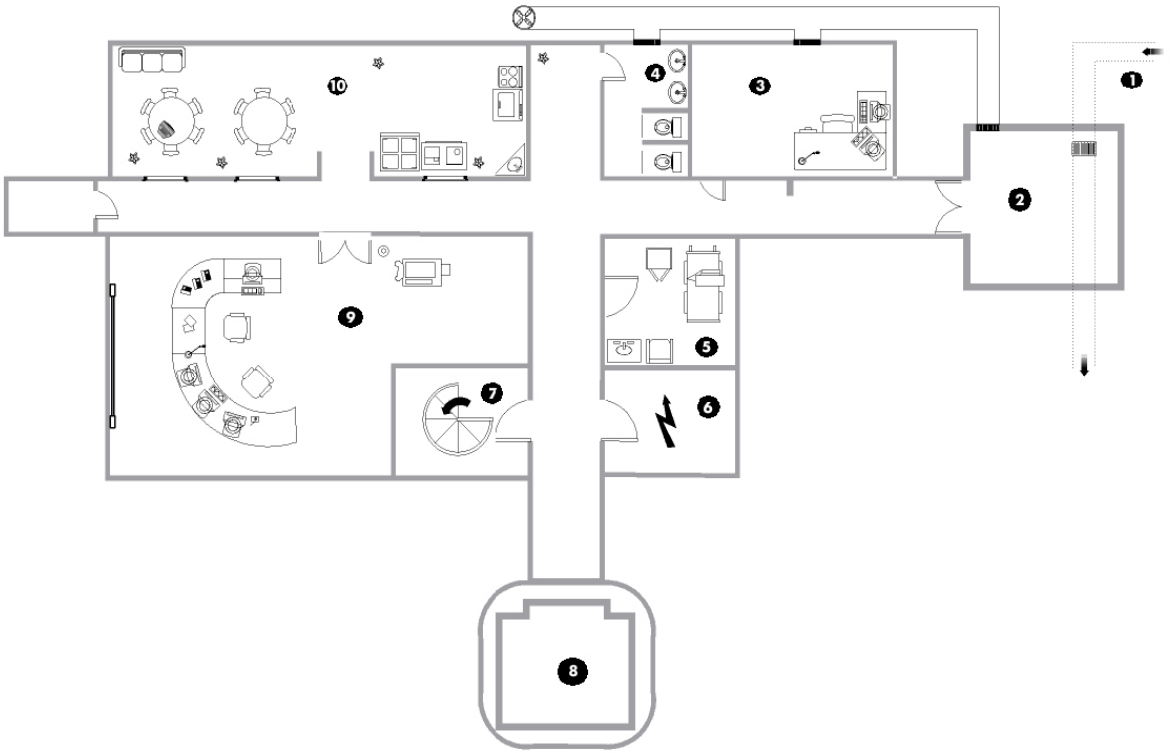
KARTA, HÖRNET ZEGELSTRASSE & DÖNZ, BERLIN




**DETALJFÖRKLARINGAR**

**1.** DGAS-LOG komplex och verksamhetscenter för logistik och hantering av bland annat värdetransporter.
**2.** Gasindustri. Det är här, i den större byggnaden som bomben är tänkt att placeras ut.
**3.** Inhägnat område. Flera mindre företag inom områdena Ekonomi och Administration.
**4.** Framställningsindustri av kemiska preparat.
**5.** Tolvvåningshus, bostadsmoduler.
**6.** Tolvvåningshus, bostadsmoduler.
**7.** Inhägnat avställningsområde för exempelvis långtradare.
**8.** Större komplex för bostäder, affärer och mindre företagskontor. En bottenbyggnad med två torn ovanpå om vardera tjugofem våningar.
**9.** Tjänsteföretag, kontor och administration.
**10.** Lagerverksamhet, kontorsvaror.
**11.** Nedgång till tunnelbana, samt de underjordiska gång- och transporttunnlarna.

PLANSKISS, DGAS-LOG KÄLLARPLAN & VALV




**DETALJFÖRKLARINGAR**

**1.** Kloaken som rollpersonerna anländer via.
**2.** Detta är den enda hissen som leder från entréplan och de övre våningarna ned till källarvalvet. Schaktet är försett med en mot väggen fastmonterad säkerhetsstege.
**3.** Vaktkuren med säkerhetsterminalen.
**4.** Personaltoaletter med en ventilöppning uppe på den ena väggen. Denna leder till ventilationstrumman bakom och är stor nog för en fullvuxen människa att ta sig in respektive ut ur.
**5.** Sjuk- och behandlingsrum. Här finns mediciner, förband och primitiv utrustning.
**6.** Strömförsörjning. Dörren är låst och fjärrmanövrerad från vaktkurens säkerhetsterminal. Dörren kan givetvis också hackas. Detta rum är kameraövervakat.
**7.** Servicetrappa upp till entréplan.
**8.** Valvet. Består egentligen av en enda stor dator. Rummet är väl bepansrat och dörr såväl som väggar betraktas som ogenomträngliga.
**9.** Servicecentral gentemot valvet och huvuddatorn. Detta rum är kameraövervakat och är utrustat med rörelsesensorer. Dubbeldörren in i centralen är normalt låst med en elektronisk kortläsare.
**10.** Personalrummet. Här finns soffor, bord och stolar, ett komplett kök, samt kaffe- och snabbmatsautomater.

PLANSKISS, ZUMWALDS VILLA PÅ LA JAULA - PLAN 0-1

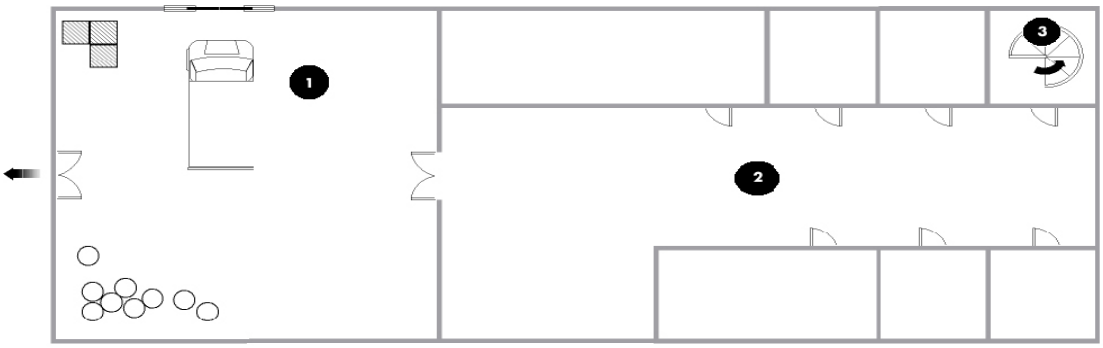



**DETALJFÖRKLARINGAR**

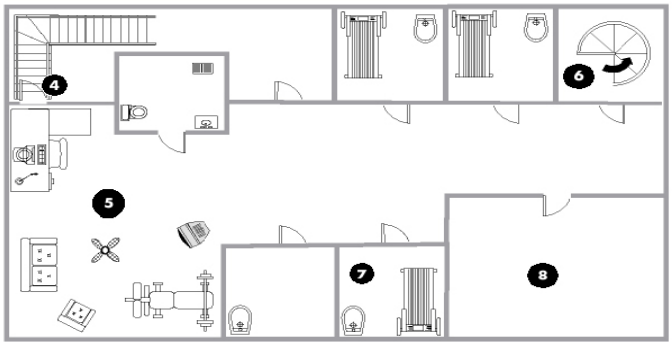
**1.** Köket. Bemannas normalt av en kock, samt ett eller flera biträden. Bakom köket ligger ett mindre förråd, samt en personaltoalett för kökspersonalen. En serviceutgång leder även ut på ena långsidan av byggnaden.
**2.** Matsalen. Denna kan även av kökspersonalen enkelt ställas om efter behov, exempelvis till festlokal. På motsatt sida ligger ett permanent sällskapsrum med bland annat biljardbord. Dold bakom en bokhylla med snurrfunktion finns en hemlig dörr in i Zumwalds privata arbetsrum.
**3.** Entrén. Vid fester och formella tillställningar används detta även som välkomstlokal. Förutom sällskapssoffor och golvblomster finns även två trappor i spiralformat som leder upp till övervåningen.
**4.** Zumwalds hemliga arbetsrum via en dold dörr i väggen bakom en svängbokhylla. Zumwalds arbetsdator och öns enda fasta nätanslutning. Ett kassaskåp finns dolt i väggen bakom en tavla. Kassaskåpet innehåller för närvarande 40 000 euro.
**5.** Balkong av större slag. Långsidan är kameraövervakad från övervakningscentralen.
**6.** Master bedroom. En gedigen dubbelsäng av lyx och stora fönster med utsikt över havet.
**7.** Hemligt utrymme med bland annat en smal spiraltrappa ned till arbetsrummet på nedre plan.

## PLANSKISSER, FLYGELN - FÄNGELSEKOMPLEXET LA JAULA

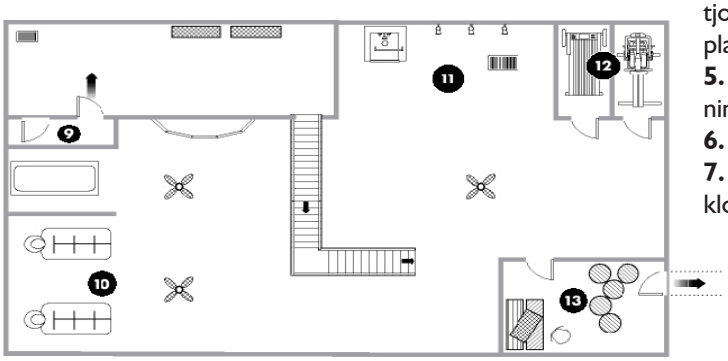
**PLAN 0**




**PLAN -1**




**PLAN -2**



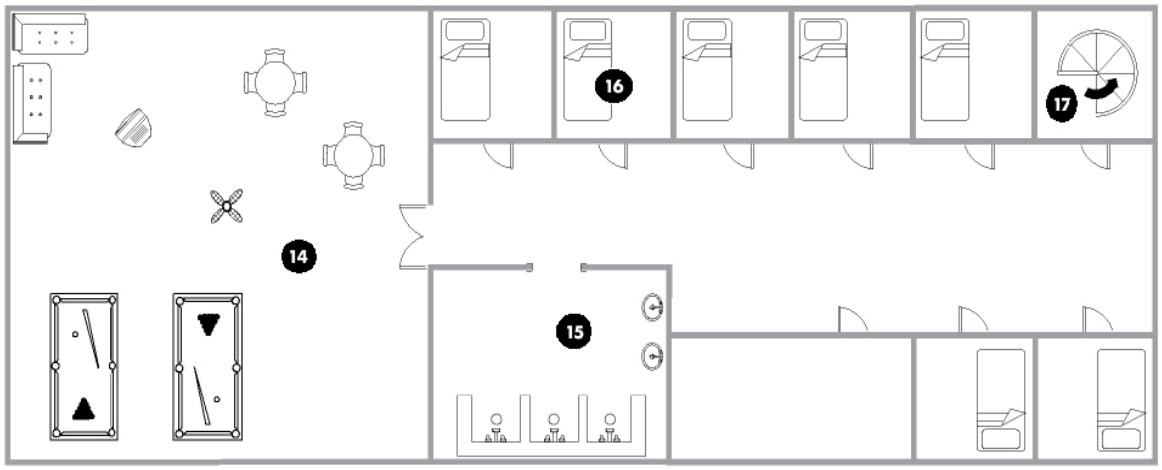

### DETALJFÖRKLARINGAR

**1.** Lasthall och omlastningsutrymme. En dörr till vänster leder in mot huvud/mittbyggnaden.
**2.** Gamla celler som har byggts om till lastutrymmen. Dörrarna är låsta.
**3.** Spiraltrappa upp till våningsplan ett, respektive ned till det första källarplanet.
**4.** Trappa som leder ned till en dörr av tjock metall. Bakom den ligger källarplan två.
**5.** Vaktutrymme, terminal med anslutning till intranätet.
**6.** Spiraltrappa upp till källarplan ett.
**7.** Cell med säng och primitiv vattenklosett.

**8.** Ett större, före detta tvagningsrum. Om rollpersonerna tillfångatas kommer de med största sannolikhet att placeras i detta utrymme.
**9.** Portal från källarplan ett. Efter dörren hamnar man ute på en upphöjd avsats. En mindre balkong ger överblick mot en stor öppen golvyta. En vidrig stank från avföring, blod och andra kroppsvätskor ligger över rummet. Det är kallt och fuktigt. Ett par större missfärgade pölar syns nere på golvet, ovanför hänger två trasiga fläktar ned från taket. Från avsatsen leder en lång stege ut över och ned till källarplanet.
**10.** Två tvångssängar med bälten och rostiga kedjor. Uppenbara tortyrredskap.
**11.** Primitiva duschanordningar. Ett uppfläkt avloppsgaller ligger nere på golvet och en kvalmig lukt kommer från hålet inunder.
**12.** Isoleringsceller med tortyrställningar av järnmaterial.
**13.** Förråd med lådor och några gamla tunnor. En av lådorna innehåller tre gamla automatkarbiner av typen AKM Kalasjnikov. Ammunition ligger utspridd på golvet bakom lådorna. En lönngång genom en avloppstrumma finns i väggen bakom tunnorna. Leder ut till havet.

## PLANSKISSER; FLYGELN - FÄNGELSEKOMPLEXET LA JAULA

**PLAN 1**

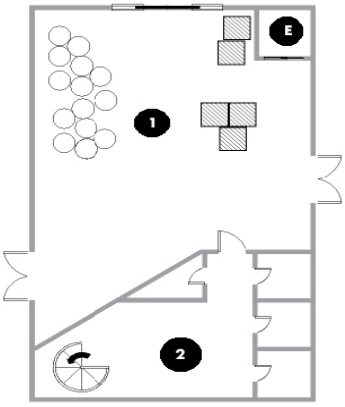



### DETALJFÖRKLARINGAR

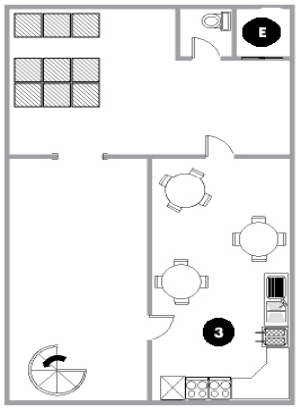
**14.** Vaktstyrkans personalrum.
**15.** Dusch- och tvagningsutrymme.
**16.** Enklare sov- och vilorum.
**17.** Trappa ned till entréplanet.

## PLANSKISSER; MITT/HUVUDBYGGNAD - FÄNGELSEKOMPLEXET LA JAULA

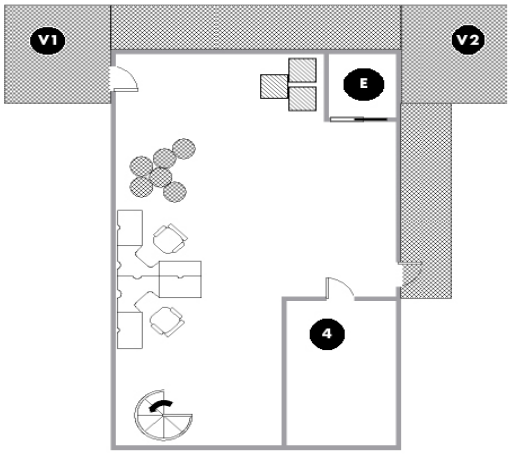
**PLAN 0**




**PLAN 1**



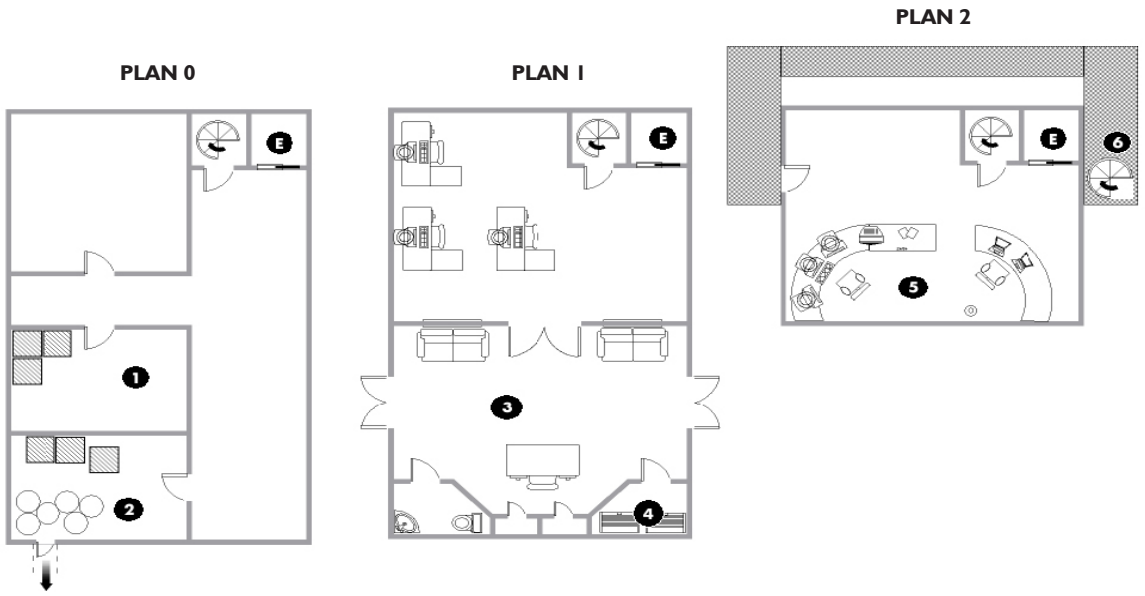

**PLAN 2**




### DETALJFÖRKLARINGAR

**1.** Lastkaj med skjutdörr ut över vattnet. Används för att lasta smuggelfrakt direkt på mindre båtar.
**2.** Förrådsutrymme, samt spiraltrappa till våningsplan ett. I två av förråden finns bland annat vapen och ammunition till vaktstyrkan.
**3.** Matsal och kök åt vaktstyrkan.
**4.** Förråd.
**V1.** Lavettmonterad luftvärnskulspruta av typen GASCAL MGP2, kaliber 12.7mm. Manuell eldgivning.
**V2.** Avfyrningsramp för luftvärnsrobotar. En robot laddklar. Fjärrstyrs via datornätverket från centralen. Kan dock även avfyras manuellt.
**E.** Hiss mellan våningsplanen.

## PLANSKISSER; SIDOBYGGNAD (CENTRALEN) – FÄNGELSEKOMPLEXET LA JAULA




### DETALJFÖRKLARINGAR

**1.** Vapen- och ammunitionsförråd. Innehåller 2x HK-MP5A9, 3x AKM, 2x Spränggranater, 2x Raketgevär Colt M45, samt 4x raketer.
**2.** Förrådsutrymme, samt en hemlig flyktväg ned genom en lång grotta och underjordisk vattenkälla.
**3.** Entré med reception och vilosoffor.
**4.** Vapenförråd. Innehåller 5x Automatkarbiner Colt M16A2, samt 3x Pistol Glock 50.
**5.** Övervakningscentral med huvuddator, skärmar och ett stort panoramafönster.
**6.** Brandstege som leder ned till marken.