

# Explosionen

*Ett litet äventyr, anpassat för precis vilket spelgäng som helst egentligen. Det är bara att tuta och köra. Äventyret förutsätter en hel del improvisation, även om tips till tillvägagångssätt ofta ges. Skrivet av Martin "RipperDoc" Fröjd och Niklas Larsson*

## Introduktion

Rollpersonerna sitter på ett kafé (eller liknande) i centrala delen av den stad de befinner sig i. Plötsligt ser de hur en restaurang på andra sidan gatan blir utblåst av en bomb. Tryckvågen är så kraftig att fönstren till kaféet där rollpersonerna sitter splittras och splittret flyger rakt över alla gästerna. Alla rollpersoner erhåller Ob1T6 stycken skador à Ob1T6, projektillskada. Slå separat träffslag för varje skada. Det utbryter ett väldigt kaos i kaféet.

Polisen kommer dit inom 2 minuter och förhör alla som var i närheten. Om rollpersonerna är kvar när polisen kommer förhör polisen dem, men om de svarar på frågorna utan att ställa till bråk släpps de (om de inte säger något speciellt som polismännen finner intressant). Om de börjar bråka eller skjuta, så blir de anhållna och satta i häktet, där de får stanna minst ett dygn. Dagen efter (om de blev anhållna - dagen de kommer ut) får de reda på (genom TV eller liknande) att Enfields VD, Tom Spelling, blev dödat i bombdådet., förutom de andra 26 oviktiga personerna. Gärningsmannen är ännu okänd, men Enfields vice VD Marcus Lear lovar att hjälpa polisen att finna förövaren.

### Bakom ridån...

Rollpersonerna valdes ut på grund av sin "tvivelaktiga" utstrålning att vara syndabockar vid attentatet. Enfields vice VD Marcus Lear ville avsätta den riktige VD:n på ett smidigt sätt, genom att döda denne.

Lear man inne placerade först ut bomben och fotograferade sedan rollpersonerna. Dessa foton användes senare för att digitalt fabricera falska bevis.

## Gripandet

Dagen efter händelsen, eller dagen då de släpptes hör de en massa fotsteg i korridoren (Spelledare: Lägg in detta vid ett passande tillfälle, förslagsvis när de är hemma). Fotstegen stannar utanför deras lägenhet/rum. De börjar med att knacka på och om ingen svarar börjar de banka på dörren. Svarar fortfarande ingen bryter de sig in (spelledaren bestämmer metod - dyrka upp dörren om den är låst eller sparka in dörren - det är upp till spelledaren att bestämma). Dessa män är från Enfield och deras uppgift är att gripa rollpersonerna. De kommer att använda alla möjliga medel och de har vapnen väl dragna och osäkrade när de kommer in. De säger bara "Ni är gripna", inget mer. Sedan visiterar de och avvärnar rollpersonerna. Om de lyckas gripa rollpersonerna gå till **Förhöret** nedan.

Om rollpersonerna lyckas "eliminera" gruppen (vilket är otroligt - men ändå) kommer Enfield kort och gott skicka nya män, denna gång med mycket bättre metoder, träning och vapen (Spelledaren bestämmer vapen och dylikt, men saker som chockgranater, ultramoderna automatkarbiner med cyberlänk o.s.v. kan vara passande). Dör även denna grupp kommer Enfield till varje pris röja undan rollpersonerna, då de insett faran som rollpersonerna utgör. Detta kommer ge de stackars rollpersonerna en mycket liten chans att överleva. Med prickskyttar längs med hustak och ständigt nya och bättre utrustade patruller kommer rollpersonerna få det svårt att överleva. (Spelledare: Det är bara att improvisera, rollpersonerna måste prestera extremt bra för att Enfield ska ge upp).

Om rollpersonerna lämnar lägenheten efter att ha "eliminerat gruppen" kommer det vara en person som förföljer dem hela tiden, och rapporterar till Enfield om var de är. Rollpersonerna måste slå ett svårt slag (Ob4T6) mot SYN eller ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Spaning för att upptäcka spionen. Spionen kommer att försöka leda den nya insatsgruppen rakt mot rollpersonerna (om spionen upptäcks och dödas, så kommer det att ta längre tid för gruppen att hitta rollpersonerna, men denne kommer att göra det). När gruppen hittar rollpersonerna kommer den att gå hårdare fram än förra gången (om rollpersonerna visar minsta lilla tecken till motstånd kommer de att skjuta).

*(OBS: Dessa "regler" ovan kan mycket väl gälla vid senare, eventuella, jakter på rollpersonerna. Fast risken är ju att Enfield går hårt ut redan från början vid det laget.)*

## Förhöret

När rollpersonerna är gripna kommer de att bli förda till Enfields kontor, som är en inglasad hörnbyggnad på 25 våningar, i en omärkt skåpbil. Efter att ha blivit transporterade upp till 23:e våningen blir visiterade en extra gång, och även undersökta av en cyberdetektor (som upptäcker och identifierar cybernetik). Sedan knuffas de in i ett kontor där Slobodan Tavrosic (Enfields säkerhetschef) sitter.

"Jaså. Det var ni som sprängde restaurangen och Mr Spelling i luften?"

Om rollpersonerna nekar, visar han ett fotografi där man klart och tydligt kan se hur de monterar upp bomben inne i restaurangen.

"Intressant drag att själva befinna er på kaféet, för att undvika misstankar..."

Vi kommer att låsa in er här tills vi har beslutat om hur vi skall göra oss av med er."

Säkerhetsvakterna kommer tillbaka och låser in rollpersonerna i en före detta toalett. Läs mer nedan.

### Vad ska Enfield göra?

Enfield, eller snarare Lear, planerar att färdigställa en hel "portfölj" med bevis, och sedan servera rollpersonerna med denna till polisen. Detta riktar alla misstankar bort från företaget. De skall även se till att i sinom tid tysta den verkliga gärningsmannen.

## Våning 23

(Se medföljande karta) Våning 23 är Enfields säkerhetsavdelnings administrativa del. Våningen under innehåller exempelvis bevakningscentralen och vaktcentralen. Våning 24 och 25 är de exekutiva våningarna. På den högsta våningen huserar VD och vice VD. Kartan visar inte hela våning 23. Huset är uppdelat i två delar, en "nordlig" och en "sydlig". Kartan visar den nordliga delen. Sedan kommer en korridor, samt hissar, avslappningsrum och liknande, och efter det nästa kontorslandskap, det sydliga. Kontorslandskapen är relativt identiska genom hela huset.

- 1) Det här är säkerhetschefens rum. Inget mer än ett förstorat, ordinärt kontor. På säkerhetschefens dator kan man efter ett lyckat Ob2T6 mot Hacking ta reda på mer fakta om attentatet (allt som finns att läsa i rutan "Bakom ridån"). Detta kräver dock att man är vid själva terminalen. Via cyberrymden är det mycket svårare (Mycket hög säkerhetsnivå och hög offensiv kapacitet, improvisera övrigt).
- 2) Dörren till den före detta toaletten är numer en kraftig dörr, förstärkt med stålgaller. Låset är ett kraftigt men primitivt mekaniskt lås (Ob2T6 mot Dyrka med rätt utrustning, med hjälp av gem eller dylikt så blir svårigheten eller högre Ob4T6). Rummet är smutsigt, och ser ut som en byggarbetsplats. Det finns tre toalettåsar, men alla toaletter har försvunnit och istället gapar avloppen tomma. Endast ett handfat finns. Utanför toaletten sitter en vakt på en stol (vaktbyte varannan timma). Rummet håller på att byggas om till celler som skall användas till förvaring av Enfields fiender. Detta vet dock inte rollpersonerna.

## Flykten

Om de undersöker rummet och lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Genomsöka finner de en luftrumma, som sitter nästan uppe vid taket (ovanför handfatet). Gallret är klen och rostigt, så det går lätt att rycka undan (Ob2T6 mot STY). Om rollpersonerna tar den här vägen, upptäcker ingen det förrän de byter vakter (efter ungefär två timmar), förutsatt att rollpersonerna sköter det hela tyst. Men om de däremot tar sig ut genom dörren kommer de att bli upptäckta ganska snart. Om de gör det på kontorstid blir de upptäckta med en gång av vakten som står precis utanför dörren. Om de gör det på natten, så blir de inte lika lätt upptäckta. Det finns alltid tio vakter i byggnaden, varav 8 patrullerar våningarna (de går en och en) och två vaktar receptionen. De är lätt beväpnade och inte beredda för något större - de bara "kollar" så att allt är som det ska. Går något mycket fel kan de dock kalla in insatsgrupper av den typen som grep rollpersonerna. De har även ett lager i källaren med extra materiel.

### Luftrumman

Luftrumman är en stor miss från Enfields sida. På grund av konstruktionsfel byggdes det en luftrumma på stället (samma konstruktionsfel är den extremt tjocka väggen bredvid toaletten). Vid ombyggnationen av rummet blottades luftrumman, men detta är inte säkerhetschefen medveten om.

## Ventilationssystemet

Ventilationssystemet är ganska gammalt och inte så rent, dessutom blåser en torr luft ständigt mot rollpersonernas ansikten. Rören är 0,78 meter i diameter. Rollpersonerna behöver en god stund på sig för att ta sig ut genom ventilationssystemet - det är enormt! Det gäller även att vara så tysta som möjligt, då luftrumorna transporterar ljud mycket bra. Förslagsvis skall man slå ett normalsvårt (Ob2T6) slag mot Smyga för varje våning man kryper igenom, förutsatt att man tar det mycket lugnt. Misslyckas detta slag skall den berörda spelaren slå Ob3T6 mot Tur. Misslyckas detta kommer vakter tillkallas till våningen för att undersöka det hela. Då gäller det att rollpersonerna hunnit ta sig därifrån (ventilationstrummorna kan i vissa fall öppnas manuellt utifrån). Efter fler

### Extra resultat av Genomsökaslaget:

**Perfekt:** Finner allt på våningen, halvera den slutliga tidsåtgången.

**Lyckat:** Finner allt på våningen, normal tidsåtgång.

**Misslyckat:** Finner allt på våningen, normal tidsåtgång.

**Fumlat:** Tappar bort sig under hela tidsåtgången. Slå sedan ett nytt slag som vanligt, för samma våning.

upptäckter av rollpersonerna lär vakterna sätta hård bevakning på alla möjliga utgångar. Enda sättet att byta våning är att ta sig ner eller upp genom något av de två schakten. Detta kräver ett lätt (Ob2T6) slag mot Klättra för varje våning. Använd de vanliga reglerna för att se när man faller. Själva genomsökningen av våningarna är det svåraste. Man kan låta spelarna slå Ob2T6 (+Ob2T6 om de inte har något ljus) mot Genomsöka eller PSY för varje våning de letar igenom. 10 - (effekten) är antalet minuter det tar. Som exempel, om Ace har 10 i PSY och i medel slår 8, samt genomsöker alla 25 våningar samt källare, kommer det ta  $(25+1) * (10 - (13-11)) = 208$  minuter, eller cirka 3 timmar och 30 minuter. Observera att rollpersonerna löper stor risk att tappa bort varandra om de inte letar tillsammans. Letar de tillsammans slås bara ett slag mot gruppens högsta värde. Tänk även på att det bara tar tid att leta igenom våningarna. Tar man sig via schakten genast ner till källaren letar man inte igenom en enda våning. Nedan beskrivs vad man kan hitta på våningarna. Tänk på att en ventilationsvåning egentligen är inbyggd i taket till den underliggande våningen. För enkelhetens skull namnges ventilationsvåningarna enligt den underliggande våningen. Våning 0 är alltså källartaket, våning 1 markplanstaket, etc.

### **Generisk våning, ej de nedan**

Detta innefattar våning 2-24. Gångarna löper tämligen symmetriskt, ofta i ett rutnät, över hela våningen. Det går ut mindre rör (omöjliga för en människa att ta sig igenom) hela tiden, som ofta slutar i filter eller mindre fläktar. I de två diagonalt motsatta hörnen av de fyra finns det schakt som löper hela vägen neråt och uppåt.

### **Våning 25**

Denna våning är i stort sett identisk med en generisk våning (ovan), men det finns två stycken gigantiska fläktar centralt belägna. På denna våningen blåser det mycket kraftigt, då fläktarna roterar mycket snabbt (förslagsvis Ob7T6 i Huggskada om någon kommer åt en fläkt). Fläktarna är videobevakade (Ob2T6 mot Tur för att inte bli sedd). Enda sättet att ta sig ut denna vägen är att få någon fläkt ur funktion. Hålet leder upp och ut mot taket, men först måste man forcera ett tjockt luftfilter. Även om rollpersonerna undgick upptäckt av videokamerorna så kommer reparatörer genast skickas efter när fläkten slutar gå. Väl uppe på taket kan rollpersonerna röra sig runt hela kvarteret på taket, men de blir lätt sedda. De kan ta sig ner till innergården (se nedan) med hjälp av rangliga brandstegar (Ob2T6 mot Klättra).

### **Markplan**

Ganska annorlunda uppbyggnad. En stor del av våningen saknar den bredare typen av rör och är istället ett virrvarv av de smala rören. På baksidan av markplanet finns det dock en extra smal öppning utåt, som täcks av ett galler. Gallret är i god kondition och kräver Ob5T6 mot STY eller verktyg. Det krävs även Ob2T6 mot RÖR för att krångla sig ut ur hålet. Misslyckas man kommer man inte ut, fumlar man så har man fastnat. Hålet leder ut emot en innergård, helt omsluten av byggnaderna runt. Där står en massa soptunnor och diverse gammalt skrot. Det finns ett antal dörrar. Alla utom en är av plåt med mycket välgjorda lås. Den klena dörren, med ett vanligt nyckellås, leder genom en liten gång ut till gatan.

### **Källarplan**

(Se medföljande karta). Även här är en stor del av våningen utesluten, på grund av bilgaraget. Ventilationstrummorna ut mot garaget avslutas abrupt av tätade väggar. Garaget har nämligen ett eget ventilationssystem, som innehåller mycket avgaser och därför avskärmas från resten av systemet. I ena hörnet av våningen finner man dock en större öppning, som det kommer iskall luft från. Den är avskärmad med ett galler i mycket god kondition (kräver professionella verktyg). En liten fläktmodul är installerad utanpå gallret.

- 1) Det är kyligt (cirka 6° C) inne i lagret, som även verkar hjälpa till med nedkylningen av hela byggnaden. I lagret förvaras livsmedel och andra kylvaror till hela skyskrapan. Lyckas någon med Ob3T6 mot Genomsöka finner de flera nedkylda lik i en svarta plastsäckar. Liken tillhör de soldater som rollpersonerna eventuellt dödat innan de tillfångatogs. Dödades inga finner de bara ett lik tillhörandes en för detta äventyret mycket ointressant person. Ingången/utgången till lagret är låst med ett elektroniskt kortlås med kod. Om de inte försöker knäcka koden, så går låset att forcera med ett magasin från ett ganska kraftigt handeldvapen. Ingen lär höra skotten tack vare rummets ljuddämpande effekt.
- 2) Det finns ytterligare fyra lager. De är alla låsta med kraftiga dörrar med elektroniskt kortlås och kod. De är dessutom (till skillnad från kylagret) utrustade med inbrottslarm som börjar ljuda om någon rör sig i rummet utan att dörren öppnats korrekt. Ett av lagren innehåller ett förråd för vakterna, som består av k-pistar, ammunition i mängder, skyddsvästar, vapenunderhållsutrustning, pistoler (av samma typ som vakterna använder), uniformer, sjukvårdsutrustning, radioutrustning etc. Allt som vakterna kan tänkas använda. Ett lager innehåller träkit bygghälsmaterial och ett lager innehåller elektronisk reservutrustning i mängder. Det sista lagret har en ytterligare dörr (av samma typ som de andra), som leder ut mot garaget. Lagret är fyllt med en del kontorsutrustning.

- 3) Korridoren delas i mitten av en olåst men stängd dörr. Nästa del av korridoren är videoövervakad av en väl synlig kamera i mitten av korridoren. Ob2T6 mot Tur för att inte bli upptäckt varje gång man befinner sig i korridoren. Sölar man får man slå ytterligare slag.
- 4) Ett litet fikarum, med TV i taket. Källarpersonalen (2-6 kökspersonal, 3-4 underhållspersonal) håller till här när de inte jobbar. Kökspersonalen jobbar under måltidsperioderna, annars håller de till i fikarummet. Underhållspersonalen sitter ofta på sina kontor eller är ute i byggnaden.
- 5) Köket. Ett ganska litet och lite föråldrat kök. Sysslar mest med enklare mat i större mängder. I detta rum finns även en lasthiss (som inte är låst), som leder upp till våningen ovanför. Det befinner sig nästan alltid kökspersonal här, utom under natten.
- 6) Kontor åt underhållspersonalen. Rummen är belamrade med isärplockade datorer, skruvar, tomma kartonger etc. Är reparatörerna inte ute i huset lär de vara på sina kontor. De brukar vara helt inne i sina arbeten, ofta med hög musik.
- 7) Dörren från korridoren till detta rum är av samma typ som till lagren, inklusive inbrottslarm. Rummet innehåller en mindre toalett, en spiraltrappa, två hissar samt en bänk. Dörren ut till garaget är av samma typ som ovan. Rummet är videoövervakat (Ob2T6 mot Tur). Hissarna kräver passerkort, vilket inte trappan gör. Trappan leder upp till markplan.
- 8) Garaget. Ganska fullt, även under nattetid (många jobbar över sent eller åker kollektivt hem, fast de har bil i garaget). Garageporten utåt är videoövervakad (Ob2T6 mot Tur), och låst på samma sätt som lagerdörrarna.

### Markplan

Bestämmer sig rollpersonerna för att besöka markplanet så får spelledaren improvisera lite, för det finns ingen karta. Markplanet innehåller en lobby med reception (och bakomliggande kontor), toaletter, trappa, hissar, mindre kontor till vakterna, entré med detektorer och en mindre restaurang. Det är som sagt ständigt två vakter på markplanet, varav en håller koll på entrén. Det finns en bakdörr ut på innergården från kontoren bakom receptionen, men den är låst på samma sätt som lagerdörrarna.

### Avslutning

Förhoppningsvis tar sig rollpersonerna ut. Enfield kommer vara efter dem, vilket ger rollpersonerna ett fåtal alternativ: 1) Skvallra för polisen, 2) Fly från Enfield, 3) Slå tillbaka.

**Skvallra för polisen:** För detta behöver rollpersonerna bevis. Det första är material som de kan ha samlat på sig hos Enfield, exempelvis informationen på säkerhetschefens dator. Ett säkrare kort är att leta reda på förövaren i undre världen. Detta kräver ett lyckat Ob4T6-slag mot Undre Världen. De kommer finna en Julio Heinz på en bar. Han kommer vara aggressiv om de ställer frågor, men en muta på cirka 6 000-10 000 gör honom mer samarbetsvillig. Han kostar dock det tiodubbla om de vill ha honom som officiellt vittne. Annars kan han berätta sin version av storyn (som i och för sig är ganska sann). Hela tiden kommer Enfields vakter vara efter både rollpersonerna och Julio. Lyckas rollpersonerna trots allt skaffa fram bevis så kan de göra upp med Mr Lear och inkassera åtminstone 10 000 var i "utpressningsavgift" Alternativt kan de begära skadestånd via civilrätten, men de riskerar att få ordentligt med pisk.

**Fly från Enfield:** Lättare sagt än gjort dock, eftersom Enfield är ett multinationellt företag och rollpersonerna är högsta prioritet. Rollpersonerna skulle även kunna försöka göra någon uppgörelse med Enfield, där de garanterar att de inte talar bredvid mun om det som hänt. Antagligen kommer detta bara slå tillbaka mot dem, eftersom Enfield gärna tar tillfället i akt att lämna över dem till polisen.

**Slå tillbaka:** Kräver en god portion improvisation. Förslagsvis mot Marcus Lear. Lyckas det så lär Enfield bli desto tamare i sina försök att ta rollpersonerna (förutsatt att de inte gick alltför hårt ut när de gav sig på Marcus). Löper de däremot amok i Enfields byggnad så kommer rollpersonerna få hela Enfield och halva poliskåren efter sig, vilket lär sluta i tragedi...

### Spelledarpersoner

#### Enfields insatssoldater

STY 15, TÅL 14, RÖR 16, PER 10, PSY 13, VIL 14, BIL 13, SYN 14, HÖR 14.

Kropp: Kraftig, Mental: Normal, UK: 7, Chockvärde 14, Mentalvärde 13, Cool 14, TO 53, Förflyttning 10, BF 14, Grundskada Ob1T6+2. Högerhänta.

#### Vad ska rollpersonerna göra?

Här följer en kort sammanfattning:

**Våning 23:** Rollpersonerna tar sig ut genom att forcera dörren ut från toaletten. Stor risk att bli upptäckt, eftersom man måste ta sig ner till markplanet.

**Taket:** Klarar man bara av att få stopp på fläktarna så har man ganska så goda möjligheter att lyckas. Så länge man inte sölar på taket så man blir upptäckt av ex. polishelikoptrar.

**Markplanets ventilation:** Antagligen den enklaste vägen ut, bara man tar sig helskinnad dit.

**Källaren:** Svår att ta sig till, men väl där har man gott om möjligheter. Man kan ta sig ut genom garaget, man kan förklä sig som anställd, man kan skaffa stridsutrustning. Den sämsta vägen är nog upp genom lobbyn.

**Färdigheter:** Förhörsteknik 11, Första hjälpen 11, Köra bil 12, Kasta 12, Dra vapen 12, Gevär 13, Närstrid-slagsmål 13, Närstrid-kniv 13, Pistol 14, Genomsöka 11, Stridsvana 12, Spaning 12, Samband 11, Sprängteknik 11, Taktik 11.

**Språk:** Engelska 12, <Valfritt språk> 10.

#### *Lätt utrustade*

**Utrustning:** Fickradio, stridssele.

**Vapen:** H&K P8M8, 10mmMag, 5-30-60-140m, M:8+1, EAB 12, EldH 4/-/, Rek 2, Tillbehör E. Hydrochock: [4]Ob6T6+3, 1 extra mag.

H&KMP4000A3, 9mm/c, 10-100-200-300m, K:45, EAB 13, EldH 4/2/12, Rek 1, Tillbehör AEFHLMR. Hydroschock: [3]Ob5T6+1, 1 extra mag.

Stridskniv, +HOb1T6+2, +K1.

**Pansar:** CWS Model 176, Väst (4-5, 14-15), Klass II, SKY 6, Halvstelt. E+1.

#### *Tungt utrustade*

**Utrustning:** Fickradio med headset, stridssele, IR-goggles, gasmask.

**Vapen:** H&K P8M8, 10mmMag, 5-30-60-140m, M:8+1, EAB 12, EldH 4/-/, Rek 2, Tillbehör E. Hydrochock: [4]Ob6T6+3, 1 extra mag.

RSAF-Enfield MR-38, 5,56mmN, 20-100-250-500m, M:30+1, EAB 8, EldH 4/3/15, Rek 1, Tillbehör K. Helmantlad: [7]Ob5T6+1, 2 extra mag.

*eller*

H&K CA4A2, Kal. 12L, F:5-15-30-65m, M:12+1, EAB 13, EldH 4/3/6, Rek 2, Tillbehör EHIKL. Flechette: [9]Ob4T6+2, [9]Ob3T6+3, [8]Ob3T6, [7]Ob2T6+1, 2 extra mag.

2 st ECM-32-BHG, tid, Bas 1m, Ob7T6.

2 st ECM-40-Flash/Bang, tid, Bas 1m, Ob7T6.

Stridskniv, +Hob1T6+2, +K1.

**Pansar:** EuroProducts MSPU, Dräkt (4-11, 14-24), Klass IIA/II, SKY 5/6, Flexibelt, E+4. EuroProducts MSPH, Hjälms (2), Klass III(I), SKY 8(4), Halvstelt, E+1.

#### **Enfields väktare**

STY 12, TÅL 12, RÖR 12, PER 12, PSY 12, VIL 12, BIL 12, SYN 11, HÖR 11.

Kropp: Normal, Mental: Normal, UK: 6, Chockvärde 12, Mentalvärde 12, Cool 11, TO 40, Förflyttning 8, BF 12, Grundskada Ob1T6. Högerhänta.

**Färdigheter:** Förhörsteknik 9, Första hjälpen 11, Köra bil 11, Dra vapen 9, Gevär 10, Närstrid-slagsmål 11, Närstrid-batong 12, Pistol 12, Genomsöka 11, Stridsvana 9, Spaning 10, Samband 9.

**Språk:** Engelska 12, <Valfritt språk> 10.

**Utrustning:** Fickradio.

**Vapen:** H&K P8M8, 10mmMag, 5-30-60-140m, M:8+1, EAB 12, EldH 4/-/, Rek 2, Tillbehör E. Hydrochock: [4]Ob6T6+3.

Batong, +KOb1T6+1, Ob4T6 elsmärta.

**Pansar:** DuPont Kev-B Vest, Väst (4-5, 14-15), Klass IIA, SKY 5, Flexibelt, E+1.

#### **Marcus Lear**

STY 13, TÅL 10, RÖR 11, PER 15, PSY 15, VIL 16, BIL 15, SYN 8 (10), HÖR 12.

Kropp: Normal, Mental: Säker, UK: 6, Chockvärde 13, Mentalvärde 15, Cool 12, TO 53, Förflyttning 7, BF 11, Grundskada Ob1T6+2. Vänsterhänt.

**Färdigheter:** Agera 10, Diplomati 11, Förföra 12, Informationssökning 13, Köra bil 12, Ledarskap 13, Socialt uppträdande 12, Stil & smak 14, Värdering 11, Övertalning 15, Administration 13, Ekonomi 16, Juridik 12, Politik 12, Psykologi 12, Sociologi 11, Pistol 11, Tae Kwon Do 10.

**Språk:** Engelska 15, Franska 14, Tyska 10, Japanska 9.

**Utrustning:** Portfölj med handdator samt viktiga papper, satellitbildtelefon, överfallslarm (i högerärmen, går till Enfields vaktcentral), 4600 på betalkort, kreditkort med flera miljoner...

**Vapen:** (I byråldan/bilen) Colt Super Anaconda .44Mag, 5-40-75-170m, R:6, EAB 12, EldH 3/-/, Rek 2, Tillbehör T. Hydroschock [4]Ob7T6+2.

**Pansar:** Pr Executive LS Mk. VI, T-shirt (14-15), Klass IIA, SKY 5, Flexibelt, E+1.

**Övrigt:** Hyr in specialutbildade livvakter vid kritiska situationer, samt är ständigt åtföljd av sin Enfield-livvakt. På säkrare ställen är denna livvakt en väktare (enligt ovan), annars en insatssoldat.

#### **Poliser**

Använd Enfields väktare som ordinära poliser och insatssoldater som tyngre poliser. Polisen har dock tillgång till mycket mer utrustning än Enfields personal. Egentligen är mallarna ovan lite för klena för åtminstone amerikansk polis, så modifiera efter behov.

## Appendix

Det medföljer tre kartor till detta äventyret. En karta över våning 23 (Figur 1), en karta över en valfri lägenhet (Figur 2) samt en karta över källarplanet (Figur 3). Kartorna är inte helt skalenliga, och kan mycket väl utelämnat en del möbler.

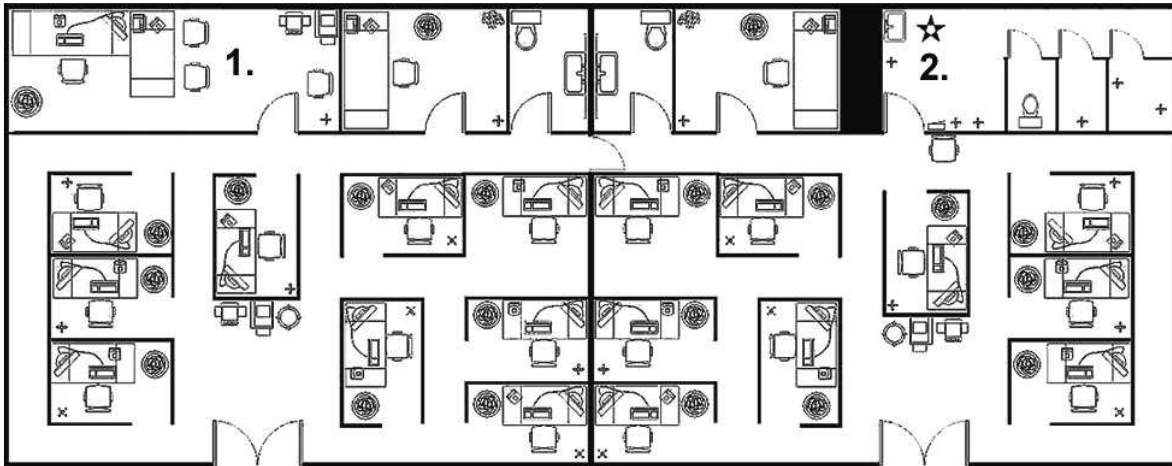


Figure 1

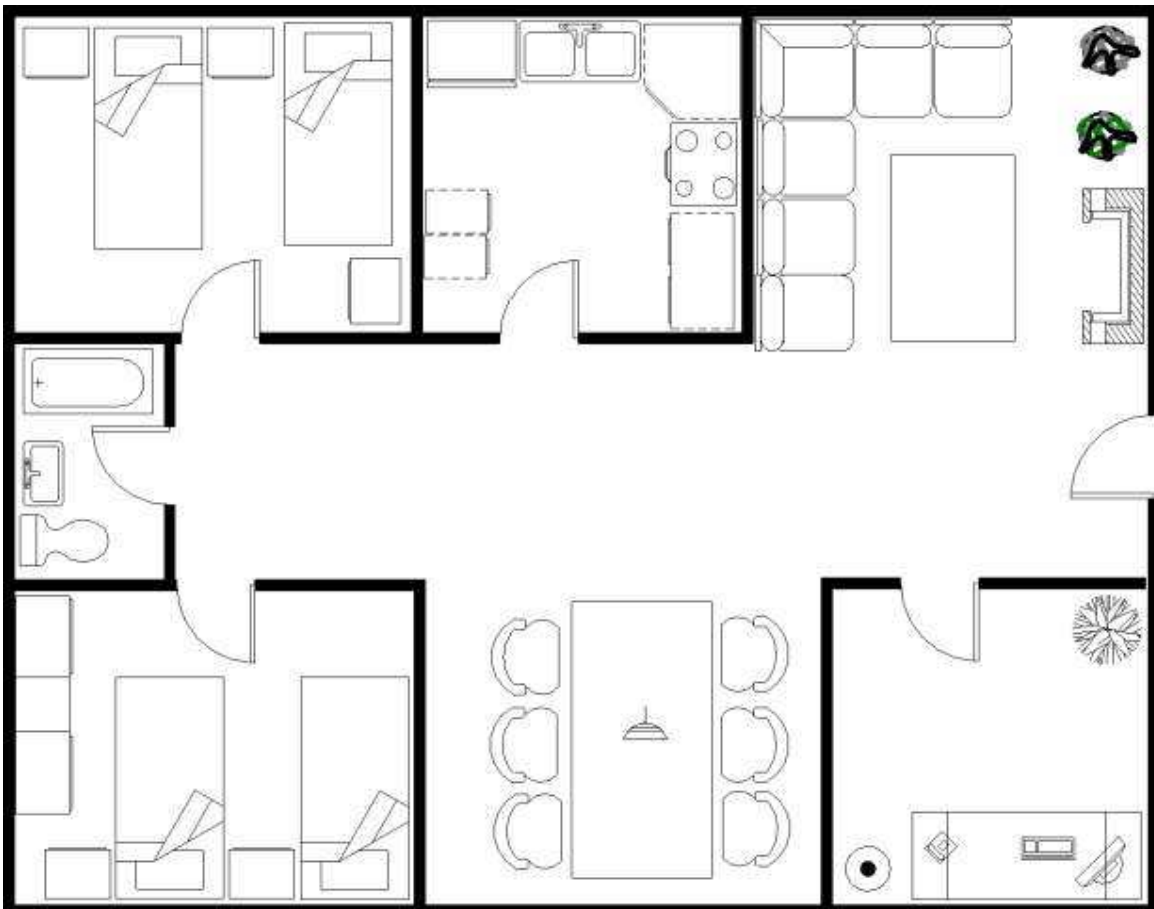


Figure 2

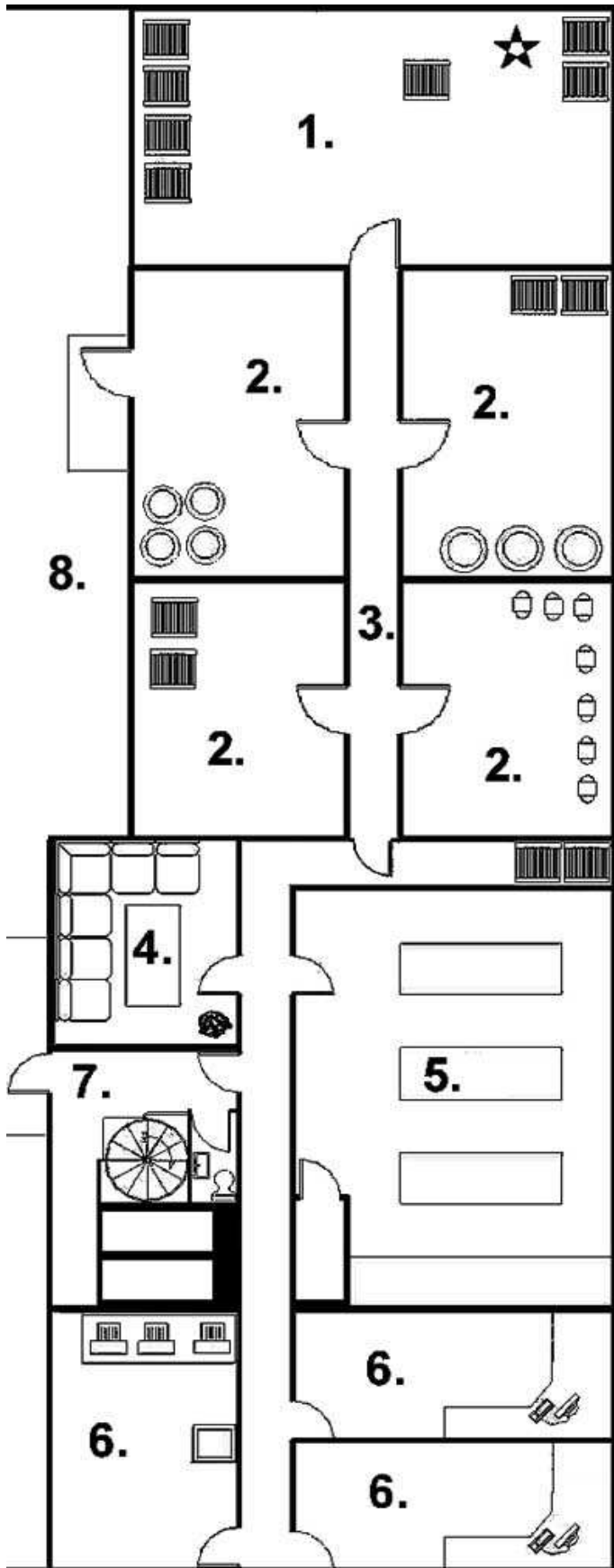


Figure 3