

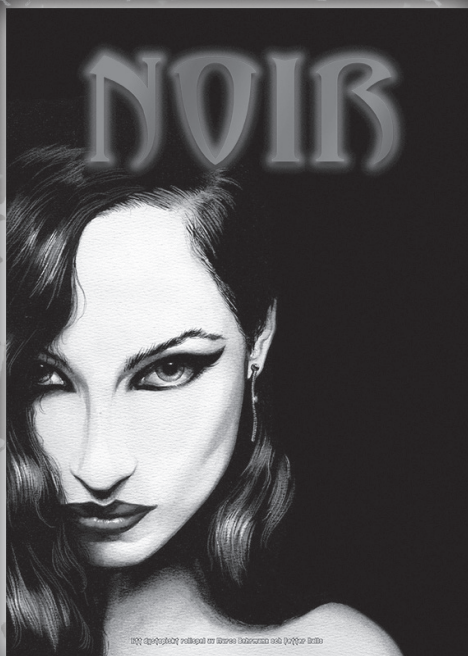
Tjukovs Lag

Författare

Andreas Williamsson

Layout

Rikard Jespersen



Mer om Noir finns på
www.noir.nu

Några mil utanför Sandukar ligger militärbas 16, ledd av generalmajor Alexander Maximilian Tjukov. Basen är hem för den tredje stormbrigaden och en omfattande tränings- och utbildningsverksamhet. Här förvandlas gröna rekryter till hårdföra soldater i rikets tjänst, redo för de hårda striderna vid fronterna i norr och öster. Men på militärbas 16 bedrivs även hemligstämplad militär forskning. Där finns en stor grupp krigsfångar ifrån Presvedonia som används som försökskaniner och arbetskraft.

Tjukov styr över basen med järnhand, men armén är full av veklingar, latmaskar och oduglingar med goda kontakter i form av mäktiga släktingar eller vänner. Vill man göra karriär inom försvarsmakten så måste man vara lika mycket politiker som soldat. Vissa personer måste hanteras mer varsamt, även om de utgör en belastning för armén. Det är här som huvudpersonerna kommer in i handlingen.

Våren närmar sig och med den så kommer den stora militärövning som kallas för Operation triumfartad återkomst, en simulering av den stundande invasionen av Presvedonia. Mängder av förband ifrån hela riket kommer att samlas för att under några dagar utkämpa fiktiva strider. Höga militärer och viktiga dignitärer kommer att närvara. Befäl som utmärker sig kommer att tilldelas prestigefyllda uppgifter vid den östra fronten. General Tjukov längtar efter befordran och ära. Övningen måste bli en framgång! För att förbättra oddsen måste en handfull besvärliga personer tillfälligt avlägsnas: en trio besvärliga officerare med viktiga, politiska kontakter. För att hålla det hela hemligt så anlitas huvudpersonerna – Tjukov är dessutom angelägen att även hålla några av dem undan rampljuset. Under en kritisk vecka ska de agera barnvakter och se till att trion inte ställer till med några potentiellt pinsamma skandaler eller uppträdanden. I princip ska de tillbringa en vecka med dem, inlåsta i ett stort hus och försedda med rikliga mängder alkohol, mat och prostituerade. En välbetald semester helt enkelt eller?

Efter en kort introduktion kommer viktiga platser och personer i äventyret att presenteras. I slutet kommer ett antal alternativa upplösningar att presenteras.

Huvudpersonerna

Huvudpersonerna har alla anknytning till Imperiets fruktade militär och har befunnit sig på militärbas 16 under några månader, men utan någon närmare kontakt med general Tjukov eller andra högre befäl. Några av dem hör själv till gruppen obekväma individer som ska städas undan inför den viktiga övningen.

Löjtnant Hugo Klamm är en osäker ung man, utan egentlig stridserfarenhet. Formellt är det han som för befäl över gruppen, men med en sådan svag ledare är det upplagt för konflikter.

Anton Antoniek är en militärpräst och inkluderad som andlig rådgivare till de mänskliga vrak som huvudpersonerna är satta att vakta. Han har dock en dold agenda som få andra är medvetna om och är inte alls lika godmodig som han ger sken av.

Eberhart Zvorda är en väderbiten gammal veteran, känd för sin frispråkighet och förmåga att bli osams med allt och alla. Han betraktas som en pinsam gammal relik av de flesta och de är tacksamma för att han försvinner utom synhåll. Egentligen borde han ha dött i strid för många år sedan, men han har visat sig vara en ovanligt seglivad person.

Ditka Vesely är en sjuksköterska vid basens eget sjukhus och har det medicinska ansvaret för huvudpersonerna och deras skyddslingar. Hon är en tuff och målmedveten kvinna som börjat omvärdera sina livsval efterhand som hon blivit äldre.

Anela Binda är en ung krypskytt som blivit skadad efter att ha varit placerad vid fronten. Nu är hon snart frisk igen, men på grund av hennes propagandavärden vill befälen inte ta några risker. Dessutom finns det tecken på att hon inte är helt lämpad för att återgå till krigstjänstgöring

Tjukovs lagar

Överallt finns Tjukovs lagar uppklistrade och väl synliga. Ständigt uppmanas basens invånare att minnas dem och inte bryta mot dem i de dagliga nyhetsbulletinerna. Lagarna är en slags sammanfattning av general Tjukovs livsfilosofi och alla som bryter mot dem straffas hårt. Åtminstone i teorin, i praktiken så bryter folk mot dem hela tiden utan att det får några konsekvenser. Det är kapten doktor Orlov som är den som är ansvarig för moralen på basen och han håller noga reda på alla brott mot reglerna. Även om man inte blir omedelbart bestraffad för brott mot dem så glömmmer general Tjukov aldrig ett felsteg. Reglerna är bra riktlinjer för hur huvudpersonerna förväntas uppföra sig.

1. Respektera rang, erfarenhet och senioritet. Högre officerares påbud ska alltid lydask utan att ifrågasättask.
2. Umgåsk med dina egna. Meniga och officerare umgåsk inte utanför övningarna. Kontakten mellan civila och militär personal ska hållask så liten som möjligt. Påminn dig ständigt om att du är en stridande soldat i Imperiets tjänst och att det är din plikt att alltid vara på din vakt.
3. Agera som en patriotisk medborgare i alla situationer. Fienden finns överallt och försöker demoralisera Imperiets tappra soldater genom att sprida lögner och defaitistisk propaganda. Lyssna inte och rapportera vidare alla som sprider falska rykten och uppför sig opatriotiskt.
4. Alkohol, droger och omoraliskt beteende är strikt förbjudet. Soldaterna i Imperiets väpnade styrkor är en förebild för resten av befolkningen. Att försvara landets gränser mot fiendens lömska angrepp kräver moralisk resning och styrka. Alkohol och horeri försvagar beredskapen och förslappar soldaten.

Välkomna till militärbas 16

Huvudpersonerna kommer att anl. as av och rapportera till general Tjukovs adjutant major Roman Bogiakov. Generalens inblandning kommer att hemlighållas, men vara uppenbar för alla som kan läsa mellan raderna. Bogiakov har kollat upp huvudpersonernas bakgrund och meddelat dem brevlades att han vill träffa dem på militärbas 16 prick klockan 11.00. I breven nämner han en generös summa pengar för en vecka av deras tid, men går inte närmare in på några detaljer. En stor, svart bil med militära skyltar hämtas för att plocka upp dem.

Militärbas 16 förfogar över ett enormt område, exakt hur stort är det bara militären som vet. Det är i alla fall stort nog att rymma otaliga terrängtyper, övningsfält och tiotusentals soldater och supportpersonal. Huvudpersonerna kommer att passera förbi en tungt bevakad vaktkur, omgiven av tredubbla och taggtrådsförsedda nätstängsel. En bom spärrar vägen och de blir noggrant kontrollerade av vakterna. Bilen färdas genom en lång och välskött allé och omkring dem syns en kortklippt gräsmatta. Ett halvdussin män med långt hår och kläder av grå säckväv, arbetar med att ansa träd och buskar. De är bevakade av lika många soldater. Huvudpersonerna kan identifiera männen i säckväv som hragher.

Efter en kort färd kommer de fram till en cirkelrund grusplan med en flaggstång i mitten. Grusplanen omgivs av flera anonyma byggnader. De flesta är någon form av enkla baracker och på avstånd hörs ljudet av marscherande män och övningskytte. En grupp hragher påtar i en rabatt som omger flaggstängen. Även de är övervakade av en grupp soldater. Vid ena kortsidan av en barack står två stycken män i en djup grop och gräver samtidigt som två stycken soldater sprutar på dem med vattenslangar. Huvudpersonerna eskorteras till en pampig trevåningsstenbyggnad. Någonstans slår en klocka elva. Samtliga soldater stramar upp sig och gör honnör. Vattnet fortsätter dock att spruta på de två männen i gropen. Det börjar spraka i flera högtalare som är uppsatta på höga stolpar. Imperiets nationalsång drar igång, därefter börjar en myndig stämma redogöra för läget vid fronterna i öster och norr. Han avslutar med att påminna

alla åhörare om deras plikter och de regler som gäller på militärbas 16. Mannen med den myndiga stämman är ingen mindre än general Tjukov själv. Ordet lämnas över till doktor Orlov som drar igång med en svavelosande predikan om vikten av den rätta moraliska resningen i kampen mot både yttre och inre fiender.

Huvudpersonerna leds in i det stora stenhuset och vidare in i vad som verkar vara ett klassrum. Möbleringen består av 20 skolbänkar, en stor, svart tavla, flera kartor över Imperiet och ett svartvitt fotografi av general Tjukov. Major Bogiakov står spänt och militäriskt och verkar lyssna djup på doktor Orlovs predikan som genljuder genom högtalare som är placerade på ömse sidor om den svarta tavlan. Han ignorerar huvudpersonerna fullständigt tills klockan blir 11.20 och högtalarna tystnar. Då tittar han upp och läser dem med sin genomträngande blick.

Majoren berättar inte mer än vad som är absolut nödvändigt för att huvudpersonerna ska förstå sin uppgift. Huvudpersonernas uppgift är att underhålla och hålla koll på tre stycken officerare som av olika skäl är sjukskrivna. Dessa ska hållas borta ifrån militärbasen under den vecka som en stor militärövning pågår. Även om han inte uttrycker några personliga värderingar om de tre officerarna och deras lilla "semester" kan man ändå märka av hans förakt, i synnerhet om man själv har erfarenhet av det militära livet. Bogiakov visar tre intetsägande foton och berättar föga mer än de tre personernas namn och rang: kapten Yuri Stenman, löjtnant Josip Geller och major Uri Schimanski. Det sista namnet låter bekant eftersom major Schimanski är en dekorerad krigshjälte som det har skrivits mycket om i tidningarna. En av huvudpersonerna, Ditka Vesely, har dessutom ansvarat för honom under de senaste månaderna. Bogiakov understryker också att här på basen gäller militärlagarna och general Tjukovs egna påbud, som han delar ut till huvudpersonerna. Han beordrar huvudpersonerna att höra av sig till honom vid minsta tecken på problem. Kapten Klaus Scheckter vid militärpolisen kommer att finnas nära till hands och han har tillgång till en radio och kan vidarebefordra alla meddelanden. Major Bogiakov kommer

dock att vara väldigt upptagen med militärövningen. Efter denna korta genomgång talar han även en stund enskilt med varje huvudperson.

Löjtnant Hugo Klamm: Bogiakov försöker känna honom på pulsen och understryker att det är Klamm som har huvudansvaret och är ledare för hela projektet. Han uppmanar honom att vara hård och inte låta någon av de andra bestämma. Det är ganska uppenbart att Bogiakov inte har något större förtroende för den unge löjtnanten.

Anton Antoniek: Bogiakov understryker att här i lägret är det de militära lagarna och Tjukovs definition av rätt och fel som väger tyngst. Inte kyrkans påbud. Om Antoniek får veta något som kan hota militärövningen eller rikets säkerhet ska han omedelbart meddela Bogiakov.

Eberhart Zvorda: Bogiakov informerar Zvorda om att han inte får några fler chanser. Antingen sköter han sig eller så råkar han illa ut. Exakt vad han menar är lite oklart, men det är uppenbart att han pratar om något värre än bara den vanliga arresten. Bogiakov säger att Zvorda är ett gammalt fossil som inte hör hemma någonstans och i synnerhet inte i den moderna armé som general Tjukov vill bygga. Ingen skulle sörja honom om han pensionerade sig eftersom han ändå borde ha dött i strid för många år sedan.

Ditka Vesely: Bogiakov säger att Ditka har det medicinska ansvaret och omedelbart ska höra av sig om hon misstänker att någon i gruppen är sjuk eller på väg att bli ett problem. Hon har ett särskilt ansvar för det "där andra fruntimret". Det skulle inte se bra ut om Anela gick och tog livet av sig. Bogiakov antyder att han personligen knappast skulle sörja utan att det är en rent politisk fråga.

Anela Binda: Efter att ha stirrat ilsket på henne någon minut, säger Bogiakov att livet är hårt och att det bara är att vänja sig vid detta. Är man soldat får man inte vara svag. Personligen tycker han inte att armén är en plats för flicksnärtor, men nu har politikerna i Sandukar bestämt att Anela ska få leka krig och det är det säkrast att hon sköter sig. Några hysteriska utbrott är inte acceptabla.

...så skickas huvudpersonerna ut till den svarta bilen igen och transporteras vidare till ett stort, gammalt hus utanför Tjukovstad.

Tjukovs lagar

Överallt finns Tjukovs lagar uppklistrade och väl synliga. Ständigt uppmanas basens invånare att minnas dem och inte bryta mot dem i de dagliga nyhetsbulletinerna. Lagarna är en slags sammanfattning av general Tjukovs livsfilosofi och alla som bryter mot dem straffas hårt. Åtminstone i teorin, i praktiken så bryter folk mot dem hela tiden utan att det får några konsekvenser. Det är kapten doktor Orlov som är den som är ansvarig för moralen på basen och han håller noga reda på alla brott mot reglerna. Även om man inte blir omedelbart bestraffad för brott mot dem så glömmes general Tjukov aldrig ett felsteg. Reglerna är bra riktlinjer för hur huvudpersonerna förväntas uppföra sig.

1. Respektera rang, erfarenhet och senioritet. Högre officerares påbud ska alltid lydask utan att ifrågasättas.
2. Umgås med dina egna. Meniga och officerare umgås inte utanför övningarna. Kontakten mellan civila och militär personal ska hållas så liten som möjligt. Påminn dig ständigt om att du är en stridande soldat i Imperiets tjänst och att det är din plikt att alltid vara på din vakt.
3. Agera som en patriotisk medborgare i alla situationer. Fienden finns överallt och försöker demoralisera Imperiets tappra soldater genom att sprida lögnar och defaitistisk propaganda. Lyssna inte och rapportera vidare alla som sprider falska rykten och uppför sig opatriotiskt.
4. Alkohol, droger och omoraliskt beteende är strikt förbjudet. Soldaterna i Imperiets väpnade styrkor är en förebild för resten av befolkningen. Att försvara landets gränser mot fiendens lömska angrepp kräver moralisk resning och styrka. Alkohol och horeri försvagar beredskapen och förslappar soldaten.

Tjukovstad

Här kommer nu en beskrivning av det lilla samhälle där huvudpersonerna kommer att tillbringa en stor del av sin tid.

Tjukovstad är som en parasit på militärbas 16 och helt beroende av basens personal och militärens välvilja. Armén kontrollerar all omgivande mark och allt som sker i staden, även om man inte officiellt låtsas om detta. Tjukovstad existerar inte på några kartor och alla invånare och besökare lyder under de militära lagarna och de budord som general Tjukov själv satt upp. Inofficiellt så är det lilla samhället en ventil och ett andningshål för många soldater. Att få komma hit är en belöning och ett sätt att stå ut med det hårda militärlivet. General Tjukov vet att hans mannar behöver en plats där de kan avreagera sig och slappna av. Hans hårda regler kan upprätthållas på grund av att det finns en plats där inga regler egentligen gäller. Dessutom utnyttjar han staden i sina egna, privata syften.

Tjukovstad ligger på en serie höjder och består av två delar: den nedre staden och den övre. Även här lever officerare och meniga skilda liv. Den nedre staden kallas även för "Kängan" – döpt efter den välkända militärkängan och ett vanligt smeknamn på soldater – och breder ut sig vid kullarnas bas. Hit beger sig de vanliga soldaterna på sin lediga tid. Kängan är större, skitigare och stökigare än resten av Tjukovstad. Den övre staden kallas för "Mässingen" – ett vanligt smeknamn på officerare på grund av deras gradbeteckningar i förgylld mässing – och är reserverad för officerare och annan viktig personal ifrån militärbas 16.

Kängan

En dammig grusväg slingrar sig runt en handfull låga kullar. Varje sida av vägen är omgiven av mer eller mindre förfallna trähus som sällan är högre än två våningar. Flagnade skyltar gör reklam för billig alkohol, heta strippor och spelhålor. En och annan militärpolis kör förbi och tittar misstänksamt på de fåtaliga personer som rör sig på gatorna. Större delen av tiden så verkar området helt övergivet. Men det finns alltid enstaka soldater här; det kan handla om personer som belönats med extra ledighet eller som har smitit ifrån sina baracker. Varje söndag har alla soldater som skött sig under veckan en

halv dags permission och eftersom det enda som finns att göra är att bege sig till Tjukovstad så sväller den över med folk. Plötsligt så rör sig tusentals personer på gatorna, de flesta är berusade och ljudnivån är mycket hög. Militärpoliserna finns här och var, men de ingriper sällan när fulla soldater börjar slåss eller någon prostituerad får sig en örfil. Däremot är de snabbt framme när någon officer passerar förbi på väg till Mässingen.

I Kängan finns det riklig tillgång på alkohol, droger, spel och dobbel, porrfilmer, strippor, vadslagning, tuffäktning, hundslagsmål och prostituerade. Ett litet stycke kaos innanför militärbas 16:s höga metallstängsel. Men general Tjukovs skugga vakar över hela staden och även här hörs hans moraliserande anföranden genom buckliga högtalare. Han ser allt och glömmer inget.

Bomb: Bondpermission

Huvudpersonerna befinner sig i Kängan under en tid på dagen då stadsdelen ligger öde och nedsläckt. En grupp soldater har tagit lite "ledigt". De sitter och spelar kort i skuggan av en militärlastbil. Någon av dem ropar "Militärpolis!" och de gömmer sig i en igenbommad lagerlokal. En terrängbil kommer körande, med ett par militärpoliserna bakom ratten. Den stannar framför huvudpersonerna och en av poliserna frågar dem om de har sett en grupp soldater på vift. Pekar huvudpersonerna ut soldaternas gömställe så blir de gripna och kommer att bli offentligt pryglade på en väl synlig höjd i närheten av Tjukovsstad. Annars kör militärpoliserna vidare utan att hitta dem. Om huvudpersonerna får rykte om sig att vara opålitliga tjallare, kan de råka riktigt illa ut när Tjukovsstad fylls av berusade soldater. Men det kan även ha sina fördelar att göra ett gott intryck på militärpoliserna och kapten Scheckter.

Nasis

Ignasi "Nasi" Schwartz driver den största och mest välbesökta baren i hela Kängan. Flera mindre byggnader har slagits samman till en enda stor lokal. Trägolven är nötta av tusen och åter tusen grova soldatkängor, väggarna är täckta av lager på lager av pinupbilder och foton på sedan

länge glömda flickvänner. Möblerna består av grovt till-
yxade plankor och har spikats fast i golvet. På bord och
stolar har namn och kryptiska meddelanden ristats in
med bajonetter. Här och var syns fläckar av sedan länge
intorkat blod. På söndagarna är här överfullt och det är
omöjligt att höra någonting annat än skrånande solda-
ter och en grammofon som spelar sentimentala folkvisor
framförda av Anna Korokova. Slitna horor raggar kunder
och Ignasi serverar billig starksprit i gamla konservburkar.
Resten av veckan är här nästan kusligt öde.

Brännugnen

En liten bit utanför staden finns de förfallna resterna av
ett gammalt smältverk. Lokalerna verkar vara övergivna
och tomma, men hela området omges ändå av ett nytt
och taggtrådsföret stålstaket och det är inte sällan som
man ser militärpoliserna dra förbi. Skulle man övervaka
området en längre tid skulle man också upptäcka en
jämn tillströmning av fordon med militära registrerings-
skyltar. Delar av anläggningen används fortfarande och
ibland spyr skorstenarna ut en tjock, svart rök.

Sanningen är den att en av de gamla brännugnarna
används som ett sätt att göra sig av med kropparna av de
slavarbetare som används inne i forskningsanstalt 12. Även
om forskningen inte går ut på att systematiskt döda för-
sökskaninerna, händer det ändå att de avlider. Brännugnen
används även som ett sätt att göra sig av med nyfikna per-
soner som lägger näsan i blöt. Den som tar sig in i områ-
det och söker igenom brännugnen, kommer att finna spår
i form av brända benbitar, blod och kringlängda persedlar.

Bomb: Grillfest

Huvudpersonerna känner lukten av lik och ser en militär-
lastbil stå parkerad utanför Nasis. Under en tältduk ligger
ett dussin döda män, uppenbarligen presvedonska krigs-
fångar. Lastbilens förare sitter och dricker inne på baren,
som är tom i övrigt. De verkar helt obekymrade och skäm-
tar högljutt om att de ska ordna en "grillfest" och att Nasi
är inbjuden. Plötsligt hörs det ett stön ifrån likhögen, en
av fångarna är inte död. Hest viskande ber han dem om
vatten. Om huvudpersonerna inte agerar, kommer de två
berusade soldaterna så småningom att återvända till last-
bilen och elda upp lasten i den stora brännugnen. Skulle
någon ännu leva, kommer han eller hon att brännas till
döds utan att soldaterna verkar bry sig.

Bomb: Svart snö

En ovanligt stor laddning kroppar i kombination med
friska vindar, leder till att stora, feta, grå snöflingor bör-
jar falla över hela Tjukovsstad. En unken lukt av bränt
kött, sprider sig över hela området. Arga militärpoliserna
beordrar krigsfångar att städa upp och med darrande
händer tvättar de bilar och fönster som blivit täckta av
aska. En tryckt stämning sprider sig ibland alla som
befinner sig i staden.

Biografen

Biografen är en nedgången gammal maskinhall i korru-
gerad plåt. Enkla pinnstolar har placerats ut på det hårda
cementgolvet och lukten av smörjolja är fortfarande
påtaglig. En filmduk full av revor, visar gryniga, svart-
vita samlagsbilder och buckliga högtalare fyller lokalen
med fejkade stön. Slitna prostituerade säljer sina tjäns-
ter till besökarna som växlar mellan att masturbera eller
uttråkat kasta flottiga popcorn på filmduken. Utbudet
av filmer är starkt begränsat och de flesta av basens sol-
dater har redan sett dem så många gånger att de kan alla
scener utantill. Flera av dem anspelar på de propaganda-
filmer som Imperiet invånare matas med och har titlar
som "Patriotisk soldat får resning", "Så ska en förrädare
tas" och "Presvedonias jungfrur befrias".

Mässingen

Mässingen ligger på en höjd med utsikt över det omkring-
liggande landskapet. När Tjukovsstad en gång byggdes var
det här som stadens elit bodde. Husen är därför betydligt
större och pampigare än de som finns nere i Kängan. Flera
av dem är dock i behov av renovering.

Det finns bara en väg upp hit och den blockeras av en
vägspärr, bevakad av militärpoliserna. Endast officerare och
personer med särskilt tillstånd ifrån militärledningen på
basen får passera. Det är dock möjligt att osedd ta sig upp
för slutningen till fots, via olika bakgator, om man är lite dis-
kret. Mässingen är den enda delen av staden försedd med
fungerande gatubelysning och lampskenet avslöjar de flag-
nade fasaderna på flera pampiga kråkslott. Ett antal hus står
tomma, men de som används är välskötta och underhålls
regelbundet av presvedonska slavarbetare.

Mässingen är en lugn stadsdel, även under permissions-
tid. Vanligtvis finns här lika många militärpoliserna som besö-
kare och soldaterna på basen vet att de kommer att straffas
hårt om de skulle störa ordningen på något sätt.

Bomb: Påkörd krigsfånge

En grupp hragher arbetar med att samla ihop skräp, rensa bort ogräs och underhålla gatubelysningen. De övervakas av två militärpoliserna som hänger över rutorna på en terrängbil med cigaretter i mungiporna. En stor, svart bil med militära skyltar kommer körande precis när en av hragherna håller på att korsa gatan med en skottkärra. Ekipaget blir påkört och den svarta bilen tvärbromsar. Chauffören kommer ut och grälar med militärpoliserna för att bilen blivit bucklig och hragherna är iväg. Samtidigt ligger den påkörde fången och kvider vid väggkanten, blod sipprar ur ett djupt sår på benet där man kan se benpipor sticka ut. De andra fångarna står osäkra och handfallna. Varken chauffören eller militärpoliserna lyfter ett finger för att hjälpa den skadade fången. Till sist kör den svarta bilen vidare och en av militärpoliserna gör en slö gest mot den blodiga gestalt som ligger på vägen och dör. Två andra fångar skyndar fram och bär bort honom. Men att köra honom till en läkare är det inte tal om. Militärpoliserna menar att det bara är ett skrapsår och att fången bara vill slippa arbeta. Om inte huvudpersonerna ingriper, kommer fången att förblöda.

Officersklubben Teater Kurtz

Tjukovstads gamla teater inhyser numera den lokala officersklubben. På fasaden finns fortfarande en neonskylt med namnet "Teater Kurtz" i gult. Bakom låsta glas finns kvällens program, som ofta är oväntat fullspäckat. Klubben drivs av den konstnärligt lagde Kapten Emanuel Lasker och han lyckas locka dit många duktiga musiker, dansare och artister. Teatern är smakfullt renoverad och ordentligt ljudisolerad så att sorlet ifrån Kängan inte ska besvära gästerna. Allting kretsar kring den stora scenen. Basens officerare bjuds på exklusiv alkohol och imponerande maträtter. Om man inte visste bättre skulle man lätt kunna tro att man befann sig på en högklassig nattklubb i Sandukar. Officersklubben är ett av general Tjukovs äss i rockärmen och hit tar han ofta besökande dignitärer som han vill fjäska för. Oftast är det smockat med militär personal och höga forskare ifrån Forskningsanstalt 12 varje kväll i veckan. En diskret bakdörr leder direkt till bordellen alldeles intill.

Bordellen

Officerarnas bordell är inhytt i en vitmålad gammal patri-ciervilla, vägg i vägg med Teater Kurtz. Den drivs av den falnade skönheten Madame Blatowsky. I en stor salong med sammetstapeter kan gästerna mingla med vackra

flickor, spela biljard, dansa och avnjuta en god drink. På ovanvåningen finns flera påkostade rum, där besökarna får vara ifred. Samtliga rum är dock avlyssnade ifrån militärpolisens högkvarter i Tjukovstad, något som endast general Tjukov och ett fåtal andra känner till. Officiellt så existerar inga perversioner eller avvikande sexuella läggningar i Imperiets armé och därför erbjuds bara fina flickor som regelbundet undersöks av basens läkare. Inofficiellt så kan Madame Blatowsky tillfredställa även de mest udda önskemål, förutsatt att hon får tid på sig och att det hela sköts diskret. Basens högre officerare har sina egna älskarinnor och privata sviter som ingen annan får använda.

Slottet

Högst på kullen tronar ett pampigt trähus, överlastat med ornament och snickarglädje. Här inkvarteras basens viktiga gäster och passas upp av kunnig personal. Det finns totalt tio stycken vackert inredda gästrum, en pampig matsal, ett mindre spa och en inglasad trädgård. Gästerna erbjuds massage, välgörande tångbad och en överdådig sexrättersmiddag. Utom synhåll i källaren slavar presvedonska krigsfångar och vid dörren står uniformerade militärpoliserna, redo att uppfylla gästernas alla önskemål. Ifrån entrén är det bara en kort promenad till både bordellen och Officersklubben.

Det är här som rollpersonerna kommer att inhysas, tillsammans med sina skyddslingar. De kommer att dela ett rum tillsammans med kapten Stenman och löjtnant Geller. Major Schimanski och hans läkare har ett eget rum intill.

Bomb: Väggarna har öron

Huvudpersonerna märker att någon har installerat avlyssningsutrustning i deras rum. Exakt hur det går till är upp till berättaren, men kanske upptäcker det en liten mikrofon i en lampa som major Schimanski slår sönder under ett raseriutbrott? Kanske hittar de något bakom en tavla som en berusad kapten Stenman skjutit prick på? Det är i alla fall kapten Schleckter som har installerat avlyssningsutrustningen för att hålla uppsikt över huvudpersonerna. Huvudpersonerna kan se att de små mikrofonerna uppenbarligen är tillverkade för militärt bruk, även om det är okänt vem som har placerat dem i deras rum.

Bomb: Kommandosoldaterna

En liten grupp bestående av sex stycken presvedonska elitsoldater har infiltrerat militärbas 16. Deras täckmantel är att de tillhör ett av de förband som ska ingå i

den stora militärövningen. Deras uniformer och utrustningen är autentiska och deras identifikationspapper förefaller vara äkta vid en hastig titt. Gruppens befäl – som kallar sig för kapten Steiner – har sett till att de har fått rum i Slottet. På dagarna befinner de sig på basen och försöker få en uppfattning om hur invasionsplanerna är upplagda, de olika enheternas styrkor och svagheter samt vilka vapen och underrättelser som finns tillgängliga.

Kapten Steiner är en sympatisk och karismatisk man som försöker lära känna huvudpersonerna och deras skyddslingar i förhoppningen att de ska kunna förse honom med mer information. Han är särskilt intresserad av den militära forskningsanläggningen som finns inne på basen. Det dröjer inte länge förrän han ses i sällskap med den lättmanipulerade och lösmynte Yuri Stenman på officersklubben.

Någonting händer som avslöjar soldaternas identitet: det kan handla om att någon presvedonsk krigsfånge känner igen dem, att huvudpersonerna hittar något avslöjande i deras rum eller att major Bogiakov ger dem en ledtråd. Tjukovsstad spärras av och de barrikaderar sig på Slottet och tar huvudpersonerna och deras tre ”vänner” som gisslan. Hela basen är upptagen med militärövningen och general Tjukov vill agera så diskret som möjligt. Därför dröjer det ett tag innan förstärkningar kommer och under tiden är det bara kapten Scheckter och hans militärpolis som finns på plats. Scheckter tar inte hänsyn till någon gisslan, men hans mannar är inte tränade eller utrustade för att ge sig på skickliga elitsoldater. Läget är mycket spänt och huvudpersonernas agerande är avgörande. De berättar personer som är inlåst kan reagera på olika sätt: Geller kanske försöker hjälpa gisslantagarna, Stenman kanske försöker sig på något druckat hjältedåd och vem vet vad Schimanski gör om någon lyckas förklara situationen för honom. Kapten Steiner och hans mannar har en god chans att undkomma. Dröjer det tillräckligt länge dyker major Bogiakov upp med en tungt beväpnad grupp soldater och då är spelet i princip över för presvedonierna. Men inte heller majoren tar någon vidare hänsyn till gisslan och i synnerhet inte till de relativt oviktiga huvudpersonerna.

Militärpolisens högkvarter

Militärpolisen har inrett sitt lokala högkvarter i det som en gång i tiden var en järnhandel. Tvåplansbyggnaden i rött tegel ser fortfarande ut som en butik, trots deras försök att ge den ett mer militäriskt utseende. Skylten med

”Militärpolis” på ser malplacerad ut och militärpoliserna själva ser mer ut som inkräktare än personer som hör hemma på platsen. Minst ett militärfordon står alltid parkerat utanför och uniformerad personal rör sig ständigt ut och in ur lokalerna, oavsett tid på dygnet. I själva järnhandeln har en sambandscentral inretts och bakom en stor gammal trädisk sitter en sergeant och pratar i radio, när han inte diskret läser porrtidningar. Lagret har gjorts om till arrester och här sitter för det mesta en eller flera berusade soldater. På ovanvåningen har kapten Klaus Scheckter sitt kontor. Här finns också ett låst rum som där en stor bandspelaranläggning registrerar allt som sägs i de privata rummen på bordellen. Resten av ovanvåningen består av sovsal och umgängesrum för de militärpoliserna som inte är ute på stadens gator.

Forskningsanstalt 12

Djupt inne på militärbas 16:s domäner finns en stor militär forskningsanläggning. Tusentals anställda arbetar med att ta fram nya och förbättrade vapen. Till sin hjälp har de ett närmast oändligt förråd av presvedonska krigsfångar som används både som försökskaniner och arbetskraft. Forskningsanstalten är mycket hemlig och tungt bevakad och det är föga troligt att huvudpersonerna kommer att kunna se den annat än på långt avstånd. Däremot så är chansen stor att de hör talas om den och stöter på personer därifrån. Tjukovsstad är full av forskare på jakt efter underhållning. Eftersom de anses stå en bra bit över vanliga soldater, håller de mestadels till i Mässingen. Forskningsanläggningens existens är en officiell hemlighet ibland soldaterna, men få har någonsin besökt den eller skulle våga diskutera den med främlingar.

Bomb: Utbrytning!

Larmen tjuvar över hela basen: en grupp presvedonska krigsfångar har lyckats övermanna sina vakter och försöker nu rymma. Skottlossning hörs i närheten av Tjukovsstad och det är tydligt att fångarna är på väg dit. Militärpolisen samlar ihop alla som kan slåss i staden och beordrar dem att hjälpa till. Men i det allmänna kaoset är det fullt möjligt för huvudpersonerna att försöka hjälpa fångarna på olika sätt. I annat fall kommer de flesta att bli hänsynslöst nedmejade av kulspruteeld och de kommande dagarna kommer att vara fulla av offentliga avrättningar, vinande piskor mot skinnflådda ryggar och sönderskjutna kroppar upphängda på stolpar som en varning till de kvarvarande krigsfångarna.

Berättarpersoner

Major Roman Bogiakov

Bogiakov är en massiv, medelålders man med rakad skalp och ett buttert, slutet ansikte. Han ser ut och låter som en stereotyp soldat modell fanatisk översittare. Bogiakov har aldrig varit för fin i kanten för att handgripligt huta åt soldater och har alltid tid för spontana inspektioner och rejäla utskällningar. Det ingår i soldatlivet på militärbas 16 att någon gång råka i trubbel med Bogiakov. Att han är generalens adjutant hindrar inte honom ifrån att lägga sig i allt som försiggår, ofta med ursäkten att det är i generalens intresse. Följaktligen har han åsikter om precis allting och är allmänt avskydd av både officerare och soldater. Samtidigt är han respekterad för sina många tjänsteår, sin lojalitet mot armén och för sitt mod. Till skillnad ifrån många andra höga officerare så håller han sig i utmärkt form, har slagits vid fronten och skulle inte beordra andra att göra något som han inte själv skulle göra. Bogiakov är mycket lojal mot general Tjukov, även om han inte delar hans politiska ambitioner eller vidlyftiga planer. Utanför militärens klara regler och struktur känner han sig vilsen, osäker och obekväm. Därför vistas han ogärna i Tjukovstad och tillbringar alla sina permissioner på basen. Han är en inbiten konservativ ungarl som inte förstår sig på vare sig kvinnor eller andra personer som inte beter sig som goda soldater. Bogiakov kommer inledningsvis att anstränga sig för att betrakta huvudpersonerna som civilister, men snart kommer han att glida över i sin vanliga jargong och tilltala dem som om de vore hans underordnade mannar.

General Alexander Maximilian Tjukov

Även om hans bild finns uppsatt överallt, hans röst hörs dagligen och hans lagar styr livet på basen så förblir general Tjukov en avlägsen och hemlighetsfull gestalt. Han kommer att vara strängt upptagen med militärövningen under huvudpersonernas vistelse på basen och är föga intresserad av att umgås med obetydliga civilister, även om dessa skulle orsaka problem för honom. De kanske kan skymta hans bil eller ana honom på avstånd i sällskap med andra viktiga personer, men de kommer troligtvis aldrig att träffa honom personligen. Generalen förblir en gåta även för soldater och officerare som sällan stöter på honom. Han föredrar helt enkelt att leva ett upphöjt och isolerat liv. Det är i alla fall det intryck som han gärna vill ge.

Den man som möter huvudpersonerna på affischer, foton och porträtt är en stilig, medelålders man med grått hår och markerad haka. Han ser närmast ut som en överklig propagandafigur, en stereotyp heroisk krigargestalt och inte en verklig person. Rösten som hörs under de dagliga nyhetssändningarna är myndig, bestämd och mycket manlig.

General Tjukov är en erfaren yrkesmilitär som tjänstgjort i mer än 30 år. Hans högsta önskan är att stiga i graderna och få leda offensiven mot Imperiets fiender. De ideologiska konflikterna bakom kriget intresserar honom inte alls, det är äran, striden och makten över människors liv som lockar. Han har höga tankar om sin egen militära förmåga och skulle mer än gärna bli överbefälhavare eller rentav försvarsminister om han fick chansen. Förluster, offer och förspilda människoliv är inget som avskräcker honom det allra minsta och han är beredd att smutsa ner sina händer – eller i alla fall andras händer – för att uppnå sina mål. Han tvekar inte att använda militärens resurser i sina egna syften, men kommer att göra allt i sin makt för att sopa igen spåren efter sig om han skulle bli påkommen. Den värsta tänkbara skammen vore att förlora ansiktet och bli omplacerad i någon meningslös avkrok långt ifrån fronten. Det är helt oacceptabelt.

Bomb: Generalen gör rent hus

Det är mycket sannolikt att nyfikna huvudpersoner kan avslöja en massa pinsamma saker som general Tjukov vill hålla hemliga. Kanske är själva syftet med deras vistelse på basen att de ska gräva fram de smutsiga detaljerna? Hursomhelst är generalen mycket angelägen om att rensa bort allting som kan hota hans karriär och framtid inom armén. När huvudpersonernas snokande har nått en kritisk punkt och de börjar samla på sig så mycket bevis att de eventuellt kan skada honom sätts Operation storstädning igång. Generalen anser sig vara en enkel man som föredrar enkla lösningar; gärna i form av en kula i hjärnan. Major Bogiakov och en handfull pålitliga soldater får i uppdrag att röja alla pinsamma personer ur vägen och städa undan eventuella bevis som skulle kunna användas mot general Tjukov. Deras åtgärder är som följer:

- ♦ Röja löjtnant Geller ur vägen. Löjtnanten har visat sig vara en ryggradslös liten tjallare utan respekt för militärens traditionstyngda arv. Egentligen skulle general Tjukov själv vilja lägga händer kring hans taniga kycklingnacke, men det vore oklokt. Bogiakov och hans mannar kommer att ta livet av honom och få det att se ut som en olycka. Om kapten Scheckter redan har gjort detta så kommer de att spinna vidare på hans lögner.
- ♦ Förflytta Stenman och Schimanski. Stenman och Schimanski är bara oduglingar och inte förrädare. Därför får de behålla livhanken, men kommer istället att förflyttas till en hemlig plats, långtifrån militärbasen.
- ♦ Röja kapten doktor Orlov ur vägen. Om det har blivit känt att Orlov är en pedofil måste han också försvinna. Det blir ett skott i pannan och brännugnen för honom också. Officiellt kommer det att heta att han "tagit semesterledigt". Hans kontor kommer att röjas ut och om det är möjligt kommer brännugnen även att matas med Alexeis späda kropp.
- ♦ Bort med alla besvärliga journalister och pratglada presvedonier. Eventuella journalister, lägre tjänstemän eller krigsfångar som huvudpersonerna varit i kontakt med, kommer att sluta höra av sig och mystiskt försvinna. Mer betydelsefulla personer kommer att bryta kontakten om de inte har väldigt starka och personliga band till huvudpersonerna.
- ♦ Röja kapten Scheckter ur vägen. General Tjukov inser värdet av att ha tillgång till en omoralisk hantlangare som Scheckter och behåller honom gärna. Inledningsvis nöjer han sig med ett hotfullt besök och en rejäl misshandel ifrån Bogiakov. Men om huvudpersonerna fortsätter att snoka är det lika bra att röja undan honom också. Alla hans inspelade band, insamlade pengar och allt stöldgods kommer att hamna hos generalen där de hör hemma.
- ♦ Begrava Tjukovsstad. Det är förstås inte helt förenligt med militära lagar och regler att ha en spritstinkande bordellstad inne på militärt område. Skulle någon petig höjdare höra talas om detta är risken stor att generalens karriär skulle vara över. Går det riktigt långt kan han därför tänka sig att offra staden också. Bogiakov kommer helt enkelt att utrymma den och spränga väl valda delar i luften. Officiellt kommer resterna alltid att ha varit ett övningsområde för strid i bebyggelse, oavsett vad huvudpersonerna påstår.
- ♦ Bort med krigsfångarna. För säkerhets skull kommer majoriteten av krigsfångarna att gömmas undan utanför basen. Endast en handfull lojala överlöpare kommer att få stanna kvar för att intyga att general Tjukov alltid behandlat dem med största respekt.
- ♦ De problematiska huvudpersonerna. Att göra sig av med huvudpersonerna är lite svårare, men generalen gör gärna ett försök om han kan. Han kommer dock inte att jaga dem över hela Imperiet eller offra särskilt mycket tid på dem. Sannolikt kommer de ändå inte att kunna visa upp några bevis eller vittnen efter hans storstädning. Att skrämma dem och slänga ut dem ur basen räcker långt.

Hur mycket general Tjukov hinner göra beror mycket på hur snabbt och effektivt som huvudpersonerna agerar när folk börjar försvinna omkring dem. Har de dessutom goda förbindelser och kontakter med mäktiga människor, kan de gömma undan vittnen och bevis där Tjukov inte kommer åt dem. Men om de ska ha en verklig chans att komma åt generalen måste de agera smart och genomtänkt.

Ignasi "Nasi" Schwartz

Kort och bred, med en skinande flint, vakar Ingasi över sin bar och alla besökare. Han är själv gammal soldat och hans grova armar bär spår av tatueringar ifrån hela Imperiet. Nu är han den inofficiella åldermannen i Tjukovsstad. Ignasi och hans bar är båda institutioner på basen och han åtnjuter stor respekt ibland soldaterna. I största hemlighet är han djupt inblandad i kapten Scheckters många skumraskaffärer. Det är han som håller kontakten med många av de människor utanför basen som anlitar Scheckters tjänster eller levererar de varor som han behöver. Barens källare är också ett lager fyllt med stöldgoods, alkohol och narkotika. Ignasi har länge tjänstgjort med general Tjukov och känner betydligt större lojalitet mot honom än mot Scheckter, trots deras gemensamma affärsuppgörelser.

Kapten Yuri Stenman

Livet består av en lång serie fester och äventyr och kapten Stenman är mästare på att spåra upp dem eller arrangera dem. En stilig karl med ett sarkastiskt leende, dimmig blick och sandfärgat hår, ständigt berusad eller på väg att bli det. Allting är en lek och ingenting är på allvar. Det säger sig själv att kapten Stenman ständigt hamnar i konflikt med arméns regler och föreskrifter och inte är en särskilt bra förebild. Han är alls inte feg, men totalt ointresserad av att lyda eller ge order och att tukta sitt manskap. Hade det inte varit för att damerna föll för karlar i uniform och hans inflytelserika moder Dagmar Stenman hade han lämnat militären för länge sedan. Tyvärr vägrar hans stränga moder att betala något underhåll om han inte stannar och att skaffa sig någon form av arbete är totalt otänkbart. Kapten Stenman tillhör den stora grupp av officerare vars enda merit är deras politiska kontakter och det finns en tyst överenskommelse mellan honom och general Tjukov om att han ska hålla sig så långt borta ifrån militära uppgifter som möjligt. Men det går inte att lita på en berusad Stenman som känner för att spela lustig. Det har hänt många gånger förut att han och hans dryckesbröder har stulit militärfordon och tävlingskört eller lekt med eldkastare mitt inne i Tjukovsstad. Dyligt beteende skulle vara en total katastrof under den viktiga militärövning som stundar. Därför kan det vara klokt att hålla ett extra öga på den goda kaptenen.

Bomb: Har du en spänn?

Kapten Stenmans vilda liv och leverne har medfört att han är skuldsatt upp över öronen, trots ett generöst underhåll. Därför är han på huvudpersonerna och för-

söker på alla sätt att förmå dem att låna honom pengar. I värsta fall drar han sig inte för att stjäla ifrån dem. Samtidigt finns det många officerare som vill ha tillbaka pengar som de har lånat ut till honom. Stenman skickar glatt alla fordringsägare vidare till huvudpersonerna.

Bomb: Dags för fest!

Kapten Stenman festar till det med en grupp likasinnade kompanjoner. De börjar på officersklubben, men blir snart utslängda på grund av sitt högljudda skrånande. Madame Blatowsky vill inte släppa in dem på bordellen och då börjar de skjuta sönder fönsterrutorna. En grupp militärpolis tillkallas och försöker mota bort dem med dragna vapen. Det hela hotar att eskalera till skottlossning om ingen ingriper.

Bomb: Prickskytte

Kapten Stenman och hans festglada kamrater har kommit över en bil. De vinglar runt i Kängan och skjuter prick på skyltar, krigsfångar och soptunnor under högljudda skratt. Till sist kör bilen ner i diket och de kryper vidare på den dammiga vägen. En grupp arga soldater har börjat samlas kring dem och hotar med stryk.

Bomb: För mycket av det goda

Kapten Stenman har festat hårt under flera dagar och blandat alla möjliga roliga piller med alkohol. En morgon ligger han i sina egna spyor och är helt borta. Huvudpersonerna måste ta honom till en läkare eller på något annat sätt få honom att nyktra till.

Bomb: Mamma kommer på besök

Dagmar Stenman, den oduglige kaptenens högt uppsatta moder, är på väg för att besöka sin son. Tydligen har hon fått veta att Yuri har tilldelats en viktig uppgift i samband med den stora militärövningen och nu vill hon gratulera honom och veta mer. Major Bogiakov meddelar huvudpersonerna att det är upp till dem att se till att kaptenen är något så när hel, nykter och vaken när modern kommer. Detta är dock lättare sagt än gjort. Denna bomb kan kombineras med någon av de övriga så att det blir en utmaning både att hitta kaptenen, fånga in honom och få honom representabel.

Löjtnant Josip Geller

Löjtnant Geller är inte ämnad för det militära livet. Varje gång han hör någon skrika ut en order, ryggar han reflexmässigt tillbaka. Bakom hans små, runda glasögon döljer sig ett par stora, rädda köögon. Tungan far in och ut ur munnen i ett desperat försök att fukta de torra läpparna. Geller är helt enkelt en fegis och totalt olämplig som officer. Hans blotta närvaro fyller soldaterna med förakt; flera personer har sett hur han tar skydd vid blotta ljudet av skottlossning och hur han en gång kissat på sig när ett artilleribatteri fyrade av en salva. Men eftersom hans far är paradgeneral Efraim Geller är det förenat med livsfara att ifrågasätta löjtnantens lämplighet eller mod. Alla officiella rapporter redigeras och han har redan dekorerats med flera tapperhetsmedaljer, trots sin unga ålder. Något annat än en framgångsrik och livslång militär karriär är helt otänkbart. Trots detta har det visat sig svårt att garantera hans personliga säkerhet när han umgås med basens soldater och därför tillbringar han större delen av sin tid i Tjukovsstad eller inlåst i någon barack. Eftersom han avskyr militärlivet så gör det honom inget.

Även om unge löjtnant Geller inte är lämplig som officer och något av en pacifist så besitter han en större integritet än självaste general Tjukov. Han har en längre tid observerat hur illa de presvedonska krigsfångarna behandlas och vad de utsätts för på den militära forskningsanläggningen. Dessa missförhållanden och den högsta ledningens uppenbara hyckleri har han mycket svårt att acceptera. Geller är en blid ung man som helst skulle vilja bli diktare och har ett skarpt öga för detaljer. Ovetande om vilket farligt företag som han gett sig in på har han börjat samla in information om alla oegentligheter som försiggår på militärbas 16. Han har rentav kontaktat en journalist som han hoppas ska hjälpa honom att förbättra förhållandena och straffa de ansvariga.

Bomb: Testet

Geller vill gärna få med huvudpersonerna på sitt personliga kors-tåg mot de korrumperade hycklarna i armén. Men han vill veta mer om deras åsikter och moral innan han vågar diskutera saken öppet med dem. Därför kommer han noga att iaktta deras handlingar och överösa dem med frågor: vad är egentligen sann patriotism? Vad tycker de om kriget mot Presvedonia? Hur verkar livet i armén vara? Hur bör en god officer agera? Han konstruerar komplicerade moraliska dilemman av olika slag och ber huvudpersonerna lösa dem åt honom. Hans egna åsikter är bara alltför uppenbara, liksom hans naiva, godhjärtade fumlighet.

Bomb: Otillåten brevväxling

Geller vill att huvudpersonerna ska posta ett tjockt kuvert någonstans utanför basen. Detta är ett sätt för honom att pröva dem och deras lojalitet och rättfärdighet. Kuvertet innehåller ett halvdussin handskrivna ark författade av Pavel Djuvili, en krigsfånge på forsk-

ningsanstalt 12. Pavel kom i kontakt med Geller när han utförde trädgårdsarbeten i närheten av hans barack. Hans anteckningar innehåller en detaljerad beskrivning av missförhållandena ibland de presvedonska krigsfångarna och de övergrepp som de dagligen utsätts för. Mottagare är journalisten Yelena Kopinski på den radikala tidskriften Vita december. Skulle huvudpersonerna öppna kuvertet och ge det till militärpolisen eller major Bogiakov så kommer Djuvili omedelbart att försvinna och de kommer att avfärda allting som ett löjligt, osant påhitt. Forskningsbas 12 existerar inte och Imperiet behandlar alla sina krigsfångar på bästa tänkbara sätt. Den som ifrågasätter detta är en fosterlandsförrädare. Geller kommer att neka till alla anklagelser och klara sig undan på grund av sin familj, men han kommer i fortsättningen att vara noga bevakad av militärpolisen.

Bomb: Journalisten

Löjtnant Geller har lyckats smuggla in Yelena Kopinski ifrån den radikala tidskriften Vita december i Tjukovsstad. Hon ligger gömd i en källare i Kängan. En sen natt beger de sig ut till forskningsanstalt 12 för att ta foton och hon får prata med några presvedonska krigsfångar som är inkvarterade i Tjukovsstad. Huvudpersonerna märker att han är borta och kort därefter kommer militärpoliser förbi och meddelar att de jagar en inkräktare som setts röra sig i närheten.

Bomb: Rymlingen

Pavel Djuvili – eller någon annan om han blivit förråd och försvunnen – har rymt med hjälp av löjtnant Geller. Nu gömmer han sig i ett gammalt vedskjul på slottets bakgård. Geller hoppas kunna smuggla ut honom ur basen på något sätt. Om han litar på huvudpersonerna så ber han dem om hjälp, annars lånar han en bil och försöker att ta sig oupptäckt längs slingrande småvägar till basens utkant.

Bomb: Löjtnant Geller är död

En kväll blir Geller ovanligt nog berusad och hamnar i gräl med kapten Scheckter. Han kallar kaptenen för mördare, krigsprofitör och usling. Scheckter skämtar bort det, men det syns att han är bekymrad. Dagen efter kommer han förbi i sällskap med två stadiga militärpoliser. Deras uppdrag är att arrestera Geller eftersom vittnen påstår att han har umgåtts med de presvedonska fångarna på ett opassande sätt. Scheckters mål är att ha ihjäl Geller och få det att se ut som en olycka. Är han redan stressad eller känner sig säker på att huvudpersonerna kommer att hjälpa honom – eller i alla fall inte bry sig – stryper han personligen honom direkt på hotellrummet. Annars försöker han ta honom därifrån för att skjuta honom på någon avsides plats.

Major Uri Schimanski

Majoren är en högvuxen kraftkarl, inte vacker, vanställd som han är av ett flertal grova ärr, men mycket respekt- ingivande. Tidningarna har tävlat om att hylla hans tap- perhet och djärva dåd. Under sin tid vi fronten har han varit inblandad i så många offensiver, skärmytslingar och uppdrag att han sedan länge tappat räkningen. Det sägs att han personligen har tagit livet av hundratals fiende- soldater; med kniv, kulspruta, pistol, spade, handgranat och blotta händerna. I dagar låg han begravd i en kre- vadgrop, övertäckt av sina döda kamraters kroppar och djupt inne på fientligt territorium. En allvarlig skott- skada gjord att han blev tvungen att krypa den långa vägen tillbaka till de egna linjerna. Sedan dess har han varit hemma på turné och blivit fotograferad tillsam- mans med massor av politiker och höjdarka som alla vill sola sig i hans strålgång.

Dessvärre har flera år av hårda strider och traumatiska upplevelser tårt på major Schimanskis psyke och gjort honom till ett farligt och opålitligt sällskap. Hans över- ordnade blev snart varse att han inte var helt underhållsfri. Han slutade inte att mörda bara för att han fick semester ifrån fronten. Minsta motgång eller irritation utlöser en våldsam och blodig respons. Det börjar bli svårt att tysta ner antalet misshandelsfall, våldtäkter och regelrätta mord som han har varit inblandad i sedan han kom tillbaka ifrån fronten. Man har kommit fram till att det säkraste är att hålla honom neddrogad dygnet runt och bara plocka fram honom som en symbolfigur vid högtidliga tillfällen.

Bomb: Bekännelsen

Någon av huvudpersonerna påminner Schimanski om någon gammal vän, kärlek eller soldatkamrat. Detta leder till att majoren osammanhängande börjar anförtro den utvalde en massa blodiga detaljer om olika krigs- upplevelser som plågar honom. Det handlar om avslitna lemmar, sargade kroppar, mord och våldtäkter, döda spädbarn, utbrända byar och annat otrevligt. Det fram- går med all önskvärd tydlighet att majoren varit delaktig i en rad moraliskt tveksamma operationer. Schimanski blir närmast beroende av att älta de här sakerna och om man ber honom sluta leder det till vredesutbrott.

Bomb: På rymmen

På grund av Ditka Vesely undermåliga medicinering och försök att få majoren att gå med på giftermål får Schi- manski ett vansinnesutbrott, sliter loss rumsdörren ifrån sina gångjärn och rymmer. Han är helt övertygad om att han är jagad av fientliga soldater och försöker ta sig ut ur basen.

Bomb: Ett mord

Schimanski har helt enkelt ihjäl någon som han misstar för en fiendesoldat och det blir upp till huvudpersonerna att hantera situationen och städa upp efter honom. För- slagsvis så mördar han någon väldigt brutalt vid ett syn- nerligen olämpligt tillfälle. Till exempel när Yuri Sten- man är på väg för att besöka sin son.

Kapten Klaus Scheckter

En lång och gänglig karl som försöker dölja sin hänsynslösa girighet bakom en mask av gladlynt skämtsamhet. Scheckter är en yrkesmilitär ifrån enkla förhållanden och ser sin tid i armén som ett sätt att lägga undan så mycket pengar som möjligt. Jobbet som militärpolis, långt ifrån fronten, passar honom alldeles utmärkt. Att leka översittare passar honom alldeles utmärkt. Han ser sig själv som en liten skojare i en värld full av betydligt större lurendrejare. På sätt och vis anser han sig vara mer ärlig och hederlig än alla höga befäl och politiker som roffar åt sig betydligt mer än vad han gör. Falsk blygsamhet och skyggappar, är även de viktiga delar av hans personlighet.

Scheckter har ett samarbete med Ignasi Schwartz och tillsammans försöker de lura på armén på alla möjliga sätt. De stjälar och säljer vidare militär utrustning, låter sig mutas av soldaterna och säljer hembränd sprit och droger. Scheckter ser till att verksamheten sköts mycket diskret och har övertygat sig själv om att general Tjukov är med på noterna. Även om de aldrig formellt har kommit överens om något, betalar han en rejäl summa till major Bogiakov varje vecka och adjutanten har inga hemligheter för sin chef. Det har även hänt att Scheckter har åtagit sig att misshandla eller ta livet av besvärliga personer.

Bomb: Semestern

Under någon av sina första dagar i Tjukovsstad blir huvudpersonerna vittnen till hur en täckt militärlastbil, full med presvedonska krigsfångar, kör ut ur staden på morgonen och återvänder på kvällen. Lastbilen eskorteras av militärpolis under ledning av kapten Scheckter och det är uppenbart att de har varit utanför basen i någon form av mer eller mindre hemligt ärende. Kapten Scheckter tjänar en hel del pengar på att hyra ut basens krigsfångar som billig arbetskraft till olika gårdar och fabriker i närheten. De aktuella fångarna har varit ute och jobbat på att anlägga en väg. Detta är givetvis helt olagligt enligt alla militära lagar, även om det inte är särskilt ovanligt. Kapten Scheckter är medveten om att huvudpersonerna har observerat det hela och bjuder in dem till officersklubben för att pejla läget och få en uppfattning om hur de reagerar. Han kan tänka sig att ge dem en slant för att glömma vad de har sett, men tänker inte låta några utbölningar komma och störa hans lukrativa verksamhet. Scheckter kommer skämtsamt hävda att fångarna var på en liten "semester" om någon undrar var de varit.

Kapten doktor Orlov

Det är närmast självklart att den som är ansvarig för viktiga saker som moralisk fostran och patriotism ska se ut och bete sig som en sträng och fördömande patriark. Med sin vita hårkrans, skarpa tunga och genomträngande blick är kapten Orlov perfekt för uppgiften. Han levererar fördömanden och förmaningar i parti och minut, ingen är så påläst när det gäller regelverket – denna oantastliga, heliga skrift – som han. Varje dag kan man höra honom upplysa soldaterna om alla deras plikter och om de stora krav och förväntningar som fosterlandet har rätt att ställa på dem. Hans stämma darrar av upphetsning och ingen tror på hans budskap så mycket som kapten Orlov själv. För att verkligen försäkra sig om att den enkla soldathopen förstår vikten av korrekt beteende ordnar han ofta spontana sammankomster och utfrågningar. Föga förvånande så är han både avskydd och fruktad av de allra flesta.

Bomb: Förhöret

En grupp kraftiga militärpoliserna hämtar huvudpersonerna vid något olämpligt tillfälle. De vägrar säga vad de handlar om, men meddelar att kapten Orlov vill träffa dem. Huvudpersonerna blir förda till en enslig tegelbyggnad djupt inne i ett övningsområde. Där väntar den gode doktorn med sina frågor. Han är inte riktigt övertygad om huvudpersonernas patriotism och lojalitet mot Imperiet, även om han inte vet något om dem eller har anledning att misstänka brott. Under ett utdraget förhör, ställer han ett stort antal obehagliga frågor, med föga eller ingen begriplig koppling till deras uppdrag: Hur ofta besöker de prostituerade? Är de medvetna om att deras plikt är att föra släktet vidare och fostra nya generationer av soldater och tjänstemän i Imperiets tjänst? Vad drömmer de om? Vilka böcker läser de? Vilka filmer ser de? Har de någon gång tryckt en hraghs hand? Tror de på seger i det eviga kriget mot rikets fiender? Orlov vill mest skryta över sin makt och visa hur viktig han är. Om inte huvudpersonerna svarar på ett sätt som är uppenbart misstänkt, kommer han att släppa dem efter några timmars utfrågningar.

Bomb: Kontraband

En grupp militärpoliserna stoppar huvudpersonerna och börjar söka igenom dem och deras utrustning. De har order ifrån doktor Orlov att söka efter allt som verkar misstänkt, udda och utländskt. När doktor Orlov ber dem söka efter något så förväntar han sig också att de ska hitta det. Därför kommer militärpoliserna triumferande att beslagta något ytterst trivialt som en bok, ett foto, en penna, en kamera och så vidare och hävda att föremålet i fråga är ett typiskt exempel på något demoraliserande och ytterst suspekt. Huvudpersonerna kommer omedelbart att arresteras och föras till militärpo-

lisis högkvarter, där de utsätts för en noggrann kroppsvisitering – i synnerhet kvinnlig huvudpersoner – och flera timmar av förnedrande och meningslös utfrågning. Doktor Orlov är hela tiden närvarande, även om det inte är han som håller i själva utfrågningen. När huvudpersonerna väl släpps och får tillbaka sin beslagtagna utrustning märker det att värdefulla föremål saknas.

Bomb: Övergrepp

Trots att Orlov gärna framställer sig själv som en förebild, och ett mönster av nit och redlighet, har han ett eget rum på bordellen som han ofta besöker. Rummet är alltid låst och Orlov betalar stora summor till Madame Blatowsky för att se till att det förblir så. I det nersläckta rummet finns en enkel säng med en stålram och tunn madrass. Under sängen gömmer sig den 12-årige Alexei, i ständig skräck inför ljudet av hur Orlovs nyckel sätts in i dörrlåset. Kaptenen köpte honom ifrån ett barnhem i Sandukar för tre år sedan och har utnyttjat hon nästan varje dag sedan dess. Orlov anser att han och pojken delar en hemlig kärleksrelation, för fin och äkta för denna fördomsfulla och intoleranta värld. Även om han är väl medveten om att det skulle innebära ett slut för hans karriär om han blev påkommen kan han inte avstå ifrån Alexei.

Vid något tillfälle när huvudpersonerna befinner sig på bordellen eller den närliggande officersklubben, kommer Alexei att rymma ifrån sitt fängelse. Han har lyckats dyrka upp dörren med en sängfjäder och stöter på dem och ber om deras beskydd. Vad som helst är bättre än doktor Orlov. Alexei har svårt att fullt ut lita på vuxna och de gäller även huvudpersonerna, men nu är han desperat. Han kan rentav gå så långt att han erbjuder dem sex i betalning för deras beskydd.

När Orlov får veta att pojken har rymt blir han skräckslagen. Han vänder sig till den skrupelfrie kapten Scheckter och betalar honom en stor summa pengar för att återföra pojken. Scheckter börjar leta efter honom i hela Tjukovsstad och kommer snart att lista ut att han gömmer sig hos huvudpersonerna. Han kommer att påstå att Alexei i själva verket är en 18-årig presvedonsk krigsfånge som har rymt. Hur långt han och Orlov är beredda att gå beror mycket på vilket intryck huvudpersonerna har gjort tidigare. Om de är självssäkra typer, med uppenbara politiska kontakter, kommer de att försöka med mutor, övertalning och hot. Verkar de vara nollor som inte skulle sakna om de försvann, kan de tänka sig att använda våld. I slutändan är Scheckter sig själv närmast och kommer inte att bli indragen i en komplicerad härva av mord och utpressning på grund av en pedofil. Orlov däremot drivs av en desperat och hungrig kärlek som gör honom kapabel till nästan allt.

Hur det hela slutar

Äventyret är tänkt att erbjuda berättaren byggstenar som han eller hon sedan kan använda för att skapa sin egen historia. Det är alltså föga sannolikt att alla bomber kommer i spel. Vissa passar inte särskilt bra tillsammans heller. Det finns ett antal olika teman i berättelsen som man kan ta fasta på:

- ♦ **Korruption.** Militärbasen och Tjukovsstad är full av oegentligheter, illdåd, kriminalitet och andra uppenbara brott mot alla lagar och normal anständighet. Girighet och maktlystnad löper som en röd tråd genom hela äventyret och motiverar flera av berättarpersonerna.
- ♦ **Hyckleri.** Bakom de stora orden och slagorden, döljer sig en smutsig verklighet, full av våld, övergrepp och begravda kroppar. Den officer som är ansvarig för moral och lojalitet är kanske den vidrigaste av dem alla. Men även den allseende generalen bryter mot sina egna regler utan att tveka.
- ♦ **Svart humor.** Mitt i allt elände så finns det också ganska mycket humoristiska situationer och komiska personligheter. Men det roliga utspelar sig mot en mörkt och blodstänkt bakgrund.
- ♦ **Action.** Det är en berättelse befolkad av hårda män med skarpladdade vapen, skott mot pannan och brända kroppar. För den som så önskar finns det många möjligheter till fartfyllt våld, uppgörelser och kulor som viner genom luften.
- ♦ **Förräderi.** Vi har löjtnant Geller som är villig att förråda generalen och kanske rentav fosterlandet, men vi har också flera personer som tydligt förråder de ideal som de säger sig stå för. Är huvudpersonerna idealistiska nog att fortsätta kämpa för ett rättvist samhälle? Är de cyniska nog att ansluta sig till en grupp skrupelfria mördare?

Flera av de här elementen kan kombineras i någon mån, men varje berättaren bör bestämma sig för ett huvudtema och anpassa handlingen därefter.

Det mest trovärdiga är kanske att berättelsen slutar med att huvudpersonerna inte orsakar mer än ett mildt obehag för general Tjukov. I många fall så kommer de inte att ha de kunskaper och kontakter eller den hänsynslöshet som krävs för att sätta dit honom. Skulle de trots allt kunna bevisa hur han har agerat, kommer det att sluta med att han blir omplacerad och att hans karriär går i stå. Men han kommer inte att hamna i fängelse och de kommer att få en mäktig fiende.

Däremot är det troligare att huvudpersonerna kan sätta dit antagonister på lägre nivåer. Som kapten Scheckter eller Orlov. Personer som generalen är villig att offra. Detta kan vara nog så tillfredställande.

Löjtnant Hugo Klamm – den perfekta soldaten, 23 år

Utseende: Allting är perfekt och noga uttänkt, från den oklanderliga uniformen till det snaggade, svarta håret och den vältrimmade mustaschen. Leendet tycks hämtat ifrån en rekryteringsaffisch för armén och hela kroppen är ständigt redo att fara upp i en stram givakt. Den enda sprickan i fasaden är den ängsliga, bekräftelsesökande blicken.

Personlighet: En ängslig perfektionist, som ständigt söker efter erkännande ifrån de högre befälen. Följer soldatmanualen till punkt och pricka, eftersom han saknar erfarenhet av verkligheten och är livrädd för att göra något som skulle uppröra hans överordnade. Något av en besserwisser när det gäller militära spörsmål, trots att hans kunskaper om det militära mest bygger på fria fantasier och propagandafilmer. I grund och botten en ganska ängslig typ, med potential att bli en utmärkt byråkrat, men ett uselt fältbefäl.

Bakgrund: Hugo är den yngste sonen i en anrik och väletablerad överklassfamilj. Hans äldre bror Klaus blev tidigt utsedd till faderns efterträdare i familjeföretag, medan Hugo viktes för en militär karriär. Hugo älskade redan som barn friluftsliv och idrott och hade inga invändningar mot soldatlivet som han bara hade upplevt i pojkböcker och romantiserande äventyrsfilmer.

18 år gammal skrevs han in på en av Imperiets finaste militärskolor. Det visade sig snart att även om han fungerade bra socialt och var en god student, så saknade han alldeles den auktoritet och de ledaregenskaper som var nödvändiga för en officer. Hade det inte varit för familjens generösa bidrag, hade han inte blivit godkänd.

Under sin korta tid i armén har Hugo ständigt omplacerats efterhand som hans befäl insett hur olämplig han är som officer. Eftersom hans familj både är rik och har goda politiska kontakter är det ännu ingen som har vågat sparka ut honom, tvärtom har han gradvis blivit befördrad allt längre bort ifrån den löpande verksamheten och kontakten med soldaterna.

Hugo har gradvis börjat ana att de meniga soldaterna föraktar honom och att hans kollegor ibland officerarna undviker honom. Men han gör trots detta tappra försök att vinna deras gunst och gillande. Trots att han i grunden är ganska ängslig och osäker är han också helt övertygad om att alla kommer att inse vilken sympatisk person han är om bara de umgås med honom under en längre tid.

Nu har han givits det viktiga hedersuppdraget att leda övervakningen av en grupp konvalescenter och besvärliga typer som cheferna vill hålla borta. Detta är hans stora chans att visa framfötterna och vinna deras gillande.

Anser om...

Anton Antoniek – prästen

Hugo har stor respekt för kyrkan och dess tjänare, även om han inte själv är särskilt religiös. Fader Antoniek verkar vara en bildad man, men föga lämpad för det krävande militärlivet. Han verkar ha en väl lättksam inställning till gruppens viktiga uppdrag och det tunga ansvar som vilar på arméns axlar. Frågan är om han överhuvudtaget går att lita på i en stridssituation? Dessutom är hans fysiska skick bedrövligt. Även en fältpräst bör hålla sig i form.

Eberhart Zvorda – veteranen

En ytterligt fascinerande person! Zvorda är själva innebilden av den luttrade, erfarne krigaren. En man som har sett allt och stirrat döden i vitögat utan att blinka. Tänk vilka fantastiska historier en sådan person kan ha att berätta. Hugo ser fram emot att få tillbringa några stillsamma dagar i hans sällskap och ta del av hans ackumulerade visdom. En del av grunden till hans hjältedyrkan av Zvorda, består av ett starkt mindervärdeskomplex som han försöker undertrycka.

Ditka Vesely – sjuksköterskan

En majestätisk, men ganska skrämmande kvinna som får Hugo att känna sig som en löjlig liten skolpojke. Det räcker med en blick från henne så tappar han talförmågan och tråden. Hugo föredrar egentligen stillsamma, tillbakadragna och blyga kvinnor som får honom att framstå som världsuvan och erfaren. Vesely är inte mycket äldre än honom, men är självsäker och självständig på ett sätt som han inte är van vid.

Anela Binda – prickskytten

Binda ska tydligen vara någon slags krigshjälte, men verkar ha dukat under för sin naturliga, kvinnliga svaghet. Nu verkar hon mest nedstämd och deprimerad. Hugo tycker dock inte att det är någon större förlust eftersom kvinnor ändå inte höra hemma i det militära. De måste beskyddas av riktiga män. Han ser det som sin uppgift som befäl att diskret försöka uppmana Binda att ägna sig åt ett liv som är mer passande.

Löjtnant Hugo Klamm – den perfekta soldaten, 23 år

Karaktärsdrag

- ♦ Arrogant (Osäker) [±1]
- ♦ Hederlig (Rakryggad) [±1]

Drivkrafter

- ♦ Följa regelboken (dämpad) [±1]
- ♦ Visa sig duglig i omvärldens ögon (brännande) [±2]
- ♦ Imponera på Eberhart [±2]

Egenskaper & Förmågor

Koordination (6); Närstrid (4), Reaktionen (4), Rörlighet (4)
Kroppbyggnad (4); Kondition (3), Styrka (3), Tolerans (2)
Motorik (4); Fingerfärdighet (1), Kastvapen (3), Skjutvapen (4)
Bildning (5); Humaniora (4), Medicin (1), Naturvetenskap (5)
Kreativitet (3); Konstruktion (1), Skapa (1), Slutledning (4)
Vilja (3); Beslutsamhet (3), Resistens (2), Sans (1)
Insikt (3); Empati (1), Motstå (1), Världsvana (4)
Perception (4); Intuition (2), Fordon (2), Uppmärksamhet (4)
Utstrålning (2); Charm (2), Ledarskap (1), Övertyga (1)

Expertiser

- ♦ Akademisk inriktning: Administration/
Organisation – Bonus (+2) till Humaniora
- ♦ Ducka – Försvar +1
- ♦ Klartänkt: Taktik/Strategi – Bonus (+2) till Slutledning
- ♦ Rörlig: Smyga – Bonus (+2) till Rörlighet
- ♦ Spelare: Pokerspel – Bonus (+2) till Världsvana
- ♦ Vapenhantering: Automatpistoler – Bonus (+2) till Skjutvapen

Begränsningar

- ♦ Fanatisk hederskodex: Alltid följa order – Vid misslyckande;
Psykiskt trauma, svårighetsslag (Resistens)
- ♦ Grundläggande hederskodex: Försvara militären – Vid
misslyckande; Chockartad upplevelse, svårighetsslag (Resistens)
- ♦ Lindrig krämpa: Migrän – Svårighetsslag
(Kondition) med avdrag (-2)
- ♦ Märkbar rädsla: Högre befäl – Svårighetsslag
(Resistens) med avdrag (-2)
- ♦ Märkbar svaghet: Hasardspel (kortspel) –
Svårighetsslag (Sans) med avdrag (-2)

Kännetecken

- ♦ Storlek: Välbyggd (18) – Försvar -1
- ♦ Levnadsstandard 7
- ♦ Attraktivt utseende – Bonus/avdrag (±1)
- ♦ Ödets gunstling (Öde 20)
- ♦ Tursam: Tur 2

Attribut (urval)

Intryck: 5,
Ryktbarhet: ±0,
Storlek: 18,
Tur: 2,
Utseende: Attraktiv (±1),
Välmående: 10/10,
Öde: 20

Strid

Obeväpnad närstrid: Träffa: 10, Skadevärde: B1T+2
Automatpistol Kriger Armépistol-4: Träffa: 10, Skadevärde: 2T,
Precision: +2, Rekyl: 3E, Haveri: 1, Magasin: 7 patroner

Försvar: 8,
Livsvilja: 11,
Skadestegring: +2,
Stridsförflyttning: 7,
Sårtröskel: 11,
Uthållighet: 15,
Överblick: 7

Anton Antoniek – Prästen, 29 år

Utseende: Kort och tjock, med en buk som hänger ut en bra bit över byxlinningen. Runda kinder, rund mage, stor potatisnäsa och äggformad flint som reser sig upp ur en kortklippt brun hårkrans. Gnuggar de knubbiga händerna ofta och gärna och ler som om hela världen var ett enda stort skämt.

Personlighet: Bakom en fryntlig fasad, döljer sig ett kallt beräknande och hänsynslöst intellekt. Anton är skicklig på att spela harmlös tjockis, samtidigt som han lägger varje detalj på minnet och samlar på sig privat information som kan användas i utpressningssyfte. Till varje pris vill han uppnå ett bekvämt och bekymmersfritt liv i lyx. Att han kommer att bli tvungen att förråda några andra för att uppnå detta, rör honom inte i ryggen. Anton saknar verkligen inte känslor, men är van att undertrycka dem och misstror allt som inte kan kontrolleras. De få gånger som han tappar sin självkontroll har det lett till fruktansvärda raseriutbrott och onämnbara våldhandlingar.

Bakgrund: Anton växte upp som enda barnet i en förmögen familj, med ett tryggt liv framför sig. Föräldrarnas pengar garanterade honom bekvämlighet och tillträde till de bästa utbildningarna i riket och så småningom ett välbetalt arbete. Allting föll dock samman när det visade sig att hans far spekulerat bort alla familjens pengar på Sandukars börs. När konkursen var ett faktum, tog han sitt eget liv. Antons mor gifte raskt om sig och skaffade en ny familj. Själv sågs han som en skamlig påminnelse om det förflutna och hans styvfar såg till att han placerades på en sträng internatskola i kyrklig regi. Modern slutade snart besöka honom och han fick även veta att det blygsamma arvet ifrån fadern var borta sedan länge.

Personalen som drev internatskolan förgrep sig regelbundet på de önskade barn som hamnat där. Anton tvingades snabbt växa upp till en bitter och revanschlysten ung man. Han var en duktig elev och studierna blev en flykt ifrån en hård och otrevlig värld.

16 år gammal rymde han ifrån internatskolan och tog sig nästan ända hem till modern och hennes nya familj innan polisen grep honom. En av faderns gamla bekanta dök oväntat upp på polisstationen och hämtade ut honom. Hon hette Apolena Novak och arbetade med något diffust och hemligt på Säkerhetsministeriet. Apolena avslöjade att Antons far gjort henne och staten många, viktiga tjänster och att hon hade vissa förhoppningar om att Anton skulle kunna gå i hans fotspår. Så började Antons liv som regeringsagent, infiltratör och snart nog älskare till den 30 år äldre Apolena.

Han har mördat, ljugit och begått vidriga handlingar för Apolenas skull. Nu har han blivit placerad på Tjukovs militärbas för att samla in information om den mäktige generalen och hans bundsförvanter. Eftersom han är uppvuxen i kyrkans hägn, har han inga problem att låtsas vara en harmlös militärpräst och särskild biktfader för några av förbandets utstötta och förkastade medlemmar. Den senaste tiden har han umgåtts ganska mycket med framförallt Anela Binda.

Anser om...

Hugo Klamm – oduglingen

En osäker liten pojkvasker, utan pondus, ledaregenska-per eller personligt mod. Totalt oduglig som befäl, men säkert mottaglig för manipulation, diskreta förslag och råd. Saknar inte politiska kontakter, även om han är alldeles för enfaldig för att använda dem.

Eberhart Zvorda – barbaren

En opolerad, okultiverad flåbuse, som borde blivit kvarlämnad död på ett slagfält för många år sedan. Klumpig, socialt inkompetent och enbart lämpad för att ta livet av andra. Ett trubbigt verktyg, men effektivt i rätt händer. Uppenbarligen har han mycket svårt att acceptera auktoriteter och har en upplåst uppfattning om sitt eget omdöme. Zvorda borde kunna knuffas i önskvärd riktning, förutsatt att man övertygar honom om att han agerar helt efter eget huvud och helt motsatt befälens vilja.

Ditka Vesely – häxan

En självupptagen, fåfång kvinna, som med stigande ålder insett livets förgänglighet och sin egen, mycket osäkra position i livet. Gör vad som helst för ett gott gifte och detta är en svaghet som man kan utnyttja. Som sjuksköterska har hon tillgång till både sjukjournaler och viktiga mediciner – båda kan utnyttjas för att egen eller andras vinning.

Anela Binda – den sköra

Tänk att finna en sådan oskuldssfull blomma på en plats som denna. Mycket oväntat och distraherande. I sin relation som Anelas biktfader har han kommit henne mycket nära, närmare än vad han egentligen hade räknat med. Han vet att hon återupplever krigets fasor och helst av allt vill fly ifrån det militära livet. Själv har han börjat hysa farliga fantasier om de två tillsammans, på någon ny och avlägsen plats. En liten familj, kanske några barn eller en hund. Men Apolena skulle aldrig släppa honom frivilligt och han vet inte ens om hans känslor är besvärade. Antagligen ser Anela bara honom som en vän och kanske är det bäst att bara skydda henne ifrån skuggorna även om det gör ont i hjärtat?

Anton Antoniek - Prästen, 29 år

Karaktärsdrag

- ♦ Aggressiv (Brutal) [± 1]
- ♦ Mycket Svekfull (Bedräglig, Hänsynslös) [± 2]

Drivkrafter

- ♦ Samla ihop skit på Tjukov (dämpad) [± 1]
- ♦ Frigöra sig från Apolena (brännande) [± 2]
- ♦ Beskydda Anela (brännande) [± 2]

Egenskaper & Förmågor

Koordination (4); Närstrid (4), Reaktionen (2), Rörlighet (2)
Kroppbyggnad (5); Kondition (3), Styrka (6), Tolerans (1)
Motorik (3); Fingerfärdighet (2), Kastvapen (1), Skjutvapen (3)
Bildning (4); Humaniora (4), Medicin (3), Naturvetenskap (1)
Kreativitet (3); Konstruktion (1), Skapa (1), Slutledning (4)
Vilja (6); Beslutsamhet (6), Resistens (4), Sans (2)
Insikt (2); Empati (0), Motstå (2), Världsvana (2)
Perception (3); Intuition (4), Fordon (1), Uppmärksamhet (1)
Utstrålning (4); Charm (7), Ledarskap (0), Övertyga (1)

Expertiser

- ♦ Akademisk inriktning: Religion – Bonus (+2) till Humaniora
- ♦ Fokusera – Ett lyckat svårighetsslag (Beslutsamhet)
gör att yttre störande element skärmas av och ger
inga avdrag till slag för att lösa en uppgift
- ♦ Mycket karismatisk: Dupera/Manipulera
– Bonus (+5) till Charm
- ♦ Instinkt – Bonus (+2) till Intuition för att
känna på sig att något inte stämmer
- ♦ Iskall – Bonus (+5) vid avrättning

Begränsningar

- ♦ Allvarlig krämpa: Svagt hjärta – Svårighetsslag
(Kondition) med avdrag (-5)
- ♦ Grundläggande hederskodex: Hämnas oförrätter
inom ett dygn – Vid misslyckande; Chockartad
upplevelse, svårighetsslag (Resistens)
- ♦ Påtaglig svaghet: Kvinnor (Oskuldsfulla kvinnor)
– Svårighetsslag (Sans) med avdrag (-5)
- ♦ Överväldigande rädsla: Bli torterad – Svårighetsslag
(Resistens) med avdrag (-10)

Kännetecken

- ♦ Hårdkokt – Bonus (+2) till Resistens
- ♦ Kroppsform: Fet – Storlek +3, Sårtröskel +1, Rörelse -2
- ♦ Själstark – Livsvilja +2
- ♦ Stenhård – Sårtröskel +2
- ♦ Storlek: Välbyggd (18) – Försvar -1
- ♦ Utseende: Ful – Bonus/avdrag (± 2)
- ♦ Tursam: Tur 2

Attribut (urval)

Intryck: 7,
Ryktbarhet: ± 0 ,
Storlek: 21,
Tur: 2,
Utseende: Ful (± 2),
Välstånd: 10/10,
Öde: 10

Strid

Obeväpnad närstrid: Träffa: 8, Skadevärde: B1T+3
Automatpistol Kriger Armépistol-4: Träffa: 6, Skadevärde: 2T, Precision: +2, Rekyl: 3E, Haveri: 1, Magasin: 7 patroner

Försvar: 4,
Livsvilja: 16,
Skadestegring: +3,
Stridsförflyttning: 8,
Sårtröskel: 16,
Uthållighet: 19,
Överblick: 6

Eberhart Zvorda – den rebelliske veteranen, 47 år

Utseende: Ur ett ansikte som bara tycks bestå av ärr, brutna ben och vassa vinklar blickar ett par galna, gula ögon ut. Ett kraftigt ärr över den högra delen av läppen, har förvridigt munnen till ett permanent hånleende. Den storvuxna kroppen är massiv och tycks ständigt vara spänd och redo för handling.

Personlighet: Eberhart är envis som få och är oerhört stolt. Han är van att ge order och när han pratar så förväntar han sig att folk ska lyssna och göra som han säger. Politik och intriger har han aldrig haft vare sig intresse eller tålmod för. Tvärtom säger han för det mesta vad han tycker och tänker, även om det inte är vad folk vill höra. Eberhart har sett och upplevt allt som har med krig och konflikter att göra. Detta har lett till flera konflikter med högre befäl, otaliga dagar i arresten och en totalt misslyckad karriär. Trots detta är armén hans värld och trygghet, allting utanför den är farligt, okänt och svårförutsägbart. Han avskyr förändringar och att behöva lära känna nya människor som ändå aldrig kan mäta sig med sedan länge döda stridskamrater.

Bakgrund: Eberhart är uppvuxen på ett barnhem i Sandukars slum. Efter att barnhempersonalen försökte sadistiskt bestraffa honom rymde han och levde på gatan. Under flera år försörjde han sig som småbrottsling och tillhörde olika gatugäng. Polisen grep honom precis när han hade fyllt 15 eftersom han varit inblandat i ett brutalt rånmord på en butikägare.

När domaren ställde honom inför valet att antingen ta värvning eller få livstids straffarbete, valde han det förra och hamnade i ett straffkompani fullt av grova brottslingar. Efter många år av riskabla uppdrag, var Eberhart en av få överlevande och han ansågs pålitlig nog att bli en del av den reguljära armén.

Sedan dess har hans liv bestått av en lång serie med- och motgångar. Ena stunden blir han belönad för sitt mod och sina uppoffringar, nästa stund blir han degraderad för att ha vägrat lyda order eller för att ha misshandlat ett högre befäl. Trots flera utmärkelser har han förblivit en soldat av låg rang, ständigt på kant med befälen som respekterar hans mod, men avskyr hans envisa upproriskhet.

Eberhart har förvandlats till något av en relik, de finns inte många soldater kvar i hans ålder. De flesta har antingen gått i pension, dött eller valt bekvämare och mindre krävande tjänster. Men Eberhart har alltid sökt sig till krigets hetta och händelsernas centrum. Permissioner och det lugna livet hemma på basen, gör honom bara rastlöst, orolig och uttråkad. Dessutom ökar chanserna att han då gör eller säger något olämpligt.

Eberhart är väl medveten om att han ses som en belastning och att det inte är någon slump att han och några andra oönskade individer blivit diskret undgängda inför den stundande övningen.

Anser om...

Hugo Klamm – det irriterande rövbålet

En osnuten spoling som förpestar tillvaron för Eberhart. Hänger efter honom som en hund och suger i sig alla historier som han berättar. Har dock en oroväckande förmåga att fastna på enskilda detaljer och ställa besvärliga frågor om och om igen. Hade det här varit vid fronten så hade Eberhart diskret avpolletterat Klamm för längesedan. En sådan idiot kan inte vara ledare för en grupp stridande soldater.

Anton Antoniek – den pratglade prästjäveln

Eberhart är absolut inte någon särskilt troende man, men han tycker ändå att fältpräster ska bete sig värdigt och respektfullt, inte hålla på och skämta och tramsa som Antoniek. En sådan clown vill han helst inte umgås med och inte fan skulle han bekänna några hemligheter för honom heller. Samtidigt är han en ganska trevlig typ ändå och betydligt lättare att umgås med än de andra därfinckarna. Det kanske bara handlar om att vänja sig?

Ditka Vesely – isdrottningen

Ståtlig, attraktiv, självsäker och skrämmande. Kvinnor är sannerligen inte Eberharts starkaste sida, men han känner sig starkt attraherad av den blonda sjuksköterskan. Hon och han har sett samma saker och upplevt krigets mörka sidor. Deras erfarenheter ger dem ett gemensamt band till varandra. Men vad har en gammal förlorare som han att erbjuda en sådan kvinna? Om det bara fanns ett sätt att imponera på henne. Fram till dess är det bäst att ligga lågt och försöka hålla inne med känslorna eller ta ut dem på någon annan. Kanske skälla lite på Klamm?

Anela Binda – flicksnärtan

Hur i helvete kan en liten flicka bli rekryterad till armén? Det är verkligen ingen plats för unga kvinnor och Anela är uppenbarligen inte lika tuff som Ditka. Samtidigt känner Eberhart en motvillig beundran för hennes skjutskicklighet. Hon är en av de bästa han sett under alla sina år. Är detta kanske framtiden? Kanske, men det är sannerligen inte första gången som han har stött på effekterna av militärledningens enorma inkompetens. Det är hans ansvar att beskydda gruppens svaga medlemmar, i synnerhet om det är kvinnor.

Eberhart Zvorda - den rebelliske veteranen, 47 år

Karaktärsdrag

- ♦ Aggressiv (Hotfull) [± 1]
- ♦ Hederlig (Lojal) [± 1]
- ♦ Mycket Riskbenägen (Djärv, Rättfram) [± 2]

Drivkrafter

- ♦ Se till att gruppen klarar sig genom varje knipa (dämpad) [± 1]
- ♦ Finna en kvinna som kan bli hans hustru (brännande) [± 2]

Egenskaper & Förmågor

Koordination (5); Närstrid (7), Reaktionen (1), Rörlighet (2)
Kroppbyggnad (6); Kondition (4), Styrka (7), Tolerans (1)
Motorik (4); Fingerfärdighet (1), Kastvapen (2), Skjutvapen (5)
Bildning (2); Humaniora (1), Medicin (3), Naturvetenskap (0)
Kreativitet (3); Konstruktion (3), Skapa (1), Slutledning (2)
Vilja (4); Beslutsamhet (4), Resistens (3), Sans (1)
Insikt (4); Empati (2), Motstå (5), Världsvana (1)
Perception (3); Intuition (1), Fordon (1), Uppmärksamhet (4)
Utstrålning (3); Charm (1), Ledarskap (1), Övertyga (4)

Expertiser

- ♦ Amatörboxning - Försvar (Närstrid) +1, Uthållighet +1
- ♦ Vapenhantering: Gevär - Bonus (+2) till Skjutvapen
- ♦ Biffig - Storlek +1, Försvar -1
- ♦ Vältränad - Storlek +1
- ♦ Övertygande: Hota/Skrämma/Trakassera - Bonus (+2) till Övertyga
- ♦ Observant: Orientera sig i mörker - Bonus (+2) till Uppmärksamhet

Begränsningar

- ♦ Lindrig krämpa: Astma - Svårighetsslag (Kondition) med avdrag (-2)
- ♦ Grundläggande hederskodex: Stå upp för den lille mannen - Vid misslyckande; Chockartad upplevelse, svårighetsslag (Resistens)
- ♦ Mardrömmar
- ♦ Överväldigande rädsla: Mörker - Svårighetsslag (Resistens) med avdrag (-10)
- ♦ Gravyt skuldsatt (skuld 25.000 zovriner)

Kännetecken

- ♦ Naturlig krigare - Skadestegring +1, Försvar +1
- ♦ Själsstark - Livsvilja +2
- ♦ Stenhård - Sårtröskel +2
- ♦ Stryktålig - Uthållighet +2
- ♦ Storlek: Reslig (21) - Försvar -2
- ♦ Halt - Stridsförflyttning -2

Attribut (urval)

Intryck: 5,
Ryktbarhet: ± 0 ,
Storlek: 23,
Tur: 0,
Utseende: Alldaglig (± 0),
Välmående: 10/10,
Öde: 10

Strid

Obeväpnad närstrid: Träffa: 12, Skadevärde: B1T+3
Bajonett (i handen): Träffa: 12, Skadevärde: 1T+5
Bajonett (på gevär): Träffa: 12, Skadevärde: 2T+4
Gevär Kriger Kampgevär-2: Träffa: 11, Skadevärde: 3T+2, Precision: +3, Rekyl: 5E, Haveri: 1, Magasin: 8 patroner
Automatpistol Kriger Armépistol-4: Träffa: 9, Skadevärde: 2T, Precision: +2, Rekyl: 3E, Haveri: 1, Magasin: 7 patroner

Försvar: 3/4,
Livsvilja: 15,
Skadestegring: +3,
Stridsförflyttning: 6,
Sårtröskel: 17,
Uthållighet: 22,
Överblick: 6

Ditka Vesely - sjuksköterskan, 25 år (egenligen 32 år)

Utseende: Lång och slank, med rågblonda flåtor. En starkt sköterskeuniform som är helt reglementsenlig men ändå antyder närvaron av en kurvig kropp därunder. Breda, starka armar och en air av kompetens. En ensam blå brosch invid kragen och ett leende som är flyktigt och svårframkallat men varmt och inbjudande. Ser ut att ha stigit ur en nationalromantisk målning avsedd att hylla den självupppoffrande kvinnan bakom fronten.

Personlighet: Målmedveten och driftig. Ditka kommer ifrån landsbygden och har en praktiskt och pragmatisk inställning till omvärlden. Hon kliver in och tar kommandot över de flesta frågor som om det vore en självklarhet, men gör det ofta i namn av någon auktoritet. Militärreglementen, högre befäl och omvärldens vaga löften blir i hennes händer ursäkter för att hon ska göra vad hon vill. Samtidigt ser hon sig själv som en ytterst modest person som närmast tvingas till en ledande roll för att andra inte vill ta ansvar. Trots sin praktiska läggning är Ditka fåfång och lägger ner mycket tid på sitt utseende och slår gärna av några år på sin egentliga ålder.

Ditka har arbetat tio år som sjuksköterska vid det här laget och ursprungligen var det bara tänkt som en tillfällig utväg bort ifrån hembyn i väntan på ett gott äktenskap, men nu har åren plötsligt sprungit iväg och hon inser att hon riskerar att sluta som en gammal ungmö. Samtidigt så har hon vant sig vid ett självständigt liv och en egen inkomst. Målet är att gifta sig, men med en person som inte är stark nog att bestämma över henne.

Bakgrund: Ditka är uppvuxen i en liten håla några mil utanför Sandukar och längtade därifrån så fort hon börjat skolan och insett att det fanns så mycket mer att se och uppleva ute i världen. Hennes föräldrar var hårt arbetande småbönder som inte hade tid eller ork att ösa någon större kärlek över sin enda dotter. 16 år gammal skrev hon in sig på sjuksköterskeutbildningen i huvudstaden och lämnade hemmet för gott utan att se sig om.

Även om hon egentligen inte hade något större intresse av att vårda sjuka eller ta hand om gamla så var hon desto mer intresserad av den självständighet och frihet som utbildningen och yrket gav. Ditka blev snabbt en världsvan storstadsmänniska och tog i allt som hon hade misst under sin isolerade uppväxt med råge.

Efter flera korta affärer med gifta läkare, sökte hon sig bort ifrån de stora sjukhusen till militären istället. Planen var hela tiden att roa sig några år och sedan gifta sig med någon välbärgad karl och bilda familj. De flesta av kollegorna i hennes egen ålder försvann snart iväg i olika äktenskap samtidigt som Ditka ville njuta av sin frihet bara en liten stund till. Hon gjorde karriär och fick ett allt större ansvar efterhand som åren gick. En dag insåg hon plötsligt hon inte längre var särskilt ung och hon hade bytt bort familjelyckan mot självbestämmande och utsiktslösa relationer med upptagna män.

Ditka har bestämt sig för att ta igen vad hon har gått miste om och vill försöka hitta en make som kan ge henne maximal trygghet och ekonomisk frihet utan att lägga sig i hennes liv. Hon har sett till att få vården av krigshjälten major Uri Schimanski som är ett nervvrak och i behov av ständig medicinering. Med lite tur och hjälp av starka droger hoppas hon övertala honom till giftermål.

Anser om...

Hugo Klamm – plan B

En osäker och oerfaren spoling, skyddad uppväxt och dålig verklighetskontakt helt klart. Om det inte skulle lösa sig med major Schimanski så vore han en utmärkt reservkandidat. För säkerhets skull är det bäst att stötta upp hans bräckliga självförtroende och ge honom lite råg i ryggen så att han inte kollapsar eller försvinner hem för tidigt.

Anton Antoniek – den mystiske clownen

På ytan en fryntlig och lättsam tjockis, men någonting annat döljer sig bakom den muntra fasaden. Det finns ett oanat djup inom fader Antoniek. Kanske kan han visa sig vara oväntat värdefull? Annars har Ditka fullt upp med major Schimanski och har egentligen inte tid att slösa på någon betydelselös liten fältpräst som försöker vara rolig.

Eberhart Zvorda – problemet

En ovärdad slusk utan framtidsutsikter, en sliten gammal krigare som slösat bort sitt liv till ingen nytta. Ful är han också. Ändå finns det något hos honom som lockar, mot alla odds. Sådana känslor är farliga, i synnerhet för den som redan har siktet inställt på ett gott gifte. Sämre make än Zvorda är svårt att hitta. Kanske bar en engångsgrej för att få det ur systemet? Nej! Håll huvudet kallt och fortsätt enligt planen.

Anela Binda – den svaga

En liten flicka som vill leka krig med grabbarna. När det sedan blev för svårt så vill hon ge upp och gå hem för att gråta ut hos sin mamma. Pinsamt. Ditka har nog sett hur hon försöker peta i sina sår för att slippa återvända till fronten. Inser hon inte vilket ansvar hon har och vilken förebild hon skulle kunna vara? Nå, en sådan mes hör ändå inte hemma här.

Ditka Vesely - sjuksköterskan, 25 år [egenligen 32 år]

Karaktärsdrag

- ♦ Kärleksfull (Medkännande) [±1]
- ♦ Försiktig (Anspråklös) [±1]
- ♦ Lustdriven (Passionerad) [±1]

Drivkrafter

- ♦ Få beröm/uppskattning/bekräftelse av överordnad (brännande) [±2]
- ♦ Hitta en make som accepterar hennes självständighet (brännande) [±2]
- ♦ Ha sex (dämpad) [±1]

Egenskaper & Förmågor

Koordination (6); Närstrid (1), Reaktionen (6), Rörlighet (5)
Kroppbyggnad (3); Kondition (3), Styra (3), Tolerans (0)
Motorik (2); Fingerfärdighet (1), Kastvapen (1), Skjutvapen (2)
Bildning (5); Humaniora (1), Medicin (8), Naturvetenskap (1)
Kreativitet (3); Konstruktion (1), Skapa (2), Slutledning (3)
Vilja (4); Beslutsamhet (1), Resistens (4), Sans (3)
Insikt (4); Empati (4), Motstå (2), Världsvana (2)
Perception (3); Intuition (3), Fordon (1), Uppmärksamhet (2)
Utstrålning (4); Charm (5), Ledarskap (2), Övertyga (1)

Expertiser

- ♦ Akademisk specialist: Första hjälpen – Bonus (+5) till Medicin
- ♦ Fokusera – Ett lyckat svårighetsslag (Beslutsamhet) gör att yttre störande element skärmas av och ger inga avdrag till slag för att lösa en uppgift
- ♦ Ducka – Försvar +1
- ♦ Karismatisk: Förföra/härföra – Bonus (+2) till Charm
- ♦ Avtrubbad: Uthärda våld/krig – Bonus (+2) till Resistens
- ♦ Trösta & Lugna – Bonus (+2) till Empati

Begränsningar

- ♦ Grundläggande hederskodex: Förbli självständig – Vid misslyckande; Chockartad upplevelse, svårighetsslag (Resistens)
- ♦ Nedsatt syn: Dålig – Avdrag (-2) om inte glasögon bärs
- ♦ Lindrig krämpa: Migrän – Svårighetsslag (Kondition) med avdrag (-2)
- ♦ Påtaglig rädsla: Att bli kallad gammal – Svårighetsslag (Resistens) med avdrag (-5)
- ♦ Depression – Max Välmående 8

Kännetecken

- ♦ Attraktivt utseende – Bonus/avdrag (±1)
- ♦ Kroppsform: Mager (Storlek -2, Sårtröskel -1)
- ♦ Levnadsstandard 6
- ♦ Rykte: Omtalad (6) bland militären (±1)
- ♦ Tursam; Tur 4
- ♦ Kvick: Stridsförflyttning +2

Attribut (urval)

Intryck: 5,
Ryktbarhet: ±1 (Militären),
Storlek: 13,
Tur: 4,
Utseende: Attraktiv (±1),
Välmående: 8/8,
Öde: 10

Strid

Obeväpnad närstrid: Träffa: 7, Skadevärde: B1T+1
Automatpistol Kriger Armépistol-4: Träffa: 4, Skadevärde: 2T, Precision: +2, Rekyl: 3E, Haveri: 1, Magasin: 7 patroner

Försvar: 8,
Livsvilja: 11,
Skadestegring: +1,
Stridsförflyttning: 9,
Sårtröskel: 7,
Uthållighet: 14,
Överblick: 8

Anela Binda – den ångerfulla, 23 år

Utseende: Kort och satt, med markerade kindben och slarvigt klippt, kolsvart page. Långa fingrar som nyper nervöst i den bylsiga, olivfärgade uniformen. Trötta ögon och en handfull fräknar utspridda över ett ansikte som nästan aldrig ler. Runt halsen hänger en amulett som hon ofta smeker och verkar hämta kraft ifrån.

Personlighet: Fokuserad och viljestark, men också sökande och med stor respekt för auktoriteter. Anela har gått ifrån övertygad patriot till cynisk och bitter på bara några år. Det är en omtumlande resa som gjort att hon tappat förfästet i tillvaron och nu hoppas hon finna något fast och beständigt i kyrkans trygga famn. Anela gör ingenting halvhjärtat.

Bakgrund: Anela växte upp i en barnrik arbetarklassfamilj och tycktes förutbestämd till ett liv på industrigolvet och ett tidigt äktenskap. Hon slutade också skolan vid 12 års ålder för att börja tillverka komponenter till Imperiet omätliga krigsmaskineri. Fabriksledningen uppmuntrade de anställda att bilda en skytteförening och träna sig i självförsvar för att bättre kunna möta slemma invasionsstyrkor. Ung och naiv som hon var, gick Anela genast med.

Inledningsvis var kvinnorna reducerade till passiv stödpersonal som servade männen. Men när Anela fick provskjuta ett gammalt jaktgevär så visade hon sig vara en riktig naturbegåvning. Fabrikscheferna uppmuntrade henne och hon lyftes tidigt fram som ett föredöme och en god patriot. Under flera år tävlade hon i prickskytte och vann ett antal mästerskap och medaljer. När hon fyllde 18 år uppmuntrades hon att ta värvning som prickskytte. Eftersom hon var angelägen om att tjäna sitt land och lockades av äventyret så tackade hon omedelbart ja.

Den militära träningen gick alldeles utmärkt och hon fick snabbt en viktig frontplacering. Anela hade dock underskattat skillnaden mellan att skjuta prick på tavlor och att döda levande människor. För varje fiendesoldat som hon tog livet av, fick hon mer beröm och så småningom blev hon något av en kändis för sin skjutskicklighet. Samtidigt var det som om något dog inom henne för varje kula som hon avlossade. Det blev allt svårare att stå och ta emot beröm och utmärkelser för en handling som hon egentligen skämdes för.

Anela blev till sist så deprimerad och nedslagen att hon övervägde att ta sitt eget liv. En dag ställde hon sig helt sonika upp i en skyttegrav i hopp om att bli träffad av en fientlig kula. Det blev hon också, men även om såret var allvarligt så var det inte dödligt. Hon fördes snabbt till sjukhuset där hon kom i kontakt med fader Antoniek, som blev hennes biktfader och religiöse vägledare.

Anela är idag fullt återställd och borde egentligen återvända till fronten, men hela hennes kropp protesterar mot detta. Genom att skylla på psykiska problem och riva upp sina egna sår, har hon lyckats skjuta upp det oundvikliga flera gånger. Hon vet att det börjat gå rykten om henne och att några soldater misstänker henne för feg-

het. Det gör ont att misstänkas för något sådant, trots att hon inte längre älskar sitt fosterland som hon gjorde förr. Desperat letar hon efter en utväg, en kompromiss som gör att hon kan slippa kriget utan att bli en svikare.

Anser om...

Hugo Klamm – pojken

Han är så liten och rädd att Anela omedelbart tycker synd om honom. Klamm är ännu sämre lämpad som soldat än vad han själv är. Om han bara kunde inse detta själv, innan han går under. Anela känner sig instinktivt som en storasyster åt Hugo och skulle behöva någon form av projekt för att hålla tankarna upptagna med annat. Kanske kan den gode fader Antoniek och kyrkan hjälpa dem båda?

Anton Antoniek – räddaren i nöden

Utän den lugne, tålmodige och vänlige fader Antoniek hade Anela tagit livet av sig för längesedan. Han är en hjälte och en god man. Ingen annan kan lugna och stärka henne som Antoniek. De båda har lärt känna varandra väldigt väl under de månader som de tillbragt i varandra sällskap och hon betraktar honom som sin allra käraste vän. Men hon anar att det finns något som plågar honom, kanske är det hennes tur att hjälpa honom?

Eberhart Zvorda – den gamle slagkämpen

Ärrad och sliten både på insidan och utsidan. En känslolokall best som skrämmer Anela. Är det såhär man blir efter en livstid i Imperiets tjänst? Ett omänskligt vrak utan moral eller hedersbegrepp? Går det överhuvudtaget att hela en sådan person? Kan man ens betrakta honom som en mänsklig varelse? Visst känner hon ett ansvar att försöka hjälpa honom på samma sätt som hon själv har blivit hjälpt, samtidigt så vill hon helst undvika att vara nära honom och hans själsliga mörker.

Ditka Vesely – den sökande

En beundransvärt självständig kvinna och Anela önskar att hon själv vore lika envis och tuff. Samtidigt verkar Ditka ha offrat mycket värme och känslor för att uppnå sin självständighet. Måste det verkligen vara så? Kan man inte ha båda delar? Det känns som om hon har ett stort hål i sitt hjärta, ett hål som hon kanske borde fylla med den gode gudens kärlek? Ännu en sak att diskutera med fader Antoniek.

Anela Binda - den ångerfulla, 23 år

Karaktärsdrag

- ♦ Likgiltig (Cynisk, Uppgiven) [±4]
- ♦ Försiktig (Blyg) [±1]

Drivkrafter

- ♦ Frälsa andra (dämpad) [±1]
- ♦ Lämna armén med äran i behåll (brännande) [±2]

Egenskaper & Förmågor

Koordination (4); Närstrid (1), Reaktioner (3), Rörlighet (4)
Kroppsbyggnad (3); Kondition (3), Styrka (2), Tolerans (1)
Motorik (6); Fingerfärdighet (1), Kastvapen (1), Skjutvapen (10)
Bildning (2); Humaniora (2), Medicin (1), Naturvetenskap (1)
Kreativitet (3); Konstruktion (2), Skapa (1), Slutledning (3)
Vilja (4); Beslutsamhet (2), Resistens (5), Sans (1)
Insikt (4); Empati (3), Motstå (3), Världsvana (2)
Perception (5); Intuition (4), Fordon (1), Uppmärksamhet (5)
Utstrålning (3); Charm (2), Ledarskap (0), Övertyga (4)

Expertiser

- ♦ Vapenexpert: Kriger PSG-2 – Bonus (+5) till Skjutvapen
- ♦ Observant: Lägga märke till avvikelser/detaljer
– Bonus (+2) till Uppmärksamhet
- ♦ Avtrubbad: Möta död/mörda andra – Bonus (+2) till Resistens
- ♦ Övertygande: Övertala/beveka – Bonus (+2) till Övertyga
- ♦ Rörlig: Krypa/åla – Bonus (+2) till Rörlighet

Begränsningar

- ♦ Depression – Max Välmående 7
- ♦ Grundläggande hederskodex: Inte släcka människoliv – Vid misslyckande; Chockartad upplevelse, svårighetsslag (Resistens)
- ♦ Mardrömmar
- ♦ Lindrig krämpa: Yrsel – Svårighetsslag (Kondition) med avdrag (-2)
- ♦ Märkbar rädsla: Blod – Svårighetsslag (Resistens) med avdrag (-2)

Kännetecken

- ♦ Storlek: Späd (9) – Försvar +2
- ♦ Snabbtänkt – Bonus (+2) till Motstå
- ♦ Kvick – Stridsförflyttning +2
- ♦ Stridssinne – Överblick +2
- ♦ Ödets gunstling (Öde 20)

Attribut (urval)

Intryck: 5,
Ryktbarhet: ±0,
Storlek: 9,
Tur: 0,
Utseende: Alldaglig (±0),
Välmående: 7/7,
Öde: 20

Strid

Obeväpnad närstrid: Träffa: 5, Skadevärde: B1T+1
Prickskyttegevär Kriger PSG-2: Träffa: 15, Skadevärde: 3T+2, Precision: +5, Reky: 5E, Haveri: 1, Magasin: 4 patroner

Försvar: 10,
Livsvilja: 11,
Skadestegring: +1,
Stridsförflyttning: 8,
Sårtröskel: 6,
Uthållighet: 13,
Överblick: 9

1.

Respektera rang, erfarenhet och senioritet. Högre officerares påbud ska alltid lydask utan att ifrågasättas.

2.

Umgås med dina egna. Meniga och officerare umgås inte utanför övningarna. Kontakten mellan civila och militär personal ska hållas så liten som möjligt. Påminn dig ständigt om att du är en stridande soldat i Imperiets tjänst och att det är din plikt att alltid vara på din vakt.

3.

Agera som en patriotisk medborgare i alla situationer. Fienden finns överallt och försöker demoralisera Imperiets tappra soldater genom att sprida lögner och defaitistisk propaganda. Lyssna inte och rapportera vidare alla som sprider falska rykten och uppför sig opatriotiskt.

4.

Alkohol, droger och omoraliskt beteende är strikt förbjudet. Soldaterna i Imperiets väpnade styrkor är en förebild för resten av befolkningen. Att försvara landets gränser mot fiendens lömska angrepp kräver moralisk resning och styrka. Alkohol och horeri försvagar beredskapen och förslappar soldaten.