

WENDELBURG 1983
LINCON 2001 SCENARIO

WENDELBURG 1983

SPELARINFORMATION

Ni som spelargrupp kommer i detta scenario att spela en grupp västtyska terrorister under det tidiga 80-talet. Ni är Kommando Rote Wahrheit ("Kommando Röd sanning") Ni har under ett antal år kämpat mot den Västtyska staten och dess förtryck mot proletariatet.

SCENARIOT

I många fall så består ett rollspelsscenario av en historia, så även detta. Dock inte riktigt i vad som i "normal" mening är en "rollspelshistoria". Scenariot är karaktärsdrivet. Med detta menas att det är framför allt er förmåga att sätta er in i *vem* karaktär är, hur han eller hon kommer att reagera och agera på händelser.

GRUPPEN

Gruppen består av sex stycken individer, alla dragna in i terrorismen av en eller annan anledning. Nedan är en kort sammanfattning av dem och lite vad de står för inom gruppen.

Spitzer	Gruppens grundare och ledare. Spitzer är den som de facto håller ihop gruppen. Spitzer är en karismatisk person med kanske en viss övertro på sig själv.
Rausher	Rausher är en gammal akademiker som har fått nog av det "moderna" samhällets förtryck av proletariatet och bestämt sig för slå tillbaka. Är dock för tillfället lite indisponibel p.g.a. ett kulhål i bröstkorgen.
Daeke	Har varit med i terroristvärlden i många år. Det är dock på senare år som Daeke bestämt sig för att vara en del av våldet istället för att "bara" stöda det.
Rimark	Är den nyaste deltagaren i gruppen. Känner sig inte riktigt hemma i rollen som efterspanad terrorist. Har dock insett att det är lite sent att ångra sig.
Thierse	Yrkesbrottslingen som blev revolutionär skulle Thierse kunna döpa sina memoarer till. Om Thierse blir så gammal att det finns tid att skriva några.
Wenke	En ung student som brinner av lust att förändra världen. Genom våld och eld ska den nya världen skapas

Om gruppen består av 5 spelare är Rausher en SLP som är i det närmaste medvetlös

KARAKTÄRER

Som ni kommer att märka, eller redan har märkt, så finns det inga grundegenskaper, färdigheter eller liknande tal baserad information. Detta är av en enkel anledning. Scenariot är karaktärsdrivet. Det är karaktärens agerande och beteende som är viktigt, betydligt viktigare än hur stor chans han eller hon har att lyckas i en specifik färdighet.

VAD HAR HÄNT?

En vårdag 1983 beslutade er grupp att genomföra ett bankrån, dels för att gruppens ekonomiska reserver börjar ta slut och dels för att slå till mot kapitalistiska samhället där det känns. Enligt information ni hade emottagit så skulle större delen av Wendelburgs polisstyrka befinna sig på annan ort för någon form av utbildning. I och med detta så skulle det ha funnits få poliser kvar i staden när ni slog till. Av någon anledning så var det inte så...

Klockan tio på förmiddagen så körde ni fram till banken i en vanlig minibuss, alla utom Rimark tog sig snabbt på rånarhuvorna, som ni använder för att minska risken för att bli igenkända, och tog sig in i banken. Thierse och Rausher tog kontroll över själva banklokalen och de som uppehöll sig där medan, Spitzer, Wenke och Daeke tog sig in i kontordelen och föste in de som fanns där till konferensrummet. Spitzer höll vakt över de anställda medan Wenke och Daeke tog sig ner i källaren till valvet. Där uppstod det första problemet. Två väktare och Ernst Bruller befann sig där nere och höll på att packa sedlar för transport till ett företag på orten. En av väktarna kastade sig över Ernst Bruller medan den andre drog sin pistol och började skjuta. Daeke och Wenke besvarade elden, i den resulterande eldstriden fick Wenke en kula i bröstkorgen och väktaren ett flertal skott i kroppen av en kulkärve ifrån Daeke. Väktaren dog omedelbart av sina skador medan Wenke pendlar mellan medvetlöshet och medvetande. Den resterande vakten gav upp och kastade sitt vapen. Under tiden satt Rimark kvar i bilen tills hon upptäckte att två polisbilar hade stannat längre ner på gatan, en snabb titt i backspeglarna avslöjade att det fanns ytterligare en bakom. I panik rykte Rimark till sig sin väska, sina vapen och rusade in i banken. I det ögonblick som Rimark rusar in i banklokalen börjar scenariot...

VÅLD...

Rollspelet som scenariot hämtar en del inspiration heter Millenniums End. Ni behöver dock ingen kunskap om det spelsystemet för att kunna spela. Däremot så behöver ni veta om att Millenniums End har ett i rollspelsammanhang extremt realistiskt stridssystem. Detta innebär att era karaktärer inte överlever mer än en vanlig människa i verkligheten klarar av. En kula på en (o)lämplig plats i kroppen och ni är borta...

Med andra ord? Rambotaktik fungerar inte i detta scenario.

OM SCENARIOT

Wendelburg 1983 är ett friformscenariolöst baserat på rollspelet Millenniums End. Inga kunskaper om Millenniums End behövs dock varken för att spela eller spela scenariot.

Scenariot är karaktärsdrivet, med detta menas att det är främst interaktionen mellan karaktärerna som sätts i fokus. Scenariots drivkraft är spelarna snarare än en i rollspelsammanhang klassisk historia. Scenariot kräver en del av spelarna i och med det att tyngdpunkten ligger i deras förmåga att sätta sig in i sina karaktärer och att agera efter dem.

KOMMENTAR TILL SCENARIOT

Scenariot följer inte en linje utan vad som händer eller om det händer och i så fall när det händer är beroende på spelarnas agerande och handlingar. I sektionen om Aktörernas Agerande så beskrivs de olika handlingar och metoder för att utföra dem som polis, gisslan och övriga inblandade kan tänkas göra. En stor del av ansvaret för de olika "deltagarnas" agerande är upp till spelledaren att bedöma.

Informera spelarna innan hur detta scenario är uppbyggt. Det kan nog underlätta för dels spelarna och dels för spelledaren. En viktig sak att nämna, mest för att många är vana vid rollspel där karaktären kan ta emot enorma mängder skada (fyra, fem eller tio slag ifrån ett svärd t.ex.) är att det spelsystem som scenariot är baserat på har ett realistiskt skadesystem. Detta innebär enkelt uttryckt: Ta en kula och karaktären är gravt skadad alternativt död. Spelarna är inte på något sätt mer "resistenta" mot skador än en vanlig normal människa. Se sektionen Strid för information om hur våldsamheter och skador ska hanteras. Längre ner finns en förutom karaktärer även en "Detta har hänt" del till spelarna.

VAR LIGGER WENDELBURG?

Enligt vad jag (Scenarioförfattaren) vet så finns det ingen stad i Tyskland med namnet Wendelburg. Även om det nu skulle finnas en stad med detta namnet så är Wendelburg i detta scenario en medelstorstad i Nordtyskland med ungefär 200,000 invånare och har som främsta sysselsättning olika typer av tekniska industrier. Wendelburg ligger ungefär 30 mil ifrån den östtyska gränsen.

VAD HANDLAR WENDELBURG 1983 OM?

Scenariot börjar i en banklokal i den Nordtyska staden Wendelburg en solig vår eftermiddag 1983. Spelargruppen är en tysk vänsterorienterad terroristgrupp, med klar inspiration hämtad ifrån Baader-Meinhof ligan, SPK¹ och 2 juni-rörelsen. Gruppen går under namnet Kommando Rote Wahrheit² och har under ett flertal år varit inblandade i olika typer av rån, kidnappningar och mord på "proletariatets fienden". Gruppen har varit lugn under en längre period när scenariot börjar, men har av ekonomiska skäl valt att slå till mot en av kapitalismens högborgar, d.v.s. en bank. Gruppen har planerat detta rånet under en tid och har beslutat att idag är dagen D. När spelarna stormade in i lokalen utbröt en tumult och en av de i lokalen närvarande väktare drog sitt vapen och skottsbadade Wenke. För att öka gruppens missöden hade en boende i närheten sett gruppen inne i banken och kontaktat polisen. Av en slump råkade ett antal polisbilar befinna sig precis i närheten. Poliserna rusade till platsen och tog upp positioner utanför, deras förstärkningar var också de ovanligt snabbt på plats. Lagom när gruppen insett att polisen kommit till platsen så hade de slagit en mur runt banklokalen. När scenariot börjar så har spelarna precis insett hur illa deras situation är och befinner sig inne i banken med sju personer som gisslan och en rejäl hög med beväpnade polismän utanför. Det spelarna har att göra nu är att försöka lösa sin något dåliga situation utan att bli en notering i tidningen under "dödsfall". En del av karaktärerna har dessutom inga som helst planer att bli tillfångatagna levande...

VAD HAR HÄNT?

Spelarna är en grupp västtyska terrorister under åttitalets början. För att finansiera sina revolutionära aktiviteter så behöver gruppen ibland genomföra aktiviteter mot "kapitalismens kärna", dvs. bankrån. När scenariot börjar så har gruppen påbörjat ett rån emot Deutsche Bank i staden Wendelburg i Norra Tyskland, som inte riktigt har avlop som planerat av två skäl. Det ena är att en observant medborgare såg spelarna beväpnade gå in i banken ifrån sitt fönster och larmat polisen. Och dels det faktum att polisen hade lagt om sitt schema. Egentligen skulle en vidareutbildning för stadens poliser ha ägt rum idag, vilket hade inneburit att en stor del av stadens poliskår inte hade varit på plats. Nu visade sig att vara så att instruktören på kusen hade insjuknat kvällen innan och därför hade utbildningen skjutits på framtiden. Detta ledde fram till att den situation där scenariot startar: Spelarna (med gisslan) inne i banken och polisen utanför. Polisen har varit väldigt snabba och låst spelarnas flyktvägar. Det polisen väntar på nu är att en medlare kommer till platsen. Om polisen får klart för sig vilka som är inne i banken genom antingen vittnen eller om spelarna berättar vilka dom är så kommer GSG9³ att kallas in för att hantera situationen om det hela inte går att lösa med medling. Väldigt mycket av vad polisens reaktion blir beror på vad och hur spelarna agerar.

AKTÖRERNAS AGERANDE

Det finns ett flertal aktörer i denna historia, det är dock bara tre som har en direkt inverkan på händelserna under scenariot i sig. Av dessa så är de två första - polisen och gisslan - de som har mest inflytande på hur historier kommer att utvecklas.

¹ SPK var den grupp som genomförde den våldsamma ockupationen av den Västtyska ambassaden i Stockholm -75.

² Rote Wahrheit = "Röd Sanning"

³ GSG9 är västtysklands anti-terroriststyrka. GSG9 är en del av den västtyska gränspolisen och lyder under inrikesdepartementet.

Det är viktigt att poängtera att det inte är en linjär beskrivning av de olika aktörernas beteende, aktioner och agerande, utan en generell bild av vad de kan tänkas göra, vad de kan planerar att utföra, vad de är beredda att göra och vad som kan få dem att agera.

Varje aktörs beskrivning är uppdelad i fyra delar:

Förutsättningar	Beskriver vilken information de har att agera utifrån till en början, också finns här med de aktioner de har utfört innan scenariot har startat och vilka deras nuvarande planer är.
Fasta Händelser	Vissa händelser kommer alltid att ske med denna aktör, här skrivs de ner. Alla händelser här finns sammanfattade för alla aktörerna efter ett ungefärligt tidsschema efter beskrivningen av de ingående aktörerna.
Respons	Då spelarna agerar kommer aktörerna att reagera och agera utifrån detta. Denna del beskriver vilka medel aktören har att hantera olika situationer och vad de kan vara beredda att göra.
Aktioner	Denna del innehåller delar som spelledaren kan använda för att sätta fart på spelarna eller för att förvrída deras situation mer.

POLISEN

Den för spelarna främste aktören och fienden.

Förutsättningar:

Notera att polisen (till en början) **inte** vet att spelarna är efterlysta terrorister, det enda de vet är att det har skett ett bankrån, att rånarna med gisslan finns kvar inne i lokalen.

Polisen har mildt sagt blivit tagna med byxorna nere, den lokala polismakten, den som finns på plats när scenariot startar, saknar ordentliga erfarenheter att hantera bankrånare, än mindre bankrånare med gisslan. Vid scenariots start så har de säkrat banklokalen och de olika flyktvägar som finns därifrån. I och med det att de saknar erfarenhet att hantera denna typ av situation så har det kallat på en professionell förhandlare, Günther Strauss. Han kommer att anlända till platsen efter ca 30 minuter efter det att scenariot påbörjas. Polisen kommer att vara avvaktande och ägna större delen av sin tid till att säkra platsen, leta efter vittnen till händelsen och inhämta information om vilka rånarna kan vara.

Fasta Händelser:

Telefoni	Polisen ordnar så att de kan avlyssna bankens telefoner. Polisen kommer inte att stoppa telefonkommunikationen ifrån banken om de inte får direkta order om det uppifrån eller spelarna använder telefonen för att, ur polisens synvinkel, tillskaffa sig en bättre situation. Detta innebär naturligtvis att allt som spelarna förmedlar via telefon kommer att komma till polisens kunnande.
Förhandlare	Polisens förhandlare, Günther Strauss, anländer efter ca: 30 minuter. Han kommer att tillbringa, om inte något oförutsätt har hänt, ungefär 10 minuter för att briefta sig och sedan ringa det första samtalet in till spelarna. Hans första samtal är att om möjligt ta reda på vilka spelarna är och vilka krav de har. Han kommer inte att lova något vid denna tidpunkt, utan kommer att hänvisa till att han måste kontakta sina överordnade. Günthers instruktioner är att få ut gisslan ur banken och att tillfånga ta rånarna. Günther kommer att prioritera gisslans säkerhet, men kommer inte bara att släppa iväg spelarna. Günther är en erfaren förhandlare och vet att han kan med stor sannolikhet få rånarna att ge upp. Günther kommer inte ensam utan har med sig en grupp (30 man) specialtränade polismän som förstärkning
GSG9	GSG9 är Västtysklands anti-terroriststyrka. Om eller när polisen kommer underfull med att bankrånarna egentligen är efterlysta terrorister så kommer de att skicka denna information uppåt i hierarkin. Efter ungefär 20-30 minuter efter att rapporten har skickats så kommer GSG9 att kopplas in. Det kommer dock att dröja en timma eller två innan de får klartecken att resa till platsen. Deras resa kommer att ta minst 40 minuter, denna tid kan givetvis justeras beroende på omständigheterna. Om gruppens tillhörighet blir känd och spelarna brukar våld mot antingen gisslan eller polis (skjuter vilt omkring sig t.ex.) kommer GSG9's inkoppling att ske betydligt snabbare ⁴ .
Mat och Dryck	Günther kommer att efter ett par timmar försiktigt fråga om gisslan och spelarna behöver mat och kommer om spelarna begär det att skicka in mat och dryck. Maten kommer dock att innehålla ett svagt lugnande medel. Inte tillräckligt starkt för att spelarna ska märka något men lagom mycket för att ge dem lite segare reaktioner.

⁴ För att GSG9 ska få agera så måste inrikesdepartementet godkänna aktionen. Detta är en av huvudanledningarna till att det tar tid innan de är på plats. Om spelarnas brukar våld kommer det naturligtvis att sätta fart på kugghjulen.

- Kameror** I banklokalen finns tre övervakningskameror. Det finns monitorer till kamerorna på Claus och Ernst kontor. Monitorerna har en bildskärm och växlar i normala fall mellan varje kamera var 10 sekund, dock finns det möjlighet att välja läge. Polisen kommer att kunna se ifrån dessa kameror efter en elektriker har varit på plats. Elektrikern har ordnat detta 30 minuter efter att Günther har anlänt. Om någon spelare konstant bevakar en monitor kommer spelaren att lägga märke till att bilden "hoppas till" under en halv sekund. Därefter kommer polisen att se vad spelarna ser i kamerorna. Om spelarna har förstört kamerorna ser de naturligtvis inget.
- Prickskyttar** Polisen kommer att placera ut ett antal prickskyttar på omgivande hustak (Även så de täcker gränden på baksidan). Prickskyttarna tillhör stadens piketstyrka och har en basutbildning. De kommer att ersättas med erfarna professionella prickskyttar i och med att Günther anländer. När eller om GSG9 anländer kommer även de att placera ut egna prickskyttar.

Respons:

Polisens är först och främst intresserad att säkerställa gisslan. Den lokala polisen kan tänka sig visa eftergifter för att få ut en eller flera gisslan ur banken.

Vilt skjutande Om spelarna börjar skjuta vilt om kring sig eller massavrätta gisslan så kommer polisen att agera. Om det är så att polisen uppfattar gisslans chans att överleva som minimal eller obefintlig så kommer de att satsa på att försöka frita så många som möjligt genom en stormning. Chanserna för spelarna att överleva en sådan måste ses som minimala.

Förhandlingar För eller senare så kommer spelarna att begära något av polisen. När detta uppstår så kommer de att göra allt för att få till en byteshandel.

PoNR Point of No Return. Om eller när spelarna dödar en gisslan eller polisman utan uppenbart skäl, t.ex. beskjuter en polis som stormar huset eller en gisslan som anfaller en spelare, har de klivit över en osynlig gräns. De har kallblodigt dödat. I och med detta så ökar polisens och statsmaktens vilja att bruka våld mot spelarna markant. De har bevisat att de inte bara är kapabla att bruka våld utan också att det har en benägenhet att göra det. Exempel på handlingar som kan föra spelarna över denna gräns är: Avrättning av gisslan, beskjutning av polis, åskådare eller representanter för pressen, sprängningar av diverse olika delar av banken, gisslan eller andra saker som går sönder när någon applicerar sprängdeg på det och detonerar.

GSG9 När GSG9 har fått tillräckligt med tid på sig för att få en överblick över situationen och spelarna visat antingen en benägenhet att bruka våld (poNR har uppfyllts t.ex.) eller en mycket dålig vaksamhet så kommer de att storma banken. Den resulterande eldstriden kommer att vara över på ett fåtal sekunder (5-10 ungefär) med resultatet att alla spelarna har drabbats av en rejäl blyförgiftning. Något som i sig resulterar i antingen död eller i bästa fall grova skador. GSG9 är mycket vältränade och kommer att avfyra sina skott mot huvudet. Om denna stormning sker så låt spelarna få en "häftig" slutstrid då det annars kan kännas lite snopet att bara få veta att de är döda.

Sjukvårdare Spelarna kanske tycker att det är en bar idé att begära en sjukvårdare till Wenke (Om de glömmer bort detta och ingen spelar Wenke låt honom gny av smärta eller liknande). Om så är fallet så kommer polisen att efter en stund (Med någon hänvisning till att ha överordnades tillstånd) att skicka in Freidrich Kraft. Han är sjukvårdare, men dessutom också tränad för detta (han anländer samtidigt som polisens förhandlare, Günther Strauss). Han har ingen extra utrustning förutom sin medicinväska. Han har med andra ord inget vapen, ingen skottsäker väst, han har heller ingen plånbok eller identitetshandlingar med sig

Aktioner:

Om spelarna har tagit kontakt (eller media med dem) och börjar bedriva en PR kampanj för sin sak så kan polisen helt enkelt klippa alla utgående telefonlinjer (de kommer naturligtvis att tillse att de fortfarande kan kommunicera med spelarna)

GISSLAN

Förutsättningar:

I banklokalen finns det totalt 17 gisslan. En av de som uppehöll sig i banken när spelarna påbörjade sitt rån är en vakt som dödades i en eldstrid med Wenke och Daeke. Det var i samband med denna eldstrid som Wenke blev skottskadad. Nedan följer en kort beskrivning av gisslan.

Bankkunder

- Guy Parriaux Ekonomichef på Hydros International (fransk-tyskt legotillverknings företag) på besök vid lokalkontoret i Wendelburg. Han befinner sig tillsammans med sin fru, Gisselse, på banken för att växla pengar. Guy vet om att han är något som spelarna skulle kunna använda mot polisen vid förhandlingar och kommer därför att försöka hålla en så låg profil som möjligt. Guy och hans fru är de första som polisen kommer att försöka att få ut, på grund av deras värde som gisslan. Guy talar tyska med en märkbar fransk brytning. Spelarna är inte medvetna om vilka paret Parriaux är. Guy firade för en månad sedan 52.
- Gisselse Parriaux Guy's fru. Gisselse är smart och har precis som sin make förstått alvaret i situationen. Hon kommer precis som sin make att göra sitt bästa för att hålla en låg profil. Gisselse talar endast franska, dock förstår hon en del enklare ord på tyska. Gisselse är ett år yngre än sin man, vilket gör henne 51 år gammal (De fyller ungefär samtidigt)
- Heinz Brunhart Heinz arbetar i en tobaksaffär en bit längre ner på gatan. Han gick till banken för att ordna växelpengar. Heinz läser dagligen tidningarna och är mycket välinformerad om terrorism (brott och brottslingar är ett litet hobbyintresse). I och med detta så är Heinz direkt på det klara med vilka spelarna är. Heinz kommer att göra sitt bästa för att så liten som möjligt undvika att väcka spelarnas intresse. Heinz snart 28 år gammal.
- Gerhard Friedman Gerhard kämpade i andra världskriget. Han är numera en pensionerad soldat som flyttade tillbaka till sin hemstad för att bli omhändertagen av sin dotter. Gerhard är lite senil och är en lättretlig äldre man. Gerhard är 73 år.
- Janette Friedman Gerhards dotter. Hennes man arbetar på banken som rådgivare. Hon, hennes dotter – Christine – och hennes far – Gerhard – har varit ute på en promenad och helt enkelt gått in på banken för att hälsa på Claus. Janette är i den nuvarande situationen mycket rädd. Hon är orligt för sin man, sin dotter och speciellt för sin far som hon vet kan ha svårt att tygla sitt humör. Janette kommer att göra allt för att skydda sina älskade. Janette är på den senare sidan trettio, närmare bestämt 32. Paret har ytterligare ett barn, Hans, som för tillfället befinner sig hos sin mormor.
- Christine Friedman Janette och Claus dotter. Christine förstår inte riktigt vad det är som har hänt. Hon ser det hela som en underlig lek, dock har hon uppfattat att hennes mor är rädd, något som hon tycker är oroväckande. Christines reaktioner beror väldigt mycket på hur spelarna agerar mot henne. Hon är 8 år och fortfarande, än så länge, oförstörd av världen.
- Jürgen Schily Jürgen arbetar på en lokal fabrik och har tagit ledigt för att kunna utföra diverse ärenden på staden denna dag, något som han har kommit att ångra. Jürgen är övertygad kommunist och hyser ett starkt ogillande mot terroristgrupper för deras handlingssätt. Han kommer att vara obstinat och generellt tjurig mot spelarna. Börjar de vifta med vapen mot honom eller någon annan tyglar sig dock för stunden. Jürgen är 39 år fyllda och har slitit på fabriken i över 20 år.
- Oleta Meschievitz Oleta är polsk invandrare som flydde landet i och med kommunisternas övertagande efter andra världskriget. Hon arbetar för tillfället som kontorist på ett importföretag (Steinmark GmbH). Hon är på banken för att ordna ett problem som har uppstått i samband med en utlandsbetalning. Oleta är rädd för vapen, något som följt henne sedan kriget. Hon är för tillfället paniskt skräckslagen och nära ett sammanbrott. Oleta är i vanliga fall en trevlig dam med 57 års livserfarenhet bakom sig
- August Büssov Detta är inte August första kontakt med terrorismen. Han var närvarande i Frankfurt –72 då bland annat Andreas Baader⁵ tillfångatogs i en vild eldstrid. August var en av de civila som skadas i denna eldstrid. Han kommer att vara skräckslagen till en början, något som kommer att utvecklas till panik då han kommer underfull med vilka spelarna är. August verkar vara betydligt äldre än sina 47 år.

⁵ Andreas Baader var en av frontpersonerna i Baader-Mainhof ligan, också kända som RAF (Rote Arme Fraktion).

Anställda:

- Ernst Bruller Bankens direktör. Ernst är en trevlig och lättsam person. Ernst är främst bankdirektör för hans fader hade posten innan honom. Ernst trivs dock bra i sin roll och är omtyckt av anställda såväl som kunder. Han finner den nuvarande situationen konstig då han inte på något sätt kan förstå vad spelarna gör i **hans** bank! Ernst kommer att uppträda lätt förvirrat och har drabbats av en smärre chock. Ernst är en av de äldsta i lokalen med sina 62 år.
- Claus Friedman Claus har sin fru, svärfar och dotter på besök. Något som han i vanliga fall uppskattar väldigt mycket. I dag önskar han dock att de inte hade tagit vägen förbi. Han fungerar i vanliga fall som vice direktör och bankens ekonomiska rådgivare. Claus är mycket orolig för sin dotter och sin fru. Han är precis som sin fru mycket oroligt över Gerhards humör. Claus är född diplomat och kommer snabbt att föra gisslans talan, till sin frus förskräckelse och Julias förtret. Han är ett par år äldre än sin fru vilket gör honom 36.
- Lydia Zündel Denna händelse har blivit slutet på de bästa dagarna i Lydias liv. Hon har under en längre tid haft häftiga debatter med sin man, Lars, om att börja arbeta och lyckades till slut få en anställning på banken som kassörska. Hon stormtrivs i sin yrkesroll. Dock har hon inte kommit så långt att inse att banker kan drabbas av rånare. Lydia befinner sig i chocktillstånd och ser det hela som ett stort skämt. Hon är 21 år gammal och gift sedan tre år.
- Annabella Poettering Annabella har jobbat i bankvärlden som kassörska i över 30 år och har varit med om ett tidigare rån då hon arbetade i Hamburg 1968. Det var den händelsen som fick henne att flytta hem till Wendelburg. Annabella kommer att sitta i en hög på golvet och blunda hårt, hoppandes att det hela snart är över. Annabella föddes 1937 vilket gör henne 46 år gammal. Hon hoppas för tillfället att hon kommer att bli 47...
- Julia Schwan Julia är nyexaminerad ekonom som försöker slå sig in i en mansdominerad värld. Tack vare att hennes far och Ernst är gamla bekanta har hon lyckats få arbete på banken som dess ekonom. Julia och Claus har svårt att komma överens i vanliga fall. Hon har skinn på näsan och även om hon känner sig hotad av spelarna är hon inte rädd för dem. Julia har lite under ett års erfarenhet i yrkeslivet och har hunnit bli 25 år gammal.
- Kim Gensher Är tillsammans med Lydia och Annabella en av bankens kassörer, Kim har arbetat på banken i ungefär 12 år och trivs bra med sitt arbete. För tillfället är hon dock inte så lite chockad och är mest orolig för sin son, Stephan, som ska komma till banken senare under eftermiddagen. (Att han knappast kommer förbi polisens avspärningar är något som hon inte riktigt har insett). Kim ser (såg?) fram emot sin 41:a födelsedag.
- Otto Steiner Är den andre av de två väktarna som finns på banken. Han är för tillfället arg, frustrerad och livrädd. Otto kommer att hålla sig lugn, dock med en vakande blick på spelarna efter spår av slapphet. Han kommer att hatiskt följa Daeke med blicken. Otto kan om omständigheterna är dom rätta att försöka bli dagens hjälte. Om så sker kommer Jürgen (förutsatt att han har möjlighet till det) att hjälpa till. Otto är 29 år gammal, om bryr sig för tillfället inte om han kommer att skriva en trea först i sin ålder eller inte.
- Henrich Bimark Död. Han var den väktare som hade en skottväxling med Daeke och Wenke.

Fasta Händelser:

Det finns inga specifika händelser som kommer att ske förutom att Claus försöker ta på sig rollen som talesman för gisslan.

Respons:

Gisslan är vanliga människor som har hamnat i en ovanlig situation. De är rädda, skrämda och i många fall lätt eller kraftigt chockade av händelserna. De kommer, men undan av vissa specifika aktioner, inte att erbjuda något speciellt motstånd. När alternativt om de får reda på att spelarna inte är "vanliga" bankrånare utan efterlysta terrorister kommer rädslan att förstärkas till mer regelrätt skräck⁶.

⁶ I Tyskland under denna tid, och även delvis idag finns en betydligt större rädsla bland befolkningen för terrorister än för normala brottslingar. Något som kanske inte alltid är motiverat...

Aktioner:

De olika händelserna som beskrivs nedan är till för spelledaren att stoppa in vid en lämpligt eller olämpligt tillfälle för att dels styra händelserna eller enbart för att göra spelarnas situation värre.

- Gerhard Friedman Får ett vredesutbrott över hur spelarna tilltalar Claus eller hans dotter. Janette försöker lugna ner honom så fort som möjligt.
Jürgen kommer att ställa sig emellan om spelarna blir hotfulla.
Claus försöker lugna ner situationen så mycket som möjligt.
- Annabella Poettering Annabella klarar inte pressen längre utan kastar sig vilt mot dörren för att fly. Hon kommer att springa så fort hennes ben bär henne ifrån platsen.
(Inkludera detta bara om hon ser eller har nära till en utgång)
- Otto Steiner Om Otto får möjlighet kommer han att attackera en av spelarna (helst Daeke) och försöka övermanna honom eller henne. Om Jürgen finns i närheten kommer han att hjälpa till så gott han kan. Gerhard kommer att vakna till liv om detta sker och kommer att, om möjlighet ges ta ett vapen och storma de andra spelarna. Dock kommer hans dotter, Janette, och Claus att aktivt försöka förhindra honom från detta (om de kan vill säga).
- August Büsow August bryter samman och kastar sig vid fötterna på närmsta spelare och ber för sitt liv.

MEDIA

Få saker säljer så många tidningar som terrorister. När spelarnas identiteter blir kända kommer journalister att samlas som en flock gamar runt ett kadaver. TV, radio, tidningar kommer att göra det mesta för att täcka så mycket som möjligt. Allt i det allmänna tjänst naturligtvis.

Fasta Händelser:

Media kommer så snart som möjligt att börja sända från platsen. Till dess att spelarnas identiteter inte är kända så kommer det främst att rör sig om lokala medier. När eller om spelarnas identiteter blir kända så kommer det hela förvandlas till en riksnhet och TV och radio tar sig till platsen så snabbt som möjligt.

TV anländer efter en halvtimme/timme till platsen efter dess att de blir känt att bankrånet utförs av efterlysta terrorister. Radion kommer snabbt att ordna ett avtal med en lokal radiostation om att sända därifrån och kommer snabbt att börja mer eller mindre regelbundna sändningar ifrån platsen.

Om spelarnas identiteter förblir okända kommer både TV och radio att nämna situationen, dock får situationen inte betydligt mer plats än i nyhetssändningarna. Detta ändras drastiskt om eller när spelarnas identiteter blir kända.

Förutsättningar

Media är på plats för att rapportera om ett rån/gisslandrama, eller i ett senare skede en gisslansituation med terrorister inblandade. De kommer om möjligt försöka få till intervjuer med anhöriga till gisslan (Polisen kommer om möjligt att stoppa detta). Om spelarna kräver att få tala med pressen kommer det att finnas många frivilliga reportrar.

Agerande

- Lars Zündel Lars är upprörd över två saker, dels att polisen fortfarande inte har räddat hans fru (Lydia) och att det faktum att hon befinner sig i den situation som hon gör på grund av hennes envishet att ha ett eget arbete. TV och radio kommer efter en lämplig tidsintervall att få möjlighet att spy ur sig sin ilska över sin vanmakt. Han kommer att gå hårt åt dels polisen och dels spelarna. Känner han till att de är terrorister kommer han dessutom att ondgöra sig över hur ineffektiv polisen är och hur spelarna borde skjutas av så snabbt som möjligt.
- Stephan Gensher Vill egentligen inte prata med media men får en mikrofon uppkörd i ansiktet i alla fall. Det lilla han säger om vem han är och det faktum att hans moder är en av gisslan kommer få hans moder att bryta samman i tårar.
- Reporter Det kan vara så att spelarna tillåter/kräver att få in en reporter i banklokalen. Om detta sker så kommer Helga Schmidt, reporter på Der Spiegel att få äran. Helga är 34 år gammal, karismatisk och en mycket karriärsmedveten person.
- Övrigt Tja det är media... Var kreativ.

PÅHITT

Rollspelare brukar komma med en hel del idéer under en spelsession, en del riktigt bra och en del riktigt usla. Det är omöjligt i ett scenario som detta täcka alla olika mindre bra handlingar som spelarna kan hitta på. I denna del är dock en del av de mest uppenbara (dåliga) idéer som spelarna kan få medtagna och resultatet av dem.

Spränga en flyktväg

Genom att spränga hål i en eller flera väggar så skapas en ny flyktväg ut ifrån platsen. Om spelarna hittar på något i denna stil så kommer polisen inte att sitta still och se på. De har slagit en mur runt banklokalen och detta inkluderar de vägar ut som spelarna kan skapa med hjälp av sprängämnen. Detonationen för att skapa en ny "dörr" är inte heller speciellt diskret...

Skjuta sig vilt ut ur lokalen

Resultatet av detta är enkel: spelarna dör. Eller blir i bästa fall "bara" skottsbadade. De har ingen som helst chans att klara en manöver som denna. Om spelarna testas denna variant tidigt kan ju spelledaren om han eller hon känner sig på ett bra humör låta spelarna börja om från början...

Minera hela huset

En bra idé, om de skulle kunna överleva detonationerna själva vill säga. Men å andra sidan kanske det är själva idén...

Avrätta en gisslan i timman

En klassiker ifrån Hollywood... Om det är något som kan få polisen och GSG9 att storma så är det hot som detta, speciellt om spelarna dödar någon bara för att visa att de menar allvar. Resultat? Tja... Så fort de hinner förbereda sig (mellan 20-40 minuter) så kommer (I första hand) GSG9 att storma. Morgondagens tidningar kommer att prydas med rubriker i stil med: GSG9: 6 Terrorister: 0...

Fly genom ventilationstrummor

Att fly genom ventilationstrummorna är en annan Hollywoodinspirerad idé som inte fungerar riktigt. Mest på grund av att husets lufttrummor inte har en diameter på mer än en och en halv decimeter.

SLUTSPEL

För eller senare kommer allt att ta slut. De slut som är mest troliga är att spelarna antagligen är grovt skadade/döda alternativt i polisens förvar. Det finns en chans för spelarna att faktiskt komma undan, i alla fall för denna gången... Den chansen ska dock ses som låg. Polisen är inte speciellt korkad. Det är dock viktigt att spelarna under spelets gång känner att de faktiskt har en chans att smita undan. Ett alternativ är att se till att det blir en ordentlig "shoot-out" i slutet.

STRID

Rollspelet som detta scenario hämtar en del inspiration ifrån har ett i rollspelsammanhang blodigt och brutalt skadesystem. Det räcker i princip med en kula för att sätta en spelare ur spel. I och med detta så är det "stridsystem" som används i detta scenario enkelt: En träff och en spelare eller NPC är mer eller mindre utslagen. Rena tal eller procent chanser har undvikits vid skrivandet av detta scenario. Kort sammanfattat kan dock detta ställas upp:

Spelare	Spelarna har visserligen hanterat vapen under tidigare tillfällen, dock är deras praktiska erfarenhet av eldstrider något begränsade. Spelarna är något mer kapabla att hantera vapen än en vanlig människa i samhället.
Gisslan	Ingen av gisslan, med undantag av Gerhard, har någon praktisk erfarenhet av att hantera vapen. Deras pricksäkerhet är kraftigt begränsad.
Polis	Polismännen har en viss utbildning och träning i att hantera handeldvapen, de är dock inte tränade för regelrätta eldstrider. Polisens specialstyrka har dock mer träning på det området även om de lite praktisk erfarenhet.
GSG9	GSG9 är en paramilitär organisation. Att "hantera" terrorister med vapen är en del i deras utbildning och träning. De är dessutom mycket kompetenta inom sitt område.

BANKLOKALEN

Deutsche bank i Wendelburg är en ganska liten banklokal. Banken består av själv banklokalen, tre kontor, ett personalrum och ett konferensrum.

Ernst Brüllers kontor vet spelarna från början var det är lokaliserat. Kontoret bredvid Ernst kontor är Claus Friedmans, därefter sitter Julia Schwan.

Vid scenariots start så är Claus Friedman, Janette Friedman, Gerhard Friedman, Christine Friedman, Julia Schwan och Kim Gensher ihop fösta och vaktade av Spitzer i bankens konferensrum. Ernst Brüller, Otto Steiner och Henrich Bimark befinner sig i valvet med den skottsbadade Wenke och Daeke. Resterande befinner sig i banklokalen med Rausher och Thierse som håller vakt. Rimark kommer när scenariot startar att storma in i lokalen.

Markplan

Banklokalen.

Ser ut som de flesta banklokaler med tre kassor och ett skrivbord för rådgivning. Diverse broschyrhållare med diverse information om banken och dess tjänster finns också här.

Kontor – Ernst Bruller

En smakfullt inrett kontor med ett stort skrivbord, en övervakningsmonitor och en dator. Runt omkring väggarna finns det ett antal bokhyllor fyllda med pärmar och böcker. Ernst har två lite exklusiva besökstolar framför sitt skrivbord och en telefon placerad på skrivbordet.

Kontor – Claus Friedman

Ett exemplariskt inrett kontor. Allt ligger pedantiskt placerat och alla papper ligger ordnade i snygga högar. Claus har ett par bokhyllor med pärmar och böcker. Väggarna pryds av diverse tavlor och en hel del av Claus olika diplom. Claus har precis som Ernst sin telefon på skrivbordet

Kontor – Julia Schwan

Allt på Julias kontor ligger i stora högar, hennes skrivbord är fyllt med pärmar och papper och under allt skymtas en telefon. Hon har precis som de andra ett par bokhyllor med pärmar och böcker med den största skillnaden att hennes ordning är mer kaosartat. Julia har precis som Claus ett par diplom på vägarna och har själv satt upp en tavla av konststuderande vän. Julia har en radio som spelar musik från en lokal radiostation.

Kök & personalrum

Personalrummet består av ett par bord och stolar, här inne finns det dessutom en TV (avstängd). Köket har två spisar och ett värmeskåp (föregångaren till mikrovågsugnen). Det mesta i vanlig köksutrustning finns här inne, såväl som två halvtomma kylskåp med enklare maträtter (maten räcker till 4 personer ungefär).

Förråd & städ

Förrådet innehåller en hel del papper, blanketter och annan kontorsutrustning. Här inne finns det dessutom en kopiator och en faxmaskin. Städutrymmet innehåller en städvagn och vanliga kemikalier för lokalvård. Det sitter en väggmonterad telefon vid dörren ut.

Konferensrum

Ett stort konferensrum med ett stort bord i mitten omgivet av ett tiotal stolar. Rummet ger en ganska så exklusivt intryck. Här inne finns också en diaprojektor såväl som en overheadprojektor. Ett mindre skå i borte änden av rummet innehåller lite block och pennor.

WC

En helt vanlig toalett.

Trappa ner

Trappan som leder ner till valvet har en bastant ståldörr som för tillfället är öppen. Dörren är låsbar enbart med en nyckel (Claus och Ernst har var sin nyckel till denna dörr).

Källarplan

Direkt efter trappan så finns det en plåtdörr som leder in till förrummet till valvet. Dörren är öppen och är precis som dörren till trappan från banken låsbar enbart med nyckel (samma nyckel till denna dörr).

Förrum

Detta är förrummet till valvet, här inne finns det ett skrivbord och en dator. En interntelefon står också på skrivbordet (det går enbart att nå telefoner inom banken med denna). På golvet ligger Henrik Bimark död.

Valvet

Valvet är överraskande nog öppet då Henrik Bimark och Otto Steiner höll på att hämta ett par sedel paket för transport till ett företag i regionen då spelarna anlände. Valvet innehåller 50,000 D-mark i sedlar och mynt och ungefär en 180,000 D-mark i värdepapper. Nyckel till valvet innehavs endast av Ernst Bruller. Koden till dörren kan både Claus och Ernst (Koden är 24-58-21-14-39).

OMRÅDET KRING BANKEN

På framsidan av banken finns går Keiser strass, en enkla gata med lite midre butiker. Polisen har ställt upp två bilar i varje riktning och fler poliser är på väg till platsen. Av naturliga skäl har gatan utanför snabbt börjat avfolkas. I området kring banken ligger det diverse vanliga butiker.

Baksidan av banken.

På bankens baksida finns en gränd som leder till Michels Strasse, I slutet på gränden innan den kommer ut på själva gatan så finns det ett rejält stål-gallerstaket med en tillhörande grind. Grinden är låst (alla bankanställda har en nyckel) och tre polismän har ställt upp en bil utanför. Två andra polisbilar kommer att ankomma till platsen inom ett par minuter från scenariots start.