

Tripoli Omega

*Ett äventyr till Kult av Björn Kauppi och Pär Wirdfors,
"De Sju (D7) rides again!", för Stockcon V - 99.*

Kult-äventyr Stockcon V

INTRODUKTION

Året är 1987.

Platsen är Europas största flygplats.

Med ett tjut stannade den tunga gröna skåpbilen utanför Shiphol, Hollands och en av världens största flygplatser. AGENTERNA kastade sig ut och sprang hela vägen förbi de oförstående resenärerna i den stora centralhallen. Situationen var något otydlig, men det var bäst att inte ta några risker. De slank in i den servicegång som ledde dem direkt till den lastkaj där den förmodade bomben fanns anligt indikeringen. Bombhunden hade fått fnatt hade deras chef sagt, så när de var framme vid avspärningen beordrades de FlygSäk som var där att bege sig en bit bort. De gick med lugna steg till den kaj som var helt utrymd; hela området hade spärrats av och inte en människa syntes till i de bilar och lastbilar som parkerats för att vara så effektiva som möjligt i raka linjer med stora orangea turlappar på sig för att veta när det var deras tur. Allt var tyst bortsett från de flygplan som med en minuts intervall landade ovanför deras huvuden.

"Spår av sprängämnen i luften."

"Inga civila inom säkerhetsområdet."

Man hade spärrat av de tre största lastkajerna och hundratals chaufförer väntade på att få komma tillbaka till sina fordon. Hundratusentals kronor varje minut, kanske mer, blev förlusten när trafiken stod stilla. Det gällde att agera snabbt, inte bara för att det var viktigt att hitta en bomb ifall den hade tidsmekanism, men för att Hollands kommunikationsminister inte skulle bli glad om Interpol sjabblade idag.

"UPS-transporten. Där. <klick> Brun UPS-fraktbil. Två dörrar. Reg-nummer KT- 445 325. Dörrarna stängda. Går mot bilen. <klick>

De följande minuterna var inte lika spännande.

Rutinarbete mestadels, samarbetet gick smidigt och ingen blev skadad. Det man hittade var helt enkelt ett kurirpaket som hunden indikerat på, och som alltså hade sprängämnesrester på sig.

"Tycker ni inte att det verkar lite ovanligt att spärra av en fjärdedel av flygplatsen bara för ett litet paket?" Reportrarna viftade otåligt med sin skog av mikrofoner, och Interpols presschef kunde knappt göra sig hörd.

"Vi kommer med ett uttalande inom 24 timmar, tills dess får ni vänta." lät den bryska överraskande kommentaren. Reportrarna fortsatte att ställa högljudda frågor i hopp om att få någon respons av kommunikationsministern de Wolfe. Så blev inte fallet, och efter 24 timmar kom den vanliga jargongen om ett oidentifierat paket som sprängdes av specialstyrkor och visade sig innehålla en mindre laddning som var adresserad till en coffee-shop.

Styrkorna samlades och saker började hända....

Wolf Lumder, 32, NSA, sprängämnesexpert

Beskrivning Wolf är medellängd, ca 175 cm. Han har svart, kortklippt, välansat hår med klara kanter. Blå ögon, klar blick Han gillar att ha på sig dyrbara saker, och har sin Cartier på handleden, tillsammans med sina mycket dyra slipsar och prestigefyllda märkeskläder. Han har hög lön, och kör dessutom en Porsche på fritiden. Spelar golf. En liten snobb 'wannabe'. Är duktig både på historia om sprängämnen, och dessutom att använda det i nödvändiga lägen. Sympatisk, om än en smula nedlåtande mot barn och fattiga. Galghumoristisk. Går ogärna ut i en ostruken skjorta, eftersom det inte ser bra ut. Är dessutom ganska skrockfull, och ser omen överallt. Familjeliv är inget för honom, än så länge anser han, utan det får vänta i fem-tio år till. Har dock en respektfull attityd mot kvinnor, utan att vara överbeskyddande. Respekterar intelligens och kunnande.

Historia Wolf är från Västtyskland från början, från en familj med adliga anor, och har bott i USA (byte till amerikanskt medborgarskap i artonårsåldern) i ca tjugo år. Gick på M.I.T. och studerade kemi och fysik, siktades mot en ingenjörsexamen, övergick efter ett tag till Fort Meade, Maryland, där han blev ingenjör i NSA och sedermera sprängämnesexpert. Han påbörjade en lovande karriär, och fick höga betyg genom sin utbildning. Har vid ett flertal tillfällen blivit hotad av olika terrororganisationer över hela världen, och kan med stolthet säga att han genomfört fler än femtio olika framgångsrika uppdrag. Har ETT enda misslyckat arbete, och det gjorde att han sedermera blev perfektionist. Numera jobbar han inom Interpol, som tillfälligt utlånad till denna organisation, då hans speciella ämneskunskaper behövs då och då.

Intressen Fallskärms hopning och liknande aktiviteter som får adrenalinet att flöda hör till hans favoritsysselsättningar, som han ägnar sig åt när han får lite tid över, vilket inte är så ofta. Han gillar att fördjupa sig i detaljer och se till att allt är perfekt. Viker origami med passion och tycker om att meditera i sin privata zenträdgård.

Färdigheter Kan det mesta som finns att veta om moderna sprängämnen, och har ett förbluffande register av kunskaper över det mesta som rör demoleringstekniker, såväl rena byggnads/konstruktions sprängningar och kirurgiska rivningssprängningar som rena bombtillverkningar och improviserade bomber. Hanterar ett tjänstevapen med hög precision och har hög uthållighet och en stor kunnighet om kroppens gränser och möjligheter. Kör bil med säkerhet och behärskar även lite kunskap om hur man flyger helikopter (håller på att ta certifikat)

Fördomar Gillar inte amatörer, utan värdesätter proffs-kunnande, hatar att inte planer går som det är tänkt, ogillar därför oorganiserade människor. Ogillar såna som säljer sig för pengar (prostituerade) och de som är veka och svaga i karaktären. Ogillar civilister. Gillar inte östeuropéer eller asiater, eftersom hans farfar dog på östfronten, och hans mor blev mördad av yakuzan. Planerar att hämnas om det är möjligt att komma på vem det var som beordrade mordet. Han vet ännu inte varför hon mördades.

Position i gruppen Gruppens expert på sprängämnen och den som kan mest om haverikommissionsarbete för byggnader, bilbomber och liknande saker. Är gruppens operative chef. Närmaste man är William 'Bill' Farnham, som han till viss del utbildat inom improviserade sprängämnen.

Luc Lyons, 31, Främlingslegionen, specialist på elektronik och radiokommunikation

Beskrivning En kort, oansenlig man som inte drar blickarna till sig, och som regelmässigt ser ut som en fritidsfiskare med flugfiske som specialitet. relativt långt men vårdat brunt hår, ibland skägg och mustasch, brukar variera sig. Lite senig och ser inte mycket ut för världen, men döljer inom sig en styrka och en kondition som präglats av Främlingslegionens tuffa utbildningsprogram, som alla måste genomgå, oavsett val av vidareutbildning inom legionen. Ser vaksam ut, kanske lite paranoid, men det brukar inte vara det första man ser. Men tycker sig se en lite äldre herre i de femtio (skägget och lite smink gör alltid underverk) som inte är speciellt märkvärdig. Om man tog bort kläderna och lite av det välansade håret, och lät det växa lite, skulle han med lätthet kunna ligga under en av Paris' broar och inte verka misstänkt. Renlevnadsmänniska, förutom när han är på semester (se nedan)

Historia Luc är sonson till en innehavare av Legion d' Honneur, som överlevt andra världskriget, och ville redan som barn syssla med radioapparat och elektricitet, vilket han dock inte fick göra i skolan i nämnvärd utsträckning och när han sedan besökte ett av Legionens värvningskontor tog han värvning i legionen. Där hoppades få arbeta som radiooperatör, vilket han fick efter den fem år 'första resan'. Efter ett tag hamnade han under befäl av en kunnig underrättelseofficer, och uppmärksammades för sina kunskaper inom radiokommunikation och det elektriska. Detta gjorde att han befordrades till motsvarande löjtnant, och blev officer, efter ett år vid officershögskolan. Efter ett par år blev en maktkamp oundviklig, och han fann sig stå mot sin forne chef, som enkelt förflyttade honom till en ointressant plats i Franska Polynesien, där han fick övervaka radiotrafiken i en topphemlig anläggning vid Mururoaatollen. Efter att han inte skrev på sitt tredje avtal om fem års förnyad tjänst, utträdde han ur legionen vid tjuugoåttå års ålder, och har sen försörjt sig som polis i Interpol. Hans närmaste vänner är ett litet syndikat av småbrottslingar (häleri, inbrott och prostitution) som han träffar om han får tid, för att erbjuda sina tjänster. Hans nye arbetsgivare skulle troligen inte se på det med blida ögon, och därför håller han det hemligt, även för de andra i den nya gruppen.

Intressen Luc är mycket intresserad av apparatur för att avlyssna saker, och gärna kunna göra det dolt och på avstånd. Han har även fått omfattande utbildning i legionen i att döda en motståndare på hundra olika sätt, och använder denna kunskap om han måste. Han har en läggning och intresse för att uppfatta flödesscheman på ett ögonblick, och även att korrekt beräkna strömmar, motstånd och voltal i de flesta kända system. För att koppla av åker han till Rivieran i Frankrike och slår runt, super, spelar kort och röker cigarr. Tycker om att resa, har dock fått nog av andra människor som han inte kan samarbeta med, utan åker gärna till platser där han får vara ifred, och ingen ställer obekväma frågor.

Färdigheter Han har en otrolig förmåga att läsa flödesscheman, och plugga in femton slags apparatur med lika många olika kraftkällor, och får dem att funka. Han kan även ett otal knep för att störa olika former av elektronisk apparatur. Har kunskap om ett stort antal larmsystem och elektroniska bevakningssystem. Mycket god kondition, och kunskap om hur kroppen reagerar på olika former av stimuli, samt frånvaron av nödvändiga saker, (d.v.s. tortyr) som knark och andra droger. Känner även till ett antal handvapen, deras hopsättning och isärtagning samt tillverkning av olika improviserade elektriska fällor och larmsystem. Spelade förr amatörteater, och kan förklä sig hjälpligt.

Fördomar Gillar inte snobberi, eller civilister som inte accepterar hans arbetsmetoder. Ogillar för det mesta tyskar och amerikaner, som han betraktar som skrytsamma och med storhetsvansinne. Har inget till övers för fegisar.

Position i gruppen Gruppens självklara spaningsledare om det rör sig om fjärrspaning, inbrott och snabb förflyttning. Officiellt med som radiokommunikationsansvarig. Känner till Xavier en smula efter att ha arbetat med honom på ett antal fall av vapensmuggling över de internationella gränserna.

Xavier Xerxes, 34, f.d. ETA, specialist på kontraspionage och smuggling

Beskrivning Xavier är en man av medellängd med klassiskt latinskt utseende. Med svart, halvlångt krusigt hår, hög panna, skarpa ögon och markerade kindknutor, är han vacker, på ett maskulint sätt. Han röker cigaretter, och cigarrer om han kommer över dem. Är kedjerökare, och är inte van vid 'rena' miljöer, van att arbeta under de mest avskyvärda förhållanden. Klär sig sällan i mer än en solkig skjorta (ev. slips), ett par blå, relativt slitna jeans, och sina solglasögon, och sina gymnastikskor ("Man springer fortare i såna."). Har en svart zipptändare som han leker med hela tiden, vilket gör att överallt han varit stinker det av tändarbensin, eller fotogen, beroende på vilket hans tändare varit fylld med. Ser vaksam ut, men inte överdrivet paranoid. Hållningen vittnar om stolthet och självsäkerhet. Är alltid på jakt efter action, och har en vild fantasi, oavsett vad det gäller. Tror det värsta om det mesta, och kan med fog sägas var urtypen för en misstänksam kriminalare, fastän han inte är dum nog att stick ut huvudet om det regnar bly.

Historia Xavier "X" är före detta terrorist som anslutit sig till den 'civiliserade världen', den som hans forna kamrater bekämpade. Han kom till mitt i ett krig, och föddes i Baskien som son till en gerillaledare vid namn Petrus Xerxes, och när Xavier var fem år tillfångatogs fadern av regeringssoldater. När Xavier var åtta år dödades hans mor i en regeringsråd mot en förmodad gerillabas, och han förklarade krig mot den spanska regeringen, och general Franco i synnerhet. När revolutionen kom, och det uppdagades att hans far fortfarande satt fängslad i spansk fängelse, fritog han och ett par kamrater honom, och återförenade honom med de gamla kamraterna. När hans far kommit tillbaka började han förespråka en mindre våldsam väg mot ett självständigt Baskien, vilket inte hans forna kamrater accepterade. När han hotade med att avslöja deras tillvaro inför spansk polis om de inte gjorde som han ville, blev situationen ohållbar, och han bilbombades till döds när Xavier var sexton. Han var redan då en fullfjädrad kommandosoldat, och ingen misstänkte honom för det som han gjorde. Han blev informatör till den spanska polisen och sedermera infiltrerade han farmgångsrikt sin egen organisation, vilket ledde till arresterandet av ett flertal terrorister. Har numera sadlat om och blivit lugnare, även om de gamla kommandotakterna ibland visar sig.

Intressen Med sitt jobb som enda intresse, har han få verkliga kompisar, men de han umgås med uppskattar honom för hans sinne för humor, hans lojalitet och hans ständiga positivism. Ibland händer det att han åker för att se på tjurfäktning, eller åker en tur på landet i sin skrotiga Fiat. Men förutom jobbet har han svårt att se sig i ensituation där det inte finns något att göra. Svårt att slappna av. Dricker inte överdrivet mycket, men gillar gin och tonic vid de tillfällen när det bjuds.

Färdigheter Han är en mästare i att förklä sig, dessutom kan han rota fram mängder av information om saker på nolltid. En expert på att koncentrerar sig på att få saker och ting gjorda. Kan rida, även mo det inte är en så användbar färdighet. Har breda kunskaper om olika alternativa sätt att smuggla in diverse saker i olika föremål, eller förfalska olika intyg, och att avslöja desamma.

Fördomar Gillar inte "mjukismän", och tycker att kvinnor ska hålla sig på sin plats, d.v.s. köket, eller precis steget bakom sin man. Ogillar negrer, av någon oklar anledning. Har inget till övers för brottslingar, och har ett antal gånger anmälts för att ha spöat upp utelligare, ficktjuvar, prostituerade och fortkörare. Ogillar dessutom starkt snobberi.

Position i gruppen Gruppens pappersexerciskunnige OCH fälttekniske medlem med insikt i t.ex. hur terrororganisationer är uppbyggda, olika transportvägar för vapen, sätt att ta sig förbi tullar, förfalska transporthandlingar och avslöja desamma. Känner sen tidigare Luc, eftersom de jobbat med ett par fall tillsammans med vapensmuggling över de internationella gränserna

Roderick William Kinsley, 30, rally- och racerförare

Beskrivning En lång man (över 1.90 m) med smidig kroppsbyggnad som går lite hukande och ser själsäker ut, har ett framåt och positivt sätt. Blå ögon, rött rufsigt hår, alltid kortklippt. För det mesta klädd i en jeansjacka, med de klassiska racerbanornas märken fastsydda på ryggen. Inunder detta finns ett skinnställe med slitstarkt material. Ett par runda solglasögon i polariserande gult utmärker den höga pannan om de inte döljer ögonen (och det gör de oftast). Ler ofta lite sådär som om han visste något den andre (de andra) inte vet. Klär upp sig då och då, och föredrar kostym, väst och skjorta med fluga, på det äkta engelska maneret, á la tidigt 1900-ta, med galoscher och passande skor. För sig självsäkert och vant även i de finaste salonger, tack vare en aristokratisk uppfostran.

Historia Föddes på ett gods i Dorchester, och gick på internatskola tills han blev tretton år, då han relegerades för dåligt uppträdande. Efter hot om att bli utesluten ur släkten (och därmed arvlös), skärpte han sig under fem år, och tog examen som skötsam 23-åring från Cambridge med kunskaper i design och fördjupade kunskaper i materialkännedom och fysik. Åkte det klassiska Isle of Man med en lånad motorcykel, som en studentpresent till sig själv, och placerade sig på en hedrande 15:e plats. Efter detta var han biten av det snabba livet, och har tillbringat sin tid på ett otal racingbanor, och har med sina talanger visat sig intressant för Interpol, som ibland kallar in honom, som 'konsult'. Dock inte enbart för hans kunskaper som racingförare, även om det har visat sig vara mycket användbart i de flesta fall. Han besitter nämligen den hemliga kunskapen Ninjutsu, vilket inte är en officiell sanning. Han kan bli livsfarlig med i stort sett vad som helst han får i händerna, även sånt som vid första anblicken inte verkar vara ett vapen.

Intressen Ett udda intresse är att samla på konst, och det är mycket han lärt sig om sina favoriter Marc Chagall och Picasso. Dessutom tycker han om att kryssa i Medelhavet på någon yacht (äger en själv, i docka i Liverpool). Andra intressen är att diskutera motorer och bilar med sina mekaniker och andra intresserade. Kan trimma en motor enligt konstens alla regler, och är stolt ägare till en Jaguar E-type, som är hans allra störst fritidsnöje. Ett annat är att köra mycket fort.

Färdigheter Besitter hög kunskapsnivå i Ninjutsu, som är en lönnmördarteknik som är bland de svåraste i världen att bemästra, och dessutom en av de absolut farligaste för de motståndare man möter. Äger ett Ninjato, ninjas speciella svärd, som han tar med sig om han misstänker att det kan behöva användas.

Fördomar Brukar sällan brusa upp, utan är lugn som en filbunke, förutom om någon kallas honom irländare – det gillar han inte. Hatar irländare. Ogillar dessutom ohederliga människor och sluskar. Blev lite chockerad när han såg de andra två i gruppen från mainland europe (Baskien och Frankrike), men accepterar dem när han läst deras dossier.

Position i gruppen Som expert på att ta sig fram överallt med en bil, och med sina kunskaper i Ninjutsu är han en av de mest kapabla i gruppen att ta den ut ur fientliga situationer

William 'Bill' Farnham, pilot

Beskrivning Bill är en medellång, ganska typisk britt, satt man med synliga muskler och svagt leende, dock för det mesta allvarlig. Har fina drag och typiska pilotglasögon, med de gyllene vingarna på bröstet som talar om att han är pilot. Vingarna är förtjänta vid ett av de otaliga flygförband som finns i Storbritannien. Han har flugit det mesta inom propellerplan och även en stor del jetplan, såväl civila som militära. Med ett tryggt sätt, och resonande intellekt är det lätt att tänka sig denne man som antingen historiker eller matematiker, och det är lite av hans fritidssyssla.

Se nedan. Oftast iklädd en proper kavaj, med matchande byxor och slips. Klär sig efter situationen, men föredrar det lediga och det lätta. Gärna vita kläder och svarta skor. Mycket intelligent.

Historia Föddes som ende sonen i en gammal soldatsläkt, och såg ingen annan väg än att följa fädernas yrkesval, vilket han inte ångrat en sekund. Har fått utbildning på i stort sett allt propellerflyg, dock ej helikopter i större omfattning. Ett antal jetplan och dessutom Hawker Harrier. Blev tidigt uppmärksam p.g.a. sitt öga för detaljer och otroliga navigationsförmåga, som ett flertal gånger gjorde honom etta på flera navigationstävlingar. Medelmåttig flygare med flygets mått mätt, men med sitt fenomenala sinne för detaljer och sitt minne, är han en tillgång för flyget. Har lånats ut till Interpol för att bistå med kunnande i denna operation, med kunnande om bl.a. fraktflyg och dess rutter, okända landningsplatser och liknande. Har gått en kurs i hundförning och bl.a. lärt sig tolka hundars signaler, om det rör sig om människor, bomber, knark eller liknande. Dock kräver detta tillgång till en tränad hund, vilket han inte har just nu.

Intressen Med sitt sinne för detaljer och sitt minne gillar han att leka frågelekar, spela Memory, 3-D schack, olika typer av tävlingar (är urusel förlorare), älskar korsord och olika gåtor. Löser IQ-tester på tid. Spelade fiol, men har inte tid numera, men har inte glömt det. Spelar gärna piano på fester eller dylikt. Gillar flygplan och resor, och älskar Skandinavien för dess undersköna natur och reser ditt en gång varje år. Åker alltid till Farnborough Air Show.

Färdigheter De färdigheter man besitter om man flugit olika typer av flygplan i över åtta år, med militär utbildning i botten. Kan närkampstekniker, och klarar av att hantera en pistol. Otrolig spatial förmåga, och gillar att balansera saker, och kunde likaväl varit vältränad akrobat om det ville sig så.

Fördomar Ogillar afrikaner och äter bara engelsk husmanskost, åtminstone där han kan få tag i det. Ogillar arroganta amerikaner och tyskar. Känner sig fortfarande som en del i ett av världens bästa flygvapen.

Position i gruppen Gruppens navigatör och kontakt med flygfält och godsavdelningar. Har kunskaper som ingen i gruppen besitter om flygplan, och behövs för att se till att resor och liknande flyter smärtfritt, och kan vid behov flyga rekvirerade flygplan på ställen dit man inte kan tvinga en normal pilot.

INTRIG

De fem agenterna har utan att veta det snubblat på ett försök att spränga en flygplats i USA (JFK i slutändan). Palestinska terrorister har fått hjälp av KGB att utpressa en japansk teleindustrichef på Toshiba, som via ryssarna skickat planritningar på en missil (med kapacitet att ödelägga halva JFK), till en adress i USA. Ritningarna har skickats av en antisemitisk grupp i Ryssland som är intresserade av att se hur judarna i USA terroriseras. Det första sändningen misslyckas, och gruppen får nos på paketet när det anländer till Schiphol.

Det första gruppen anländer till är uppdraget att se efter vad som orsakat bombhundarnas reaktioner på Schiphol. När de undersökt paketet och finner det vara ofarligt tar BombSäk över, och paketet tas till laboratoriet för analys. Resultatet visar att pappret runt paketet är belagt med ett fint damm från en extremt ovanlig sammansatt sprängämnestyp som bara använts av ryssarnas ingenjörstrupper i Afghanistan. Komponenterna innehåller uran och tellur, vilket gör att den erfarna Wolf Lumder snabbt kan identifiera sprängämnet. Man lämnar över utredningen efter order från högre ort, och tvingas fara till Japan för att undersöka ett misstänkt industrispionage, kanske med länkar till det ovanstående, eftersom ritningarna härstammar från företaget Toshiba Telemetry. Hela

tiden rullar maskineriet på i bakgrunden, och om det behövs kan man få hjälp från Paris (Interpols högkvarter). Man kan undersöka saker i labbet, och skicka dessa med paket (vilket då tar ca tre dagar p sig flör att återkomma med ett svar), eller telefonera och ställa direkta frågor, vilka då kan ta mellan en minut till fyra-fem timmar i anspråk för att besvaras.

Man anländer till Japan och blir nästan nermejad av en europeisk bil med tonade rutor, med KGB agenter i. När man kommit på vem det är som skickat paket, (vilket verkligen ÄR den man misstänkt från Toshiba's håll) och sett denne bli dödad när han stämt möte med en KGB-agent i ett stort köpcenter blir man åter antingen beordrad till, eller reser på eget initiativ till USA, efter som äventyrets vitalaste del med visitkortet utspelar sig här. På kortet står ett nummer till en postbox i Washington. Man lämnar då Japan. Detta för att undersöka sambandet mellan paketet på Shiphol och ett annat paket som hittades i USA OCH för att det nu börkar synas allt för många sambande uppdragen emellan.

Adressaterna är desamma, och man kan se att avsändaren är samma genom att det finns samma spår av sprängämnen på paketet. När man anländer till en lite fraktflygplats får man se antingen ett rigoröst säkerhetspådrag som har blivit resultatet av paket-fyndet. En grupp hundövande National Guard har upptäckt något som inte ingick i övningen, och man har redan gruppen i luften, vilket gör att de istället för att landa på den ordinarie flygplatsen tvingas landa på denna lilla fraktkterminal. De övriga passagerarna slussas iväg med buss till den näraliggande flygplatsen.

Skälet är att paketet skulle gått till NRA:s vice ordförande (Charlton Heston). Man vägrar tro att en respekterad medborgare skulle kunna begå ett avancerat industrispionage. Skälet att man misstänker ett samband mellan de tre till synes separata incidenterna, är att det funnits liknande saker i bägge paketen (som alltså verkar ha gått via dels Sovjet, det säger stämplarna, dels England) och att det man hittade var blåkopior och ritningar på dels en robot, dels ett system för avståndsinriktning av roboten. Roboten är kapabel att bära både en mindre taktisk kärnladdning eller biologiska vapen, och det oroar högeligen. Via hemligstämplat material kan man få se att Toshiba håller på att utveckla en dylik robot för USA:s räkning, och att det då är helt solklart att det hela har ett samband.

Förhoppningsvis har man förstått sambandet, och nästa spännande del kommer när man ska bege sig ifrån flygplatsen, eftersom de undersökande hundarna fått upp ett spår av samma sprängämne utanför en hangar, och sätter efter. Gruppen lockas in i ett enmansbakhåll, där den man som hela tiden försökt få tag i ritningarna försöker skrämma gruppen. Efter en biljakt, där den som försökt anfalla dem, flyr undan i bil, och de dessutom blir beskjutna, får de till sin förtvivlan se hur en identitetsslös helikopter lyfter bakom nästa vägkrök, med den jagade bakom spakarna. Efter en fruktlös väntan på polishelikopter, som inte anländer för att den blivit nerskjuten (vilket når rollpersonerna efter ca två timmar extra), får man ta nya tag. Helikoptern sågs flyga rakt mot Washington, och det är troligt att den landat i närheten av huvudstaden. Det sker mycket riktigt, och helikoptern syns brinna ett par mil utanför stadsgränsen.

Dock, här kan äventyret gå enligt flera olika linjer, eftersom det är här rollpersonerna verkligen får använda sitt skarpsinne. Det finns en variant, där man kommer till Washington, och fraktflygplatsen inte har spärrats av, utan man i förväg lag sig att spana på den som kommer och hämtar paketet. I så fall kan rollpersonerna få bestämma sig för att vänta och se om någon kommer för att hämta det.. Detta inträffar i så fall efter ett par timmar, och då tas paketet till Vice ordföranden för NRA (Charlton Heston) residens via en postbox i innerstaden (rollpersonerna kan kontrollera vilket kontor det är, och sitta utanför och se vem som hämtar ut det, och skugga eller stoppa denne man, en kurir med arabiskt utseende). Mannen ska till Charlton Hestons hem i

Washington, och man kan försöka komma in i residenset med kunskaper som man pumpar ur kuriren (uppgifter om larmsystem etc.

SL: Gör det så svårt du vill för karaktärerna, du bör ha fått en ganska god bild av vad de är kapabla till vid det här laget.

I nuläget har man tillräckligt mycket bevis för att kunna fälla både hantlangare och Heston, om man bestämmer sig för det.

Då gäller det bara att få paketet som bevis, och då får man storma hans bostad, som givetvis är belamrad med diverse larmsystem, vilket gör det knepigt. Här KAN man klara äventyret.

Om man dock inte väntar på hantlangaren, och får se det brinnande helikoptervraket, går äventyret en smula längre.

När man sett det rykande helikoptervraket, och undersökt det ser man att det var landat och tömmt på allt av värde och alla spår har försvunnit i branden... utom ett.. Helikoptern har ett emblem, vars övertäckningsfärg nu flagat bort. Emblemet är NRA:s, och helikoptern har tillhört Charlton Heston tills för tre veckor sedan, då det anmäldes som stulet. Försäkringspengar har betalats ut, och man skulle kunna utge sig för att vara undersökande försäkringspolis, som vill fråga om helikoptern. Dessutom kan man se vissa misstänkta detaljer i loggen för helikoptern, som förvaras på den näraliggande flygplatsen. Bl.a. tankades helikoptern att par timmar tidigare, innan den stals, och man brukar sällan ha fulltankade helikoptrar stående för helikopterbränsle är dyrt, och dunstar lite ur tankarna om det får stå. Man VET att han är inblandad i och med att hans namn finns på det visitkort som den mördade japanen hade på sig när man blev vittne till avrättningen på snabbmatsrestaurangen i Japan. Detta räcker alltså. Och CH kommer att hamna i fängelse under lång tid framöver. Men han kommer att fly... det ska du inte säga till spelarna.

Det finns ett annat sätt också, och det är att lägga sig och bevaka den lyxvilla som Charlton Heston bor i. Då kan man se hur de (med hjälp av t.ex. avståndsavlyssning, som Luc kan mycket om) står i fönstret och avhandlar datum för slutleverans av stridsspetsladdad robot, och det är utanför JFK (flygplatsen utanför New York). Man säger inte rakt ut att man ska spränga det hela, men när man nämner 'de judiska hundarna' och JFK i samband med en robot kapabel att spränga halva JFK. Går man in och rotar i Charlton Hestons historia och bakgrund, för att kanske finna ett motiv, ser man att hans företag går dåligt, och att han nyligen gick miste om ett stort kontrakt till amerikanska armen. Dessutom figurerar hans namn i diverse utredningar om spridning av antisemitisk material i Europa och USA. Om man NU går in och bestämmer sig för att sätta åt dem, går det också, men det kan bli en eldstrid om man inte är smart. Tänk på att hela huset är ett levande museum för vapen i alla former, från kulsprutor till Derringers. De ser fram emot långvariga fängelsestraff och tvekar inte att skjuta sig ut om de tror sig ha en chans till det.

MEN äventyret KAN också gå så långt att man väntar tills det är dags att bomba flygplatsen.. vilket kommer att ske efter två veckor. Under hela denna tid kan rollpersonerna följa delar som sätts ihop i en fabrik i England, och resa kors och tvärs lite som de vill...

När det blir dags kommer indikationer på att något har hänt. CH:s villa är tömd på folk, och hans tjänstefolk har fått två veckor ledigt allesammans.

Det är under en helg, och man fingerar då ett byggnadsarbete på en höjd utanför flygplatsen. Man spelar att man är mobiltelefonmastuppsättare. för ett okänt litet företag kallat Infodot.com. Om man tillfrågas om tillstånd, och blir lite provocerade, skjuter man sig ut. Om det blir en eldstrid, och någon av dem dödas, ger sig de andra, och om de ställs mot en vägg av skjutvapen kommer de att ge upp utan strid. SÅ fanatiska är man inte, trots att man är palestinier. Dock blir belöningen störst

om man väntar såhär långt, för det finns flest spår kvar i denna mobilantennsgrupp, som pekar på vart allt verkligen leder, men det är en annan utredning....

Slutet

Har man så stoppat försöket att spränga flygplatsen, men inte vidtagit några åtgärder för att hindra Heston att fly landet (till Palestina), klarar man halva äventyret. Förhindrar man att flygplatsen sprängs OCH ser till att sy in NRA:s vice ordförande, klarar man HELA äventyret. Ser man DESSUTOM till att spärra in de hantlangare som figurerade i äventyret, är det en bonus.

DEL ETT

Spelarna kommer till Japan

”Den svarta europeiska bilen svängde upp bakom dem på motorvägen, och ökade oroväckande snabbt farten. Med en duns for den in i bakdelen på gruppens lilla japanska bil, och de slungades framåt. Tack vare de blixtnabba reflexerna hos föraren undvek man att kastas av vägen, men denne ökade bara farten i hopp om att kunna skaka av sig förföljaren. Rutorna var skuggade, och inga skepnader syntes i bilen. Det hela var väldigt mystiskt...”

Rollpersonerna kallas till ett nytt uppdrag, och det har samband med det första, genom att det paket man hittat innehöll de ritningar det gjorde, och att ritningarna kommer ifrån det japanska företaget Toshiba. Man får utreda ett fall av industrispionage.

Delar av Toshibas verksamhetsområden har utsatts för granskning, och man misstänker att en person i ledande befattning sålt hemligstämplad radarteknologi till Sovjet. Det utsatta företaget är Toshiba Telemetry, ett företag i Japan som sysslar med utveckling av målsökande datorer till försvaret och till USA, till vilken verksamheten är nära knuten.

Man får upp spåren till den som misstänks, dels via Shiphol och de ritningar som upptäckts där, dels via en intern utredning som visar att någon har accessat vissa filer, när det skedde, och indicier som bevaktningsschefen Lei Takame menar måste visa på en man som heter Hideo Takai, chef för en av avdelning. Man ber helt enkelt rollpersonerna att SKUGGA honom, eftersom han kanske beger sig utomlands. Man ska INTE arresteras honom, eller tvinga ur honom en bekännelse. Under försöken att skugga honom blir man själv skuggad, och under den första bilresan till den fabrik på vilken mannen senast arbetade (en tur på ca en halvtimme) blir man attackerade av en bil.

Man tvingas nästan av vägen och får bestämma sig för att antingen försöka köra ifrån bilen, vilket är i det närmaste omöjligt, eller så kan man ta en avfart och försöka villa bort förföljaren i gytret av stadsdelar. OM gruppen bestämmer sig för att skjuta sig ut ur situationen, blir de snabbt varse att alla bilens delar är mycket ömtåliga för beskjutning, och krashar om man fått ett däck bortskjutet. Minuspoäng för ett dylikt uppträdande alltså. Har man en OTROLIG TUR, kommer man att kunna stoppa bilen (köra på småvägar, spärra vägen och kanske lyckas få den andra bilen att volta, man har ju en expert på fortkörning). I så fall kan man ta till fånga två beväpnade män med asiatisk utseende som saknar alla identitetshandlingar, och som ser ut att tillhöra yakuzan. De talar inte, och kan inte framtvingas någon bekännelse. Dock, om de överlämnas till polisen kan de senare under äventyret bidra med lite ytterligare snaskiga detaljer till upplösningen, då de kan avslöja att de arbetar för KGB och att det var de som gav ritningarna vidare till palestinierna.

De tillhör dock egentligen KGB, och har till uppgift att skugga rollpersonerna, men föraren blev övermodig och tänkte döda gruppen. Stannar gruppen blir de snabbt varse detta, men räddas av att ett par trafikövervakningspolis anländer till platsen där man är, och frågar vad som hänt. I så fall flyr de okända männen och kan inte återfinnas, då de åker in i gytret av hus och dumpar sin bil efter ett par välriktade skottsälvor i bränsletanken. ”Typiskt yakuza”, säger polisen.

Överallt premieras ickeblodiga lösningar.

FABRIKEN OCH MORDET

När man upptäckt detta (eller inte) kommer man fram till fabriken och får så beskedet att den man som efterspanas har setts besöka ett shoppingcentra i närheten för att äta lunch. Det är inte ovanligt, men lite tidskrävande, och man tycker att beteendet verkar en smula misstänkt. Japaner är ju inte kända för att slösa med tiden. Man kommer fram till den restaurang där han äter, en helt anspråkslös snabbmatsrestaurang. Mannen sitter i samspråk med en vårdad affärsman som senare reser sig upp och bugar, varvid den som rollpersonerna skuggar ser ut att buga, men fullföljer rörelsen ner i sin bricka. De upptäcker att den man som gjort honom sällskap ej går att få tag i ("Japaner, japaner, överallt japaner!"), men att den de skuggat är död. Han har, vid en närmare toxikologisk undersökning, fått en dödlig dos curare i någon form, via ett minimalt nålstick i vaden om man undersöker honom grundligt). Om man undersöker mannens fickor, får man fram ett visitkort som är det enda visitkort mannen har. I och med att man i japan lägger stor vikt vid visitkort, är det mycket konstigt att en man med sådana ansvar som kundrelationer, inte har flera.

Visitkortet är den vitala länken i äventyret, och det måste rollpersonerna inse, och undersöka närmare. Man får dessutom, om man kontrollera mannens bankkonto, reda på att denne man frågat ett flertal gånger om det kommit in en större summa pengar på hans konto. När de får tillgång till kontofilerna ser de även att det varje år satts in en större summa pengar av en rysk stiftelse vars ordförande är libanes, men att det förmodade årliga beloppet på 20.000.000 yen inte inkommit i år. Av detta kan agenterna dra ett antal slutsatser, men EN är rätt. Det är nämligen så att den misstänkte industrispionen ville ha mer betalt än tidigare, och hotade att gå till pressen om deras arrangemang inte omförhandlades så att han fick mer betalt. Palestinierna, de som utförde avrättningen, gjorde det på uppdrag av högsta ledningen, och de var de som fick nytta av de ritningar och kunskaper som den misstänkte lämnade ut. När de fick höra att han tänkte läcka, och att de inte hade någon plan för detta valde de att tysta honom på ett sätt som riktar misstankarna mot KGB, som ju är kända för att använda curare för att ta livet av obekväma personer.

Gruppen kallas åter samman, nu för att åka till USA. Där har man hittat ett misstänkt paket, med samma adress på som det som man hittade i Shiphol, och denna gång har övande National Guard hundförare snubblat över paketet som inte ingick i någon övning... Gruppen som redan är i luften, omdirigeras raskt... passagerarna börjar undra...

DEL TVÅ

Spelarna kommer till USA

BAKGRUND

När spelarna kommit så här långt kallar Interpol dem till USA. Man har gjort ett fynd av ett liknande paket som man hittade på Schiphol, och vill att rollpersonerna tar hand om fallet, som dessutom har en anknytning till det fall de just varit på (Japan). Flygplatsen, som ligger några mil ut på landsbygden i samma stat som Washington DC, fick besök av ett antal hundekipage från National Guard, och man upptäckte vid en övning ett paket, som inte ingick i övningen, men som hundarna reagerade på. När man undersökte adressaten, fann man att den var till NRA:s Vice Ordförande (Charlton Heston), och beslöt sig för att inte göra något alls, innan fallet kommit till högre ort. Interpol larmades.

När gruppen kommer till denna lilla flygplats möts de av en hemlig avspärrning som inte syns, den är duktigt kamouflerad. Man släpper igenom dem om de visar upp sina legitimationer. Problem kan uppstå om man utger sig för att vara några andra, för National Guard (NG) är mycket försiktiga, och skjuter om rollpersonerna försöker att undkomma deras frågor, med en rivstart eller liknande, så allvarligt är läget. De lotsas till en avspärrad container från Ryssland, som hundarna markerat på, och visar upp den. Den är uppklippt, men inte undersökt närmare. Man pekar ut paketet som ligger där, och hundarna börjar skälla direkt de får korn igen.

Om man undersöker paketet närmare, kan man se att det är tillverkat av samma papper som det man hittade på Shiphol, och att det är samma dunster av ett sprängämne i pappret. Om man öppnar paketet får man se ritningar och flödesscheman som indikerar att man tänker bygga någon form av laserstyrd missil. Precis samma slags ritningar och papper som i det första paketet alltså. Dessutom tryckta på Toshiba's eget papper...

De undersökande hundarna får upp ett spår av samma sprängämne utanför en av hangarerna, och sätter efter. Gruppen lockas in i ett enmansbakhåll, där den man som hela tiden försökt få tag i ritningarna försöker skrämma gruppen. Efter en biljakt, där den som försökt anfalla dem, flyr undan i bil, och de dessutom blir beskjutna, får de till sin förtvivlan se hur en identitetslös helikopter lyfter bakom nästa vägkrök, med den jagade bakom spakarna. Efter en fruktlös väntan på polishelikopter, som inte anländer eftersom att den blivit nerskjuten (vilket når rollpersonerna efter ca två timmar extra), får man ta nya tag. Helikoptern sågs flyga rakt mot Washington, och det är troligt att den landat i närheten av huvudstaden. Det sker mycket riktigt, och helikoptern syns brinna ett par mil utanför stadsgränsen. Detta är endast ett par mil från CH:s residens, och det upptäcker smarta spelare.

När detta har hänt kan spelarna verkligen göra vad de vill, och nu är det SL's tur att visa framfötterna i improvisationens ädla konst. Beroende på vad rollpersonerna tar för sig, kan man säga att det mesta går i deras favör, om de inte betar sig MYCKET dumt åt.

ALLMÄNT om äventyret

Det är roligare att spelarna har ett givande spelmöte än att de klarar uppdraget, men de som DESSUTOM klarar uppdraget har visat sig vara lite bättre.

Spela därför inte slaviskt efter äventyret om du tror att det kan ge mer för just DIN spelargrupp. Du kanske får stryka några partier här eller där, men se bara till i så fall att du har täckning för vad du gör och att allt hänger samman när spelarna börjar ifrågasätta konstiga ledtrådar och liknande.

I korta drag:

Shiphol, flygplatsen

Japan, vittne till mord, ledtrådar.

USA, fraktflygterminal, jakt, bevakning, tillslag.

Hur lång tid tar då detta? Tja, om det går alltför snabbt (det kunde göra det), lägg in sidospår som kanske bara är avsedda att förvilla. Kanske måste de muta sig till olika saker i japan, kanske får de besvär med övernitiska tjänstemän eller poliser i USA. De kan råka ut för avancerat gängvåld, och måste kämpa för att få tillbaka paketet, om de bevakat postboxen, och sett till att övermannar araben som tog det. De kanske måste göra en räd in i ett datacentrum för att söka igenom databaser för att få reda på saker som inte Interpol vet. Kom ihåg detta är i början av åttitalet, och Internet fanns knappt. Kontakter med Interpol i Paris kan ge vitala upplysningar, men låt inte spelarna överanvända det, utan se till att de tänker själva. De får ju redan TRE impulser från Paris, om att bege sig till olika platser runt om i världen. Skulle gruppen vilja fullfölja ett fall (t.ex. mordet i Japan, och utreda vidare där, få dem att förstå att de kan bli av med sina högt betalda jobb om de inte gör vad Paris säger åt dem. Deras bombastiske chef Louis Chauffard är mycket övertygande på just den punkten.

Slutligen kan vi bara säga, ha kul och spela så det ryker!

SLUTSCENEN

Paris. Kontoret. Wolf hade precis avslutat sitt samtal med sin överordnade och talat om vad som hänt, och han vände sig om för att gå ut.

Telefonen hos hans överordnade ringde, och Wolf stannade upp när chefen gjorde ett stopptecken.

”Sätt dig ner Wolf. Bered dig på en chock. De har sprängt JFK. Över femtusen döda, halva flygplatsen förlamad. Hade ni klarat av terroristerna sa ni?”

En blick från den surmulne Louis Chauffard sa allt. Det var bara att åka iväg igen då, alltså.

De andra såg spant på honom när han kom ut ur rummet. De hade kavlat upp skjortärmarna och korkat upp den första flaskan champagne. De blev nervösa när de märkte att han var tydligt allvarlig.

”Ta med den där flaskan och packa era saker, vi åker igen imorgon. Någon arab tryckte visst på någon annan knapp. Så nu får vi åka och städa upp. Förresten, ta med alla fem flaskorna, jag känner en kille som jobbar på flygplatsen, han släpper ombord oss ändå. Det bli ingen semester den här gången, men vi kan låtsas som om den var det, tills de släpar oss av planet.”

Alla log åt kommentaren, och började ordna med saker och ting.

Med malande ljud började maskineriet gå igång igen. De gjorde sig beredda på nytt.

Poängbedömning	Poäng
om någon undersöker de andras personakter	+1
om gruppen undviker bilen i japan, kör ifrån den i stället för att skjuta på den	+2
ifall gruppen får tag i de som kör bilen, utan blodsutgjutelse	+3
om gruppen upptäcker visitkortet själva	+2
får visitkortet sänt till sig, för att de missat att söka igenom kroppen	-2
för varje samtal som rings hem för att leta information	-0.5
om gruppen inte tar hand om paketet på en gång när de kommer till USA	+5
om någon i gruppen tar kontakt med CH innan de kommit till USA	-2
om man söker efter information om det speciella sprängämne som avgavs dunster av ur paketet	+2
gruppen klarar sig ur bakhållet på lastflygplatsen levande	+2
om gruppen framgångsrikt stormar CH:s hem och inte dör själva	+10
om gruppen framgångsrikt stormar huset, men någon dör i gruppen	+5
om gruppen misslyckas med att ta fast CH i huset, men överlever	+7
om gruppen väntar och ser var paketet går från postboxen	+3
om gruppen klarar uppdraget, och dessutom tar fast CH	+15
om gruppen väntar tills allra sista ögonblicket och tar fast ALLA på JFK	+20

_____ TOTALT SPELMÄSSIGT:

I övrigt bedöms varje karaktär enligt mallen nedan

Hur väl spelade man karaktären? Detta ger mellan ett och fyra poäng, d.v.s. som mest. 20 poäng totalt.

_____ TOTALT ROLLMÄSSIGT

HELT TOTALT: _____

Gruppens Namn: _____