

EREB'98:

Vår man i Barbia

Konventsäventyr på SydCon 2000



Vår man i Barbia

Detta är ett kort äventyr avsett som konventsscenario till Ereb'98. Ereb'98 är en alternativ spelmiljö för Drakar&Demoners Ereb Altor, som utspelar sig nästan 900 år efter händelserna i Den Femte Konfluxen. Under denna tid har Altor hunnit få en modern civilisation, med datorer, flygplan och krutvapen och alla de motsättningar som man kan tänka sig av en sådan värld. Äventyret är ett vintrigt spionäventyr som utspelar sig i rådsrepubliken Barbia, en av de Federala Socialistiska Rådsrepublikerna. Mer om miljön och särskilda regler för denna finns att få på internet, på adressen <http://www.foxtail.nu/er.html>.

Synopsis

Sergej Nadoronov är spion. Han har under längre tid skyfflat hemligheter till VEFA. Nadoronov har genom sin vänskap till några av Politbyråns högsta medlemmar fått höra vad som händer i FSRRs högsta nivåer. Dessa hemligheter har skeppats till väst och givit VEFA en ovärderlig insikt i vad som händer inom FSRR. Hemligheterna har varit så viktiga att man i flera fall inte ens har kunnat använda dem, eftersom det skulle avslöja källan. Nu har Sergej Nadoronov drabbats av den sjuka som drabbar alla spioner förr eller senare.

Sergej Nadoronov är rädd. Han fruktar Säkerhetskommittén, den ökända barbiska säkerhetspolisen, som börjar närma sig honom. Han fruktar för sitt liv. Han fruktar för en förnedrande rättegång och det oundvikliga resultatet: en fällande dom, en skriftlig nådeansökan till presidenten som aldrig kommer att läsas och ett skott i nacken minuter efter att brevet är skrivet. Nu ställer han sitt hopp till de enda som kan rädda honom, den främmande makt för vilken han har förrätt sitt land.

Fem kardiska tjänstemän har samlats ihop på ambassaden för operation Telefon. Syftet med operationen är att få kontakt med Sergej Nadoronov och få ut honom oskadd ur Barbia.

Indelning

Äventyret är indelat i tre delar. I den första delen gäller det att lokalisera Sergej Nadoronov. Detta kräver detektivarbete men också sociala färdigheter, i och med att våra agenter faktiskt befinner sig i främmande land. Hela tiden har man säkerhetsstyrkorna i hasorna, som håller koll på utländska diplomater.

I del två gäller det att gömma undan Sergej Nadoronov till dess att flykten ut ur landet är förberedd. Fortfarande har man säkerhetsstyrkorna i hasorna. Rollpersonerna kan inte ta skydd på ambassaden, då prickskyttar med stor sannolikhet kommer skjuta ner Sergej Nadoronov så fort han visar sig på ambassaden. Säkerhetsstyrkorna börjar dessutom dra åt snaran, och om rollpersonerna sölar är det sannolikt att de blir utvisade och förklarade "icke önskvärda".

I del tre blir det fart. Målet är nu att få ut Sergej Nadoronov ur landet, en operation som kräver tur, skicklighet och förhoppningsvis (ur dramatikens synvinkel) en rejäl kasse action. Det är nu man tar till med horder av säkerhetspersonal med automatkarbiner som skjuter mot rollpersonernas ben och missar, maffiga explosioner och vilda jakter genom vintervita skogar. Väl i säkerhet i Kardien överlämnas Sergej Nadoronov till myndigheterna som tar väl hand om honom. Rollpersoner och Nadoronov får en avgenomgång, och därefter är äventyret slut.

Utöver äventyrets tre delar och avslutning finns det också med sex appendix.

Appendix 1 innehåller alla rollpersoner. Rollpersoner beskrivs med en kortfattad personakt, en sida bakgrundshistoria och ett tvåsidigt rollformulär.

Appendix 2 innehåller spelledarpersoner samt formulär för att hantera dessa.

Appendix 3 innehåller kartor på alla platser.

Appendix 4 är tidslinjen för jakten på Nadoronov samt annan hjälp för att strukturera upp jakten på Nadoronov och senare även rollpersonerna.

Appendix 5 innehåller ett kort sammandrag av de viktigaste reglerna i Ereb'98.

Appendix 6 innehåller ett formulär för poängberäkning för äventyret.

Del 1: Spionen i kylan

Beräknad tid: ca 2 timmar 30 minuter.

I denna del försöker rollpersonerna finna den försvunne Sergej Nadoronov och förhindrar att han faller i FSKs, den Federala Säkerhetskommisionens, klor. Del 1 börjar med att rollpersonerna får uppdraget och slutar i samma ögonblick som de finner Sergej Nadoronov.

Hålla tiden

Ett stort problem med konventsäventyr är att hålla tiden. Denna sektion är tänkt att ta ungefär två timmar och trettio minuter. Det är inte världens lättaste uppgift att klara av detta. Du har ett antal kontrollmekanismer till ditt förfogande för att styra tiden:

Federala Säkerhetskommittén: Detta är en bromsmekanism. Om du upptäcker att rollpersonerna går för snabbt fram, låt FSK bromsa in dem med ett förhör, ett antal säkerhetskontroller et cetera. Om de vill besöka en viss person för tidigt, parkera en lastbil och en pansarbil med soldater utanför personens hem, och tvinga rollpersonerna på så sätt att göra något annat.

Beskrivningar: Detta är en bromsmekanism. När du får tillfälle, beskriv Babors gatumiljö. Tillbringa även tid med att beskriva personer de möter.

Paranoia-tabellen: Rätt använd är paranoia-tabellen en mycket effektiv broms. Bara det faktum att spelledaren slår en dold tärning, läser något och nämner en helt orelaterad händelse kan få vilken spelare som helst att bli paranoid och försiktig. Det är precis det som paranoia-tabellen är till för. Låt ett par "skarpa" situationer inträffa på paranoia-tabellen, bara för att markera för spelarna att något har hänt.

Spionen: Du har en spion rakt under rollpersonernas näsa. Använd honom för att ytterligare slöa ner handlingen genom att leda FSK till rollpersonerna om de avslöjar vad de sysslar med allt för noga.

Hjälp på vägen: Om spelarna tar för lång tid på sig kan de alltid få hjälp från den undre världen. Behövs det en bortförklaring så kan man alltid förklara det med att den

undre världen har märkt att rollpersonerna är ute och snokar, rapporterat detta till Nadoronov som i sin tur vill ta kontakt. Låt det inte bli för genomskinligt och uppenbart bara, utan se till att den första kontakten sker via mellan-händer och att allmän paranoia råder.

Inledning

Äventyret inleds med en genomgång på ambassaden. Några rollpersoner har infiltrerat Barbica på illegal väg, medan andra arbetar på ambassaden. Exakt hur de kom in i Barbica spelar ingen roll just nu – det viktiga är att få igång äventyret.

Ett kul sätt att inleda äventyret är att chocka spelarna. Dela ut rollpersonshandlingarna till spelarna och säg åt dem att bekanta sig med rollpersonerna medan du går ut och tar en sista tripp in på dass eller hämtar nåt nödvändigt att äta. Ta med dig alla papper utom kartan över Babor. Lägg denna på bordet så spelarna kan titta på den. Ute i korridoren, gör snabbt vad du ska göra och leta sedan upp någon person som inte ska spela äventyret och som är villig att hjälpa till.

Den frivilliges uppgift är att slita upp dörren till lokalen där spelarna sitter, ställa sig i enskild ställning ("i givakt", alltså) alldeles innanför den och vråla "Giv-AKT!!!" så högt lungorna orkar. Så fort den frivillige har vrålat ska du marschera in – dägg klackarna i golvet så det hörs ordentligt. Beordra "Manöver!" och säg åt den frivillige: "Tack så mycket, sergeant, ni kan gå nu." Den frivillige lämnar lokalen och stänger dörren. Förbered den frivillige på denna uppgift så att han vet vad han ska göra.

Du lär nu ha spelarnas odelade uppmärksamhet. Om spelarna gick upp i givakt är det bra rollspel och snabbt tänkande som ger en bonus på slutet vid poängsammanräkningen, men om de inte gjorde det är det ingen katastrof. Det är heller ingen katastrof om du inte får tag på någon som kan hjälpa dig i entrén – dess enda syfte är att stjäla showen.

Kemerons Föreläsning

"Min dam, mina herrar, jag är överste Kameron, militärattaché. Den replik som jag borde säga nu är 'jag behöver frivilliga till ett ytterst känsligt uppdrag för Hans Majestät', men den lyxen har vi tyvärr inte. Ni är de som med extremt kort varsel befunnits vara lämpliga för operationen, och vi har inte tid att leta upp fler personer att välja frivilliga ifrån. Jag är rädd att ni helt enkelt har blivit inkallade i tjänst med omedelbar verkan."

"Läget som följer: mannen på bilderna är Sergej Nadoronov, och han är Rådsfederationens farligaste och mest jagade man. Han är en av våra agenter i Babor, har kontakter i Politbyrån såväl som underrättelsetjänsten och armén, och har använt dem för att läcka vitala uppgifter till oss. Hans 'bisyssla' avslöjades i förrgår till FSK, och de har jagat honom sedan dess med alla resurser tillgäng-

liga. Vi är övertygade om att han har mycket mer uppgifter som han inte har läckt än, och vi har hur som helst en moralisk skyldighet att hjälpa honom."

"Som ni förstår är läget ytterst känsligt. I och med att han är avslöjad så är han också automatiskt dömd för förräderi. Skulle han gripas så kommer han att förhöras, förmodligen med tortyr och droger, och kommer med stor sannolikhet att avslöja andra kardiska agenter och agenter från allierade länder i Barbica. Förutom förlusten till en ypperlig underrättelsekälla hotas själva basen till Kardiens och VEFA:s underrättelseverksamhet i Barbica."

"Under de rådande omständigheterna har vi inget annat val. Er uppgift är, i prioritetsordning, finn Nadoronov, genomför en preliminär ufrågning, få ut honom ur Barbica och till Karden, och se till att FSK eller Rådsstaten på inget sätt får tillgång till Nadoronov levande. **[konstpaus]** Ja, det innebär att om Nadoronov faller i FSRRs händer,

Sätt upp bilderna på Nadoronov så att alla spelare kan se dem. Använd en magnet på whiteboarden, tejp på väggen eller nåt i den stilen, eller lägg bilderna på spelbordet om det inte finns någon annan lösning. Tänk *"hellre snabbt än bra"* i det här fallet – du har just snott åt dig uppmärksamheten genom din dramatiska entré. Schabbla inte bort den genom att vara slö.

Lägg slutligen mappen med texten "Sergej Nadoronov" på bordet framför spelarna. När det är klart börjar du föreläsningen i rollen som överste Dirham Kameron, militärat-tachén på Kardiens ambassad i Babor. Håll föreläsningen stående, och sätt dig inte förrän föreläsningen är klar (se **Kemerons Föreläsning** nedan).

När föredragningen är över kan du sätta dig ner. Säg till spelarna att överste Kameron marscherar ut ur rummet. Nu har de tid att gå igenom materialet i mappen och finna de första ledtrådarna för att hitta Nadoronov. Påminn dem ständigt om att klockan tickar.

Rollpersonerna får sedan träffa Jerge Xebvo, överste Kemerons stabssekreterare. Fortsättningsvis är det Xebvo som kommer att sköta kontakten mellan rollpersonerna och Kameron.

Rollpersonernas resurser

Rollpersonerna har inte mycket resurser till sitt förfogande. De börjar med några enkla listor över Nadoronovs kända kontakter, medbrottslingar, källor, adresser och fältbrevlådor. Av dessa är det i princip kontakterna som är användbara – källorna är försvunna eller vill inte samarbeta, adresserna är övergivna, medbrottslingarna är antingen gripna eller samma personer som kontakterna, och fältbrevlådorna används inte.

Rollpersonerna får dessutom ett diplomatpass, vilket garanterar att rollpersonerna inte kan ställas inför domstol i FSRR utan måste utlämnas till Kardien. Skulle rollpersonerna åka dit och kan visa sitt diplomatpass kommer de att utvisas ur FSRR och förklaras persona non grata ("icke

önskvärd person"). Däremot är diplomatpasset ingen sköld som stoppar allt. Om FSRRs soldater blir skjutna på så skjuter de tillbaka. **Rollpersonerna bör inte använda sina diplomatpass!** Om de gör det så är de automatiskt kopplade till ambassaden, och i så fall kommer FSK (som är förvarnade genom Xebvo) att vänligt men bestämt köra tillbaka rollpersonerna till ambassaden. Diplomattpassen är därför en nödlösning – rollpersonerna bör använda sina vanliga pass och visa ("visa" här i betydelsen plural av "visum") i alla kontroller.

Om rollpersonerna begär vapen så förses de också med detta i den mån ambassaden kan ordna fram det. Marinkårs-soldaterna som bevakar ambassaden har automatkarbiner, och ett antal pistoler (varav två är försedda med ljuddämpare) kan skrapas fram. I övrigt är det ont om vapen, och rollpersonerna rekommenderas inte att gå beväpnade till en början. Behövs det senare vid flykten så må det vara hänt, men fram till dess är vapen mest till hinders, inte till nytta och kan till och med sätta rollpersonerna i trubbel om de skulle stoppas och visiteras av myndigheterna.

Det sista rollpersonerna förses med är förmodligen deras mest kraftfulla vapen: en rejäl bunt med kardisk och trakorisk valuta, vilket kan användas i Babor trots att den inhemska valutan egentligen är den enda tillåtna. Faktum kvarstår dock: en hel del av lyxvarorna på varuhusen kan man endast köpa för de illegala västvalutorna.

Första hindret

Det första hindret som rollpersonerna drabbas av är bevakningen av ambassaden. I det rådande krisläget har FSK ökat bevakningen av Kardiens ambassad, så innan rollpersonerna kan göra något effektivt måste de skaka av sig förföljarna. Detta är ett utmärkt tillfälle att presentera Babor som stad för rollpersonerna och dessutom injaga en dos hälsosam paranoia hos spelarna. Gör det mycket klart för dem att de är i fiendeland och att varje medborgare är en fiende in spe som bara väntar på att förråda rollpersonerna.

eller om risken är allt för överhängande att han gör det, så måste han likvideras. Se det som en nåd i så fall – FSK har inte silkesvantar på sig i sådana här fall och han kommer likafullt att bli avrättad. Skillnaden är att det går snabbt om ni gör det och att resten av agentnätet inte dör."

"Ni har rätt att utnyttja alla tänkbara resurser för att lyckas med uppgiften, så länge det inte för oss till storkrig med FSRR. Om ni fångslas av FSRR kommer Kardien att förneka all kännedom om era förehavanden, men kommer i möjligaste mån att bistå med rättshjälp och verka för en framtida utväxling. Jag hoppas dock att ni förstår att ju våldsammare metoder ni tar till, desto svårare blir det att hjälpa er om ni åker fast. Vidare är det ytterst tveksamt att säkerhetstjänsten kommer att ta hänsyn till diplomatisk immunitet om ni börjar skjuta på dem."

"I övrigt har den här operationen aldrig inträffat. Ingenting får knystas om den utanför detta rum eller hos den officer som ger avgenomgången efter att uppdraget

är slutfört. Jag bryr mig inte om Dagen sätter upp en löpsedel på en och en halv kilometer – det här har aldrig inträffat. Jag hoppas att jag slipper genomlida en spionrättegång, för det är vad som kommer att inträffa om det här läcker ut."

"Alla uppgifter som vi har om Nadoronov och dennes kontaktnät finns i mappen framför er. Den mappen är er enda fördel gentemot FSK. De har mantal, tid och en nations försvarsbudget – en förbaskat stor nations försvarsbudget, till och med – om de skulle behöva det, så om ni inte utnyttjar innehållet i mappen och det snabbt så lär de vinna den här kapplöpningen och sopa undan mattan på hela det kardiska underrättelseväsendet i Barbia."

"Om det inte var några andra frågor?" **[Gör en konstpauz här och titta spelarna i ögonen. Ge dem inte tid att ställa några frågor.]** "Varför är ni fortfarande kvar? Sätt fart!"

Tänkbara metoder för rollpersonerna att skaka av sig sina skuggor är att dela upp sig upprepade gånger, smälta in i folkmassor och mötas på förberedda platser. Tunnelbana är ett väl beprövat trick som brukar fungera i polis-romaner – i det här äventyret krävs det dessutom en god portion tur, eftersom FSK har så mansstarka resurser till sitt förfogande. Låt spelarna jobba lite för att komma undan – det ska inte bara vara enkelt i början på äventyr...

Att hitta Nadoronov

Det finns två ingångsspår till Nadoronov. Det ena är den undre världen, i form av Pjotr Uljatjov. Det andra är i form av Fjodor Burganev, den dvärg som förrådde Nadoronov. Båda står på rollpersonernas lista över Nadoronovs kontakter.

Uljatjov

Pjotr Uljatjov står listad som en av Nadoronovs kontakter och mellanhand. Uljatjov har dessutom kontakter med en hel kasse folk i Babor's undre värld, och har försett Nadoronov med en hel uppsättning med falska identiteter, och givit honom en del personer som kan ge honom skydd ett tag. En av dessa, Uri Kotosov, känner till Ivan Gerasimov, som kan leda rollpersonerna till Nadoronov.

Förutom att Uljatjov kan leda rollpersonerna vidare mot Gerasimov så kan han dessutom ordna falska papper och vapen åt rollpersonerna. Även transport går att ordna, men allt detta kostar en stor kasse västvaluta som rollpersonerna har.

Kotosov

Kotosov är en småskurk som har ett antal gömställen runt om i Babor. Han använder dem mest för att gömma narkotika i, och tjänar sitt levebröd på detta. Han har huserat Nadoronov i ett av dessa gömställen och samtidigt letat upp ett nytt och säkrare gömställe åt honom. Kotosov kan leda rollpersonerna vidare till Gerasimov om de bara kan betala för sig. Kotosov tänker dock hålla tyst: han har en heder att tänka på. Enda orsaken till att han hjälper rollpersonerna vidare är att han har fått instruktioner av Nadoronov att folk från Kardien kanske kommer att leta efter honom, och att dessa ska skickas vidare till Gerasimov. Hade han inte fått sådana instruktioner så hade det inte hjälpt vad rollpersonerna hade erbjudit. Däremot har Kotosov inte fått några instruktioner som säger att han inte får tjäna pengar på att leda rollpersonerna till Gerasimov. Kotosov är trots allt en ovanligt kapitalistisk barbier.

Burganev

Fjodor Burganev kan leda rollpersonerna till Natalja Unova, Nadoronovs älskarinna. Unova kan sedan hänvisa till Gerasimov som vet var han gömmer sig nu. Problemet är att Burganev står under FSKs bevakning. Man har släppt Burganev lös i hopp om att han ska leda FSK till Nadoronov, vilket Burganev förstår. Om rollpersonerna ringer Burganev så blir samtalet automatiskt avlyssnat. Samma sak gäller om

de kontaktar Burganev i hans hem. I båda fallen försöker Burganev bli av med rollpersonerna. En kontakt på gatan är möjlig och risken för avlyssning är mindre.

Burganev är livrädd men lider också av samvetsqual. Han vet att han kommer att försvinna så snart som Nadoronov är borta (på ett eller annat sätt) och han vet också att han inte kan fly. Ett möjligt pris för att han ska samarbeta med rollpersonerna är hjälp att fly från Barbia till väst. Annars krävs att rollpersonerna spelar på Burganevs skuld känslor och försäkrar att de ska göra vad de kan för att rädda Nadoronov.

En möjlig metod att rädda Burganev är att ta honom till ambassaden. Med lite skurkstreck, lätt förklädnad och ett par fula tricks kan det gå att få dvärgen förbi FSKs säkerhetsstyrkor som bevakar ambassaden – rollpersonernas trumfkort är här Dubar Hammare, som är tillräckligt lik Fjodor Burganev för att denne enkelt skulle kunna förklara sig till kardisk dvärg och ta sig in på ambassaden med hjälp av dennes diplomatiska immunitet, medan Dubar Hammare håller sig dold. Rollpersonerna kan sedan smuggla ut Dubar Hammarens papper igen, varvid denne återtar sin sanna identitet. Fjodor Burganev får sedan politisk asyl och flygs ut ur landet.

Övertalning av Fjodor Burganev bör rollspelas. Om spelarna är för oerfarna för att kunna rollspela väl kan spelledaren vara snäll och tillåta ett par slag för Övertala, om bara spelarna förklarar sina argument och motiverar dem.

Unova

Natalja Unova är Sergej Nadoronovs älskarinna sedan ett par månader tillbaka. Hon har inte hört av honom på ett tag, men har fått ett meddelande via Gerasimov att inte kontakta Nadoronov på något sätt.

Om rollpersonerna kan övertyga Unova om att de verkligen kommer från väst så kan hon hjälpa dem att få kontakt med Gerasimov. Hon kan också bistå med hjälp i form av gömställen tills vidare, till exempel om man ska försöka smuggla in Burganev på ambassaden och behöver gömma en rollperson, eller gömma Nadoronov medan flykten förbereds.

Lustigt nog har Unova lyckats slinka igenom FSKs säkerhetskontroller och Burganev har lyckats hålla tyst om henne. Det innebär att FSK inte vet om att Natalja Unova har med Nadoronov att göra, så kan rollpersonerna bara komma förbi Burganev utan att åka fast så går Unova säker. Problemet är om rollpersonerna dabbar sig och avslöjar Unova på något sätt. FSK plockar då in henne för att se vad hon har för samband med Nadoronov. Hon håller emot i ungefär två till tre timmar, då FSKs förhållare blir våldsamma (våldtäkt är inte otänkbart för dem, till exempel), och avslöjar då sitt förhållande med Nadoronov och att hon har fått ett meddelande från Gerasimov. FSK utnyttjar omedelbart informationen och börjar plöja igenom Babor efter Gerasimov. Dessutom läcker FSK ut att Unova hålls fängslad, i hopp om att Nadoronov ska lämna in sig själv i utbyte mot Unovas liv och frihet.

Gerasimov

Ivan Gerasimov känner till Nadoronovs gömställe. Det innebär dock inte att Gerasimov avslöjar det för rollpersonerna bara för att rollpersonerna viftar med ett diplomatpass. FSK är välkända för sina skickliga förfalskningar, och rollpersonerna måste på något sätt bevisa att de faktiskt är kardiska agenter.

Gerasimov har ett par egna trick, bland annat ett par illegala taumaturgiker som han kan kontakta. Skulle Gerasimov bli kontaktad kommer han att försöka få åtminstone en av taumaturgikerna att göra en koll på rollpersonerna med en klass 4-besvärjelse (en mentalist-besvärjelse som gör intrång i den personliga integriteten/statens säkerhet). Problemet med det är att det kan ta tid att komma fram. Räkna med att det tar mellan 7 och 11 timmar att få fram magikern (sätt en hög siffra om du är elak, en låg siffra om du är snäll, eller slå 1T6+6 om du vill ge rollpersonerna en sportslig). Fram till dess kommer rollpersonerna att förvaras dolda och inlåsta i en järnbeklädd källare. De får mat om det drar ut på tiden och slussas ut till toaletten om det behövs, men bevakas konstant med automatkarbinsbeväpnade mafiosi. Inte ens Vania får uträtta sina behov i enskildhet.

Dusjenkova

Doktor Ana Dusjenkova är en gammal vän till Nadoronov, och en högt uppsatt expert i metahumanmedicin. Hon har också kunnat lämna en del av Nadoronovs paket till väst genom att delta i läkarkonferenser i väst och har på så sätt hamnat på listan över Nadoronovs kontakter.

Doktor Dusjenkova har ingen aning om Nadoronovs förehavanden. Hon hjälper gärna till så länge det inte innebär någon risk för hennes karriär eller familj (dvs helst inte), och hon vet inte var han gömmer sig. Det kan vara möjligt att utnyttja denna kontakt senare för att hålla sig undan från FSK.

Kropatjov

Vjatjeslav Kropatjov har en budfirma i Babors ytterkanter med hela två anställda: en lastkarl och en andreförare. De kör varor i en liten minibuss i Babor, förorterna och i byarna utanför. Nadoronov har ofta använt Kropatjov för att lämna saker och ting i fältbrevlådor. Kropatjovs fru, Irina, är ljusalv och sitter i fängelse för att ha protesterat mot det brutala sätt som Rådsrepublikernas armé slog ner på demokratiörelsen i Undre Nargur. Hans hjälp till Nadoronov är hans sätt att på något sätt visa sig värdig sin älskade hustru.

Inte heller Kropatjov vet något om Nadoronovs nuvarande belägenhet, men hjälper gärna till med transport när det gäller att fly senare och kan gärna tänka sig att offra livet. Han har näst intill givit upp hoppet om att få se Irina i livet igen, och vill nu betala tillbaka till FSK, som han hatar över allt annat. Får han bara garantier att hans insats kommer att skada FSK och FSRR i dess grundvalar så kan han göra vad som helst.

Om kontroller

FSKs soldater finns i princip överallt. De flesta har dock ingen som helst aning om vad som pågår. De har skickats ut på gatorna med order om att tillkalla en överordnad så fort något misstänkt uppenbarar sig; "misstänkt" här lika med vad som helst annat än det dagliga livet i Rådsfederationen eller personer som råkar likna en man på en bild som de har fått se (bilden föreställer Sergej Nadoronov i flottans uniform). Det omfattar västerländska besökare som tittar sig över axeln hela tiden, folk som hänger ovanligt länge på en och samma plats, folk som ställer dumma frågor, och annat folk som inte riktigt passar in.

Om rollpersonerna uppför sig det minsta iögonenfallande kommer de att tilldra sig uppmärksamhet. I de flesta fall innebär det att två soldater med automatkarbiner begär att få se rollpersonernas papper. Om något misstänksamt dyker upp i denna kontroll (till exempel utländska pass eller dålig barbosi) så skriver de ner rollpersonernas pass- och visumnummer i sina formulär och rapporterar till sina överordnade så snart som möjligt. Om rollpersoner som fastnar i kontroll verkar vara något utöver det vanliga så tillkallas en överordnad omedelbart, som fortsätter utfrågningen. Om rollpersonerna hävdar diplomatisk immunitet sätts de omedelbart på fri fot men under bevakning, och de måste än en gång skaka av sig förföljare.

De förväntar sig dock inte våldsamt motstånd, utan kommer att bli överraskade om rollpersonerna gör något våldsamt. Det första de gör är att ta skydd, och ger sedan eld tillbaka. Därmed går larmet och förstärkningar anländer snabbt. Det ska poängteras att FSK är ca 60.000 gånger fler än rollpersonerna, så om rollpersonerna tar till våld i det här läget så ligger de pyrt till.

FSKs soldater är alltid artiga vid sådana här kontroller, men är fullständigt medvetna om att de är i överläge. De är alltså **inte** ödmjuka, inte det minsta, men så länge de inte behöver vara grova, fula i mun eller våldsamma så låter de bli.

Överordnade, med början på övre löjtnant och uppåt, vet att de letar efter en viss person som har dömts till att vara förrädare gentemot Rådsfederationen. De har en bild och ett namn, men det är allt. Så fort de får reda på något som kan ha något med bilden eller namnet att göra så kontaktar de **sina** överordnade.

Den typiska kontrollen kommer att gå till ungefär så här: rollpersonerna stoppas av två män som begär att få se deras papper. Den ene, med automatkarbinen hängande i sidan, tar emot papperen och studerar dem, medan den andre håller automatkarbinen ganska slapp i famnen med remmen över axeln. Mannen som tar emot papperen kommer att noga titta igenom dem och fråga om detaljer som han finner intressant. Han skriver upp namn, passnummer, visumnummer och frågar om rollpersonernas inbördes relationer. Om rollpersonerna har problem med barbosi så kan soldaterna förvånansvärt ofta tala lite joriska: chansen för det är ca 40% (1-8 på 1T20). Om kommunikation är omöjlig tillkallas en överordnad som talar joriska. Om inget

uppdagas som är brottsligt eller som har med Sergej Nadoronov att göra så får de oftast tillbaka sina papper och får gå.

Ibland (ca 10% av kontrollerna: om du slår 1 eller 2 på 1T20 så inträffar det) så säger soldaterna att papperen inte är i sin ordning. Detta är spelat – soldaterna har ingen träning i att kontrollera huruvida papperen är förfälskade eller inte. De gör detta för att få den de förhör ur balans och se om de reagerar misstänkt. Om den förhörde reagerar misstänkt så grips de och förhörs senare i detalj av en överordnad officer. Om inte tittar de igenom papperen igen, denna gång ännu mer noggrant och lämnar tillbaka dem med en ursäkt om att de tog misste och en välgångsönskning.

Det är svårt att muta soldater i FSK. I och med att de alltid patrullerar i par så finns alltid risken att den ene rapporterar den andres mutbrott. Därför vågar de flesta inte ta emot mutor. En vanlig metod är att båda tar emot mutan och rapporterar bestickaren tillsammans med hela mutan. Bestickaren stoppas senare och grips, och soldaterna får ta emot en viss ersättning (ofta en del av mutan) som belöning för sin rådgivning. Det finns dock en risk med det – om bestickaren kommer undan kan båda hamna i dålig dager för att de inte grep honom på fläcken.

Se även **Torsdag 15.00** i tidslinjen.

Avlyssning

Tvärtom vad propagandan gör gällande så är inte alla telefoner i Barbia avlyssnade. De kan däremot komma att bli avlyssnade utan förvarning.

I tider som dessa kan dock vissa telefoner vara avlyssnade. Just nu är alla telefonkiosker avlyssnade, liksom alla personer i och omkring Babor som är på det minsta misstänkta. I mån det är möjligt avlyssnas dessutom alla ambassaders telefoner också, men dessa har ofta talkrypto och andra säkerhetsfinesser.

Det innebär att rollpersoner som använder telefonkiosker eller osäkra telefonlinjer till ambassaden kommer att bli avlyssnade. Dito gäller om de försöker använda telefonen hos någon som är misstänkt. Dessutom finns det en liten möjlighet att rollpersonerna fastnar i en stickprovskontroll. Det är ca 1% chans att ett visst telefonsamtal är avlyssnat, även om man använder en telefon från en god rådsmedborgare.

De enda telefoner som är 100% säkra är de som har talkrypto i båda ändar, men detta är i sig misstänkt och om FSK kan kontrollera någondera änden så kommer de att göra det, om det upptäcks.

Rapportering

Jerge Xebvo, den person som oftast tar emot rollpersonernas önskemål och rapporter, är spion. Han rapporterar visserligen vidare vad rollpersonerna säger till överste Kameron, men han läcker också delar av samma uppgifter till FSK. Dessutom finns risken att han utelämnar små (men vitala delar) när han rapporterar till Kameron.

Xebvo är inte dum. Han har redan förberett sitt avhopp om det skulle behövas, men förhoppningsvis ska han kunna klara sig undan och även fortsättningsvis hjälpa FSRR i dess kamp mot kapitalistisk imperialism.

Om det går upp för rollpersonerna att någon tipsar FSK om deras förehavanden lär det inte dröja så länge innan någon börjar misstänka Xebvo – all information går trots allt via honom. Det finns också en möjlighet att de börjar misstänka överste Kameron. Rollpersonerna måste då gå en känslig balansgång mellan paranoia och tillit – de behöver ambassadens och Kameroners resurser, men kan de verkligen lita på honom? Smarta rollpersoner säger vad de behöver och var de hämtar upp det, men ingenting mer, och håller helt tyst om syfte eller användning.

Att röja undan spår

De spelare som tänker på att spåren som rollpersonerna följer lika gärna kan leda FSK till samma mål bör sannerligen belönas. Problemet är bara hur man sopar undan spåren. Att likvidera de personer man talar med är ingen bra idé, eftersom det lämnar ett fysiskt spår att följa, även om vittnen försvinner. Då är det bättre att övertala personerna att gå under jorden på ett eller annat sätt. En metod är att samla alla nyckellänkar på samma plats eller skicka dem till ambassaden på något sätt.

De viktiga länkarna är Uljatjov eller Kotosov, samt Burganev eller Unova. Uljatjov leder till Kotosov som leder till Gerasimov. På samma sätt leder Burganev till Unova som leder till Gerasimov. Man kan tycka att det vore smartare att röja undan Gerasimov, men smarta spelare inser att Gerasimov har mer resurser än någon av de andra, och därför fortfarande behövs.

Uljatjov och Kotosov är djupt insyltade i den undre världen och kan lätt försvinna om det skulle krävas, i alla fall så länge att situationen är överspelad. Unova är det inte så stora problem med. Hon håller sig gärna tillsammans med Nadoronov, och förutom att Nadoronov inte vill att Unova ska skadas så har han inget emot hennes sällskap. Problemet blir dock snarare att få ut Unova och Nadoronov. Nadoronov kan gärna insistera på att Unova ska följa med ut ut landet, vilket ställer till problem för rollpersonerna och kräver lite mer planering i del två och tre.

Burganev är det värre med – han står trots allt under FSKs bevakning och har inte lika lätt att försvinna. Får man in honom på ambassaden så har man klarat sig ganska bra.

Paranoia-tabellen

Nedanstående tabell är ett utmärkt hjälpmedel för att framkalla lite paranoia hos spelarna. Spelare har en tendens att betrakta dolda tärningsslag som olycksbådande, och allt som spelledaren berättar brukar tolkas som att det har någon form av signifikans för äventyret. Så varför inte utnyttja det? Slå 1T20 på tabellen och se vad som händer och vad det betyder. Använd paranoia-tabellen så fort rollpersonerna rör sig i Babor, även i del två och del tre.

Skulle spelarna så småningom upptäcka innebörden bakom de dolda slagen och de underliga till synes meningslösa händelserna så kan du gott låta en skarp händelse inträffa som avbrott. Det borde få spelarna att bli lite mer nervösa igen.

1T20	Händelse	Vad det verkligen innebär
01	En svart bil kör förbi i hög fart.	Bilen innehåller en partipamp med privatchaufför från FSK, och har ingenting med rollpersonerna att göra.
02	En sopgubbe betraktar rollpersonerna under lång tid.	Ingenting - sopgubben råkar bara tycka att Vania är trevlig att vila ögonen på.
03	Två småbarnsmammor skyndar från platsen med barnvagnar.	Småbarnsmammorna är nervösa. De har upptäckt några av FSKs soldater som rollpersonerna inte har sett än. Soldaterna kommer dock att missa platsen.
04	En orakad tjock man med keps och ylletroja går fram och frågar "Har'u en spänn, kamrat?" på sluddrig barbosi.	Mannen är civilklädd agent för FSK. Om rollpersonerna uppträder misstänkt eller utländskt rapporterar han dem så fort de är utom synhåll, och en vanlig uniformerad patrull frågar ut dem.
05	Ett älskande par möter rollpersonerna, arm i arm. När rollpersonerna tittar på dem tittar de tillbaks.	Ingenting - det älskande paret är faktiskt kära, men störs lite av att rollpersonerna tittar efter dem.
06	En visselpipa tjuiter till.	FSK kontrollerar två andra personer i närheten som dock flyr från platsen, därav visselpipan. Förstärkningar anländer snabbt och rusar förbi rollpersonerna.
07	Ett pansarfordon stannar en bit framför rollpersonerna.	En stickprovskontroll sätts upp med vägsärr och allt. Tolv soldater plus deras befäl stannar och kontrollerar papper på samtliga förbipasserande, till fots eller i fordon.
08	Två soldater stoppar rollpersonerna.	Soldaterna kommer från Kazan och känner inte till Babors geografi. De ska patrullera en närliggande gata men har gått vilse, och vill ha hjälp med vägen. De blir jättetacksamma om de får hjälp av goda rådsmedborgare.
09	Två soldater äter varmkorv vid en korvkiosk i närheten.	Tja, även soldater måste äta.
10	Två soldater gör en stickprovskontroll och rollpersonernas papper är inte i ordning.	Stress. Soldaterna försöker få rollpersonerna ur balans så att de lättare ska kunna upptäcka något misstänkt.
11	Någon ropar "Halt!" på barbosi och rollpersonerna upptäcker att de är i fel ände av en kasse automatkarbiner.	En soldat vill glänsa lite väl mycket och anser att en av rollpersonerna är misstänkt lik mannen på fotot som han har fått se.
12	En man står i en telefonkiosk ovanligt länge utan att ringa.	Mannen är i själva verket med i organizatsijan, den barbiska maffian, och ska varna sina kumpaner om FSK kommer för nära.
13	En svart bil glider långsamt förbi.	Det är mycket riktigt en svart bil som långsamt glider förbi, men den har ingenting med FSK att göra.



1T20	Händelse	Vad det verkligen innebär
14	En man med en lång rock och pälsmössa står lutad mot en lyktstolpe och läser tidningen. Han tittar över kanten då och då.	Alla bär lång rock och pälsmössa vintertid i Babor - det är inget konstigt med det. Tidningen är förstås "kraftigt vinklad", men det är de flesta tidningar i FSRR, och de som inte är det är förbjudna.
15	En militär lastbil stannar på vägen precis framför rollpersonerna.	Rött ljus, förstås. Beskriv gärna hur soldaterna på flaket tittar på rollpersonerna, pekar och greppar om sina automatkarbiner...
16	En äldre kvinna erbjuder barbiska rubel till "förmånlig kurs".	Svartabörsväxlare är i och för sig olagliga, men har inget med FSK att göra. Åker de fast så kommer dock staten inte tveka att lägga till sådan subversiv verksamhet till åklagarens lista.
17	En trakorisk turist krockar med rollpersonerna. Han gör närmanden mot Vania på usel barbosi.	Om rollpersonerna avslöjar sig som kardier så blir turisten hur lycklig som helst och vill bjuda på en krogrunda. Han blir väldigt förnärad om rollpersonerna avböjer.
18	När rollpersonerna märker en patrull på väg emot dem stannar en terrängbil.	Terrängbilen innehåller major Nikita Prjabin, som gör stickprovskontroller då och då. Han har inget intresse av rollpersonerna än, utan koncentrerar sig på patrullen och deras förhörsprotokoll.
19	Tre män står på en pir under en bro som rollpersonerna passerar. De springer så fort rollpersonerna upptäcker dem.	En författargrupp till en "subversiv tidning" har ett möte under bron, och får panik när rollpersonerna upptäcker dem. Det är lätt att bli paranoid med FSKs soldater ute på gatorna...
20	Två soldater misshandlar en ung man. En tredje soldat drar bort en ung kvinna från mannen och sliter i hennes kläder.	Soldaterna "utnyttjar tillfället". Ingen kommer att våga att ange dem för misshandel och eventuellt våldtäkt, då soldater i FSK är goda partimedborgare och alltså ligger bra till i rätten. De enda som skulle ha en chans i ett sådant mål är rollpersonerna, eftersom oregerliga soldater är dålig propaganda gentemot väst. Å andra sidan, rollpersonerna har nog inget intresse av att dras in i FSKs affärer...

Del 2: Skenbar säkerhet

Beräknad tid: ca 1 timme 30 minuter.

I del två gäller det att gömma undan Sergej Nadoronov till dess att flykten ut ur landet är förberedd. Dessutom ska man genomföra det preliminära förhøret. Fortfarande har man säkerhetsstyrkorna i hasorna.

Rollpersonerna kan inte ta skydd på ambassaden, då prickskyttar med stor sannolikhet kommer skjuta ner Sergej Nadoronov så fort han visar sig på ambassaden. Säkerhetsstyrkorna börjar dessutom dra åt snaran, och om rollpersonerna sölar är det sannolikt att de blir utvisade och förklarade "icke önskvärda". Vad som händer med Sergej Nadoronov bör vi inte hänga kvar vid så länge – låt oss bara konstatera att hans slutliga död blir förmodligen en befrielse.

Hålla tiden

Större delen av del två upptas av tre aktiviteter. För det första gäller det att finna ett bra gömställe och förflytta Nadoronov dit. För det andra kommer en stor del av rollpersonerna förmodligen planera flykten från Barbis på något sätt. För det tredje är detta ett utmärkt tillfälle att genomföra den preliminära utfrågningen av Nadoronov.

Du har inte lika många kontrollmöjligheter för att denna del ska ta lagom lång tid som i del ett, men det finns dock några:

Finna gömställe: Om du märker att du har ont om tid, snabba upp förflyttandet av Nadoronov något. Om du å andra sidan märker att spelarna går snabbt fram, låt rollpersonerna bli tvungna att verkligen leta efter ett gömställe och övertala ägarna till gömstället.

Planerandet: När det gäller planerandet av flykten från Babor och FSRR får du vara behjälplig för spelarna, och genom Gerasimov, Nadoronov eller Kropatjov förklara problemen som finns. Dessa kan också ge idéer och förslag till rollpersonerna om det skulle behövas. De kan också användas för att kullkasta planerandet genom sina fakta, och på så sätt både snabba upp och bromsa planerandet.

Utfrågningen: Om du har tid, brodera ut Nadoronovs svar och utveckla förhøret in på djupare detaljer. Du blir då tvungen att själv improvisera detaljer, men ta inspiration av gamla Sovjet så går det nog bra. Om utfrågningen drar ut på tiden så kan Nadoronov alltid besluta sig för att hålla tyst till dess att han är på kardisk mark, eftersom han är rädd att rollpersonerna försöker dra ut alla hans hemligheter så att de ska slippa att smuggla ut honom. Man blir lätt paranoid i FSRR, men å andra sidan, i Nadoronovs sats är det nog berättigat att vara lite paranoid.

Stormning: Ta inte till stormningen om du inte anser dig ha tid med den. Om spelarna snabbt förbereder flyktvägar och alternativa gömställen, och gör allting inom en halvtimme, så kan det vara värt att storma stället bara för att få lite action. Annars, låt bli.

Möjliga gömställen

Det finns några gömställen som man kan använda. Alla har sina egna respektive möjligheter och faror.

Det säkra huset: Det säkra huset är relativt säkert. Det är anskaffat genom mullvadar inom FSRRs statsapparat och FSK känner faktiskt inte till det. Rollpersonerna kan få tillgång till det om de meddelar detta behov. Om Jerge Xebvo inte är avslöjad är det han som skickar rollpersonerna till det säkra huset, samtidigt som han informerar FSK om adressen. Resultatet blir en stormning när rollpersonerna börjar känna sig säkra.

Gerasimovs gömställe: Gerasimovs ställe är helt säkrat från FSK. Det finns väl förberedda försvar och flyktvägar. Det enda som säger emot Gerasimovs gömställe är att det finns en del ledtrådar som leder dit. Kan rollpersonerna hitta dit så är det mest en tidsfråga innan FSK hittar dit. Gerasimov kommer att insistera på att spåren som ledde rollpersonerna till honom sopas undan. De svaga länkarna här är Burganev, Unova och Uljatjov.

Hos Unova: Unovas lägenhets starka sida är dess anonymitet. Problemet är att Burganev känner till Unovas relation till Nadoronov, så att när Burganev grips är det mest en tidsfråga innan han knäcks. Risken finns då att FSK griper Unova med otillräckliga resurser (de är inte beredda på att rollpersonerna finns där), och att det resulterar i ett blodbad.

Hos Kropatjov: Vjatjeslav Kropatjovs starka sida är att rollpersonerna är de enda som känner till det. Det finns inga ledtrådar som kan leda till Kropatjov utom Nadoronov. Dessutom har Kropatjov ett flyktfordon, så försvinnandet ur landet är relativt lätt att ordna.

Galadje-sjukhuset: Dusjenkova kan gömma undan rollpersonerna på sjukhuset. Fördelen är att det är ett ställe som FSK knappast får för sig att leta. Det är också lätt att försvinna i folkmassan där, och det finns gott om gömställen i kulvertar och andra roliga platser. Nackdelen är att det ligger centralt och är svårare att fly ifrån.

Jerge Xebvo: Den eviga jokern i leken är Jerge Xebvo, mullvaden på ambassaden. Om rollpersonerna talar för mycket med ambassaden så kommer FSK få reda på det.

Förhøret

När man väl har kommit till ett säkert gömställe så kan det vara dags att genomföra det första inledande förhøret med Nadoronov. Rollpersonerna har inte fått någon information om vad de ska fråga Nadoronov om (den informationen är inte tillgänglig på deras säkerhetsnivå) så de får helt enkelt treva sig fram. Nedan finns en kort sammanställning av Nadoronovs kunskaper.

Krigsplaner: FSRRs krigsplaner bygger på att kärnvapen ska sättas in. Detta är mer eller mindre en chock för VEFA, eftersom dessa bygger sin försvarsdoktrin på ömsesidig garanterad förintelse. VEFAs plan bygger på att FSRR inte ska sätta in kärnvapen på grund av hotet från VEFAs kärnvapen. FSRR å andra sidan bygger sina krigsplaner på att insats med taktiska kärnvapen breddar vägen för en snabb invasion av väst och att VEFAs politiska splittring ska för-

laga ett vedergällningsanfall med taktiska kärnvapen så pass länge att det är försent att göra det utan att skada VEFAs egna medlemsstater. Vid det laget kommer enda möjligheten att slå tillbaka med strategiska kärnvapen, och FSRR räknar kallt med att VEFA inte kommer att våga slå tillbaka med strategiska kärnvapen, samt att de egna förberedelserna gör att FSRR kan överleva ett kärnvapenattentat.

Taumaturgisk forskning: FSRRs fjärrskådningsprojekt drar på tok för mycket resurser från FSRRs försvar, och det är tveksamt om FSRR verkligen har råd att fullfölja det, speciellt som vanliga humanunderrättelser har visat sig vara mer tillförlitligt och ger mer information. Det enda egentliga skälet att FSRR har kvar programmet är att VEFA har ett sådant program som av allt att döma är ganska framgångsrikt. Det finns också nånting inom fjärrskådningsprojektet som slukar mängder med resurser, men som han inte vet något om.

Vapenteknik: Ett strategiskt robotförsvar ligger högt upp på prioriteringen, liksom ett väl utvecklat biovapenprogram. Bland de mer notervärda projekten är Draken, en markbaserad kemisk antirobotlaser som kan nå upp i omloppsbana och därmed slå ut VEFAs kärnvapen innan de kommer in över FSRR. Ett sådant vapen skulle allvarligt rubba kärnvapenbalansen i världen och föra världen ett steg närmare kärnvapenkrig. En lättnadens suck kan dock dras över mängden kärnvapen och tunga bombare – de är inte alls så många som VEFA tror och en stor del av de strategiska robotarna kommer förmodligen aldrig att kunna lyfta på grund av fuktproblem. Därmed verkar det som att VEFA faktiskt har ett litet kärnvapenövertag, trots vad propaganda och underrättelser tyder på.

Mullvadar: Nadoronov kan namnge fyra mullvadar inom Trakorien och Kardiens underrättelsetjänster, och vet att det finns åtskilliga andra, bland annat på Kardiens ambasad i Babor. Utöver det kan han också peka ut ett antal personer som har spionerat på VEFAs länder och industri.

Politisk splittring: Det förekommer en enorm politisk splittring i de högsta leden inom politbyrån. Å ena sidan finns reformisterna, som vill ha en mer västvänlig politik; å andra sidan finns de ortodoxa som i första hand vill isolera FSRR från väst och i andra hand inkorporera väst i FSRR med våld om så krävs. De båda fraktionerna är ungefär jämbördiga i politbyrån, men maktkampen är sönderslitande. Ett avgörande måste komma till snart. Ett problem är också att splittringen skakar hela samhället, och att en enande faktor mycket väl kan komma att behövas. Det innebär att om de ortodoxa får ett litet övertag, men inte tillräckligt stort för att dominera, så finns risken att de skapar en ursäkt och tvingar in FSRR i krig med VEFA för att kunna behålla dominansen och ena rådsfederationen. Denna nyhet är helt okänd för väst och kan snarast liknas vid en politisk bomb. Å ena sidan är det en enorm möjlighet, å andra sidan är insatsen enormt stor. Vinner reformisterna kan världen slappna av, medan om de ortodoxa vinner så är risken stor att världen drabbas av kärnvapenkrig.

Den elaka ordern

Observera att rollpersonernas order är synnerligen elaka: i samma ögonblick som den preliminära utfrågningen sker så täcks samtliga närvarande rollpersoner av ordern "hamna inte i barbiernas händer". Klargör detta för spelarna: de personer som genomför förhöret får inte fångas och förhöras av FSK. Skulle detta hända så har de order på så klar jori som man kan begära att döda fångna rollpersoner eller att dessa tar livet av sig själva. Om du är elak säger du detta först efter att utfrågningen är klar.

Detta ställer en ny skrämmande möjlighet på spelarna: det faktum att de kan tvingas ha ihjäl andra spelares rollpersoner eller stå till svars för ordersabotage, ordervägran eller till och med myteri. Låt spelarna fundera över dessa hemska möjligheter en stund innan du fortsätter.

Faktum är att denna order och dess konsekvenser är en av de viktiga punkterna med äventyret, så låt spelarna fundera över detta och diskutera detta en stund. Skulle det dra ut på tiden kan du alltid avbryta, men det här är så pass viktigt att du gott kan sno tid från andra händelser eller till och med dra över tiden lite om det krävs.

Stormstyrka

Om FSK får upp spåret på det ställe där rollpersonerna gömmer Nadoronov så kommer de att storma det. När FSK stormar så är det inga halvmesyryr som gäller. Enligt den barbiska doktrinen ska varje operation genomföras "så säkert som möjligt" – "säkert" här i betydelsen att framgång garanteras så gott det går, inte i betydelsen "soldatens säkerhet". Detta genomsyrar också deras stormning.

Till att börja med, stormningsstyrkan är så pass stor att den med lätthet kan omringa huset och att varje rum kan rensas i princip samtidigt (upp till kompanistorlek). Vidare bedömer man att Nadoronovs hälsa är sekundär jämfört med att stoppa hans avhopp till väst, varför man använder skarpa handgranater för att rensa rum. Soldaterna har inga särskilda order utom att om möjligt gripa Nadoronov, utan ger verkanseld direkt de ser ett mål som inte är Nadoronov.

Summa summarum är att rollpersonerna inte har särskilt stor chans att hålla stormstyrkan stängden, ens med hjälp av Gerasimovs män om de finns tillgängliga. Att fördröja dem så pass länge att de viktiga personerna kan komma undan är den våldstaktik som fungerar bäst, men det är absolut säkrast att skaffa sig tidig förvarning och fly om en stormning verkar vara på gång.

Del 3: Vargflocken samlas

Beräknad tid: ca 1 timme.

I del tre blir det fart. Målet är nu att få ut Sergej Nadoronov ur landet, en operation som kräver tur, skicklighet och förhoppningsvis (ur dramatikers synvinkel) en rejäl kasse action. Det är nu man tar till med horder av säkerhetspersonal med automatkarbiner som skjuter mot rollpersonernas ben och missar, maffiga explosioner och vilda jakter genom vintervita skogar. Väl i säkerhet i Kardiens överlämnas Sergej Nadoronov till myndigheterna som tar väl hand om honom. Rollpersoner och Nadoronov får en avgenomgång, och därefter är äventyret slut.

Hålla tiden

Denna del kan gå blixtnabbt, men den kan också ta tid. Det är ingen större katastrof om den här delen inte passar tiden sådär jättemycket. Betänk bara att spelarna förmodligen har ett spelpass efter det här (eller någon annan aktivitet) så dra inte över för mycket. Däremot finns det faktiskt ingen som helst fara med att genomföra del tre på kortare tid. En halvtimme är väl att anse som ett slags minimum, men uppåt är det bara nästa spelpass och spelarnas energi som avgränsar.

En sak att tänka på är det dramatiska slutet. Det får gärna bli ett röjigt slut som sätter andan i halsgropen på spelarna, följt av lite nertrappning för att få ner andan igen. Om du kan, försök lägga någon form av actionscen mot slutet. Om du märker att rollpersonernas plan kommer att innebära en våldsam eldstrid vid gränsen, försök snarare att korta del två något så att du får plats med en sådan actionscen i del tre. Om du å andra sidan märker att rollpersonernas plan kommer att lösas hur elegant som helst så kan du gott använda en stormning i del två som röjig action och låta del två dra ut på tiden, och sedan genomföra rollpersonernas eleganta och smidiga plan.

Var flexibel i denna del av äventyret. Det är näst intill omöjligt att förutse hur spelarna löser problemet, så därför analyserar vi några möjligheter och ger några tips på detta.

Flygplatsen

Cerenkov-flygplatsen är naturligtvis hårdbevakad av FSK. Att ta sig ut den här vägen är näst intill omöjligt, men med list och smarta planer kan det gå, speciellt om spelarna har sett för mycket på Mission: Impossible. Möjliga strategier är mycket bra förklädnader kombinerat med avledande manövrer och kanske ett smidigt personbyte på rätt ställe.

Ett av speltestgängen klädde ut kapten Nestor och Nadoronov så att de liknade varandra utom med ett enkelt klädbyte och att Nadoronov bara behövde riva av en mustasch. När FSK hade kontrollerat kapten Nestor till leda var det bara för Nadoronov att riva av en lösmustasch och byta kläder och papper med kaptenen för att vara färdigkontrollerad och kunna smita igenom till flygplanet utan

problem. Sedan försvann Nadoronov och Vania ut ur landet utan problem. De andra rollpersonerna fick följa med senare.

Vad som är svårast är förmodligen att smyga ombord på ett flygplan. Plattan är väl bevakad, liksom flygplanen. Det är tänkbart att låtsas vara servicepersonal eller kanske flygplanspersonal, men det kräver synnerligen goda kontakter för att ordna de papper som krävs, kanske en stor kasse pengar som muta och gott rollspel för att denna metod ska fungera.

Den stora faran med flygplatsen är att om FSK får minsta indikation på att Nadoronov är ombord på ett flygplan så skjuter de ner flygplanet utan att tveka. Omkring 250 civila passagerare avlider därmed. Därför måste rollpersonerna lyckas att se till att FSK inte får reda på detta till dess att flygplanet lämnat barbiskt lufttrum. Det här kan bli mer än knepigt om rollpersonerna slappnar av när flygplanet lyfter.

Mot gränsen

Den andra möjligheten är att fly mot gränsen per bil. Vjatjeslav Kropatjov är en möjlighet att få tag på ett fordon som kan lämna staden utan allt för stora problem. Denna möjlighet leder med största sannolikhet till en hel del röj.

Att gå över gränsen officiellt är så gott som omöjligt – kontrollerna är för hårda. Ska man förbi här krävs mer eller mindre en militär aktion, som rollpersonerna förhoppningsvis inte har resurser till. Däremot kan man gå över gränsen "vid sidan av". I båda fallen blir det fart och röj, med massor med eldstrider. Det blir också farligt – det kan mycket väl hända att det går åt både en och två rollpersoner i strid mot barbierna.

Via ambassaden

Det finns faktiskt en väg in i Kardiens ambassad, men den finns enbart tillgänglig om rollpersonerna uttryckligen begär den, nämligen ambassadens fordon, som är diplomatmärkta.

Ambassadens fordon, liksom själva ambassaden, är att betrakta som kardisk mark. Det innebär att får man bara in Nadoronov i ett sådant fordon och det finns en konsul eller ambassadör i den så kan denne ge politisk asyl till Nadoronov. Nadoronov kan sedan köras in i ambassaden utan att FSRR kan göra det minsta. Till och med transport ut ur landet kan ordnas därifrån.

Två problem uppstår dock med detta scenario. Det första är att få in Nadoronov i bilen. Det bör vara en skottsäker limousin med tonade rutor, så att prickskyttar inte kan komma åt Nadoronov. En sådan finns på ambassaden. Vidare är ambassadens fordon alltid skuggade så fort de lämnar ambassaden. Det gäller alltså att arrangera en mötesplats vid en viss tid, se till att fordonet inte mer än tvärnit, att dörren öppnas och Nadoronov snabbt kan föras in i bilen.

Det andra problemet kan förstöra det första, och även ställa till med problem senare, nämligen Jerge Xebvo, dramats hemske spion. Får han reda på rollpersonernas plan

(kom ihåg att Xebvo är den som sköter sambandet med överste Kameron, så risken är stor att han gör det) så kommer han förvarna FSK om planen och om möjligt mötesplatsen, så att Nadoronov hamnar i bakhåll eller grips. Han kommer också att vidta mått och steg för att själv eliminera Nadoronov om det behövs, på ambassaden eller i fordonet. I båda fallen kommer han också förbereda flyktvägar så att han kan hoppa av.



Del 4: Avslutning

När äventyret är slut finns det några saker som måste göras. Först måste rollpersonernas handlingar avstämmas – spelarna vill säkert veta exakt vad som har hänt och hur det gick. Sedan ska det göras lite administration på slutet. Skicka inte iväg spelarna direkt, utan tala om för dem hur det gick och ställ sedan frågorna som står i avsnittet Administration nedan.

Fullständig framgång

Rollpersonerna får ut Nadoronov ur Barbia och överlämnar honom till jordiska underrättelsetjänsten. Efter ett förhör förses Nadoronov med hemlig identitet på okänd ort och försvinner ur rollpersonernas liv för evigt. Rollpersonerna får en avgenomgång och får rapportera exakt vad som hände. Om rollpersonerna gjorde bra ifrån sig och inte ställde till allt för mycket fuffens så finns det risk att de får motta underrättelsetjänstens förtjänsttecken. Det finns också en risk för att rollpersonerna adlas för sin insats.

Begränsad framgång

Rollpersonerna får inte ut Nadoronov ur Barbia, men lyckas förhindra att han faller i FSRRs händer igen samt får ta del av en del av hans kunskaper. Rollpersonerna utsätts för hårda förhör för att minsta detalj om uppdraget och utfrågningen ska fastna på papper som kan analyseras. Man är också inresserad av en skuldfråga.

Om det bedöms att rollpersonerna har gjort allt i sin makt för att förhindra misslyckande släpps de utan anmärkning i tjänstepapper. Eventuellt kan en storskalig utredning av kardiska underrättelsetjänsten efter mullvadar inledas. Rollpersonernas karriärer som agenter är dock slut.

Begränsat misslyckande

Rollpersonerna får inte ut Nadoronov och får heller inte del av hans kunskaper. Om Nadoronov faller i FSRRs händer begär han självmord innan förhören börjar på allvar, så ingen större skada sker för Kardien. Däremot kommer rollpersonerna ut ur Barbia, kanske med hjälp av diplomatisk immunitet och då förklarade som *persona non grata* i FSRR.

Rollpersonerna hamnar dock i stenhårda förhör hemma i Kardien. Om rollpersonerna inte bedöms ha gjort allt i sin makt är risken stor för krigsrätt följt av rättegång, alternativt enbart rättegång för de civilanställda. Åtalspunkterna kan röra allt från ordervägran, ordersabotage och myteri (om de inte dödar Nadoronov innan han faller i FSRRs händer) till ordersabotage och försumlighet av tjänst (om de bara misslyckas). Risken för en fällande dom är inte så stor, men misstanken kommer alltid att leva kvar.

Totalt misslyckande

Rollpersonerna dör eller tillfångatas och får inte möjlighet att använda sig av diplomatisk immunitet. Nadoronov faller i FSRRs händer. Nadoronov begär självmord innan han hinner avslöja allt för mycket. Döda rollpersoner begravs på en soldatkyrkogård i omärkta gravar, medan tillfänga-

tagna rollpersoner förhörs enligt alla konstens regler och ställs inför en mycket förödmjukande spionrättegång. Efter ett antal hårda år i arbetsläger (slå 1T6) växlas de ut mot barbiska spioner och kommer hem, tärda och utmärglade. Mycket mer händer inte – efter en avgenomgång får rollpersonerna påbörja ett nytt civilt liv, för evigt märkta av vistelsen i lägret, och gör inte särskilt mycket väsen av sig i framtiden.

Överste Kameron, som utpekas som den ansvarige officeren bakom incidenten, förklaras *persona non grata* och skickas hem från den kardiska beskickningen.

Administration och avslut

När äventyret är slut är det några saker vi vill att du ska göra innan du släpper iväg spelarna åt sitt håll. Det är en del administrativt jox som måste göras för att vi ska kunna bedöma hur det går.

- Fråga spelarna om de hade kul. Varje spelare som svarar "ja" på den frågan ger en poäng på bedömningen senare (men säg inte det högt).
- Fråga sedan spelarna om deras intryck av dig som spelledare, och be dem betygsätta dig på en skala 1 till 5, där 1 är totalt urusel och 5 är sketabäst. Låt gruppen diskutera detta ett tag så att de kan lämna en siffra som de är nöjda med.
- Be gärna om feedback, om du har tid. Vad tyckte spelarna var bra med äventyret? Vad var uselt? Vad tror de om spelvärlden? Skulle spelarna kunna tänka sig att fortsätta att spela i Ereby'98?
- Om spelarna är intresserade av att titta mer på Ereby'98, ge dem webb-adressen www.foxtail.nu – där finns inte bara Ereby'98 utan även en massa annat rollspelsrelaterat. Vill de direkt till Ereby'98 ser adressen ut så här: www.foxtail.nu/er.html
- Tacka spelarna. Trots allt så är det tack vare dem som äventyret blev intressant.
- Lämna slutligen in bedömningsformuläret till oss som håller i arrangemanget. Prata gärna lite skit med oss och ge oss feedback på äventyret. Även vi vill lära oss av framtida misstag.

Appendix

Följande kapitel innehåller de sex appendixen till Ereby'98. Det är här som den verkliga mängden med data finns, inklusive kartor, rollpersoner, spelledarpersoner och annan nyttigt godis.

Först ut blir de fem rollpersonerna, som vardera tar två sidor.

Major H'reg Guhr'dhurbaz

officer i underrättelsetjänsten

Rollpersonen bör spelas av en burdus och färdig spelare. Spelaren får gärna vara intresserad av underrättelsetjänster och bör ha förläst sig på le Carré eller Forsyth.

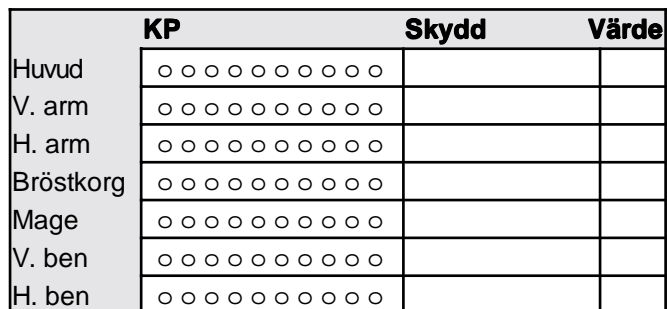
Major Guhr'dhurbaz är orch av den nya sorten, fullständigt sekulariserad in i samhället. Han känner sig i och för sig åsidosatt och till viss del diskriminerad, men har beslutat sig att kämpa sig uppåt trots detta. Hans val att hamna i underrättelsetjänsten mynnar ut i detta, då underrättelsetjänsten är en av de få tjänster där man stiger lättast genom sin förmåga och där man inte har råd med fördomar. Under hans 38 år i tjänst har han därför kunnat hålla nästan samma takt som vanliga officerare i befälgången.

Han har tjänstgjort på ambassaden i fem år och har varit kontrollant för ett antal spioner under årens gång. Dessa spionringar har senare avvecklats, och major Guhr'dhurbaz ska egentligen skickas hem inom några veckor. Eftersom han är den officer med störst erfarenhet av operativ underrättelseverksamhet på plats har han plockats ut för operation Telefon.



Grundegenskaper		Särskilda förmågor	
STY	14		
FYS	15		
SMI	10		
INT	15		
PSY	14		
KAR	8		
STO	12	Hjältepoäng	

Färdighet	Specialisering	FV	ERF	Färdighet	Specialisering	FV	ERF
Bågskytte		3		Orientering		8	
Dans		3		Pistol		10	
Datakunskap		8		Rekyllösa vapen		5	
Finna dolda ting		14		Sjunga		2	
Fordon		10		Skidåkning		3	
Fotografi		14		Skådespel		11	
Förföra		2		Smyga		8	
Gevär		12		Spel&Dobbel		3	
Informationssökning		16		Sport		3	
Kamouflage		9		Springa		5	
Klättra		6		Undervisning		3	
Kreativt skrivande		12		Undvika		8	
Matematik		10		Upptäcka Fara		14	
Närstrid		14		Övertala		16	
Antropologi		12		Kardiska		16	
Brottsplatsundersökning		16		Barbosi		11	
Ekonomi		13		Svartiska		14	
Geografi		17		Strategi		16	
Historia		13		Taktik		12	
Militärvetenskap		17		Överlevnad		12	



KP	
14	
PSY	
14	

Förflyttning			Rundan
Strid	1	m/h	1: Initiativ
Normal	11		2: Anfallshandling
Framryckning	5,5	m/h	3: Försvarshandlingar
Snabb	44	m/r	4: Sänk initiativ
Skadebonus	0		5: Upprepa 2-4

Närstridsvapen						
Vapen	FV	Skada	L	Räckvidd	Vikt	BV

[illegible]

Utrustning							
Förvaringsplats	IX	Föremål	Vikt	IX	Föremål	Vikt	Ix
	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						

Kapital						
Kontant						
Inkomst/mån						
Tillgängligt						

Kapten Dubar Hammare

Bergsjägare

Rollpersonen bör spelas av en spelare som gillar dvärgar och har taktiskt sinne. Spelaren får också gärna vara intresserad av berg, bergsklättring och jägarsoldater – genomgången militärtjänst är ett plus.

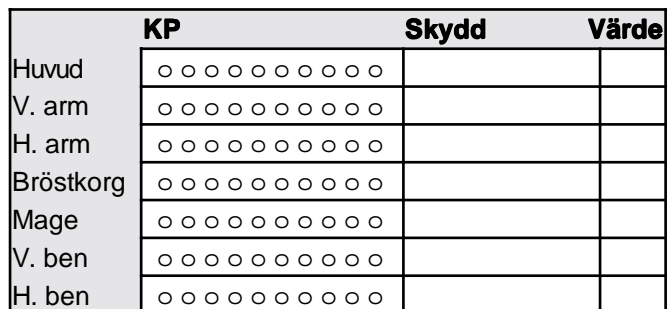
Dubar Hammare har tjänstgjort som bergsjägare i nittionio år. Han trivs ypperligt där han är och har gjort allt för att inte bli befordrad till major, eftersom det med stor sannolikhet kommer att skicka in honom till stabstjänst. Kapten Hammare är den rollperson med störst fält- och stridsvana och har flugits in till ambassaden med kort varsel. Officiellt ska han sättas i tjänst i marinkårsstyrkan som bevakar ambassaden, men den verkliga orsaken är att hans erfarenhet av strid kan komma att bli ovärderlig under operation Telefon.

Kapten Hammare är erfaren och har låtit hela sin ungdoms impuls rinna ifrån honom. Han är inte längre ute efter vare sig spänning eller att stiga i graderna. Han är ute efter att tjäna sitt hemland. Han är inte helt förtjust i uppdraget i Barbia. Trots allt är spionlekande bakom fiendens linjer inte hans uppfattning om en renhårig kamp, men någon anser tydligen att hans kunskaper och expertis kan komma att behövas.



Grundegenskaper		Särskilda förmågor	
STY	16		
FYS	15		
SMI	10		
INT	15		
PSY	13		
KAR	10		
STO	9	Hjältepoäng	

Färdighet	Specialisering	FV	ERF	Färdighet	Specialisering	FV	ERF
Bågskytte		3		Orientering		14	
Dans		6		Pistol		14	
Datakunskap		8		Rekyllösa vapen		15	
Finna dolda ting		15		Sjunga		3	
Fordon		12		Skidåkning		13	
Fotografi		10		Skådespel		3	
Förföra		4		Smyga		10	
Gevär		16		Spel&Dobbel		5	
Informationssökning		8		Sport		8	
Kamouflage		12		Springa		8	
Klättra		12		Undervisning		3	
Kreativt skrivande		6		Undvika		10	
Matematik		3		Upptäcka Fara		13	
Närstrid		16		Övertala		8	
Geografi		10		Strategi		11	
Jakt		12		Stridsvana		18	
Mekanik		10		Taktik		15	
Militärvetenskap		17		Överlevnad		14	
Navigation		14		Kardiska		18	
Stigmannaskap		14		Dvärgiska		18	
				Barbosi		8	



KP	
12	
PSY	
13	

Förflyttning			Rundan
Strid	1	m/h	1: Initiativ
Normal	10		2: Anfallshandling
Framryckning	5	m/h	3: Försvarshandlingar
Snabb	40	m/r	4: Sänk initiativ
Skadebonus	+1T2		5: Upprepa 2-4

Närstridsvapen						
Vapen	FV	Skada	L	Räckvidd	Vikt	BV

[illegible]

Utrustning							
Förvaringsplats	IX	Föremål	Vikt	IX	Föremål	Vikt	Ix
	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						

Kapital						
Kontant						
Inkomst/mån						
Tillgängligt						

Kapten Hiliver Nestor

fallskärmsjägare

Rollpersonen bör spelas av en stridsinriktad spelare med god organisationsförmåga. Spelaren får också gärna vara intresserad av jägarsoldater – genomgången militärtjänst är ett plus.

Kapten Nestor är en av arméns yngsta officerare – tjugosex år – och har haft en raketkarriär som fallskärmsjägare. På grund av detta har han plockats ut för operation Telefon och flugits in till ambassaden i Babor, officiellt för att sättas i tjänst i marinkårsstyrkan på ambassaden. Den verkliga orsaken är dock att en ung officer av hans kaliber kan komma att bli ovärderlig under operation Telefon.

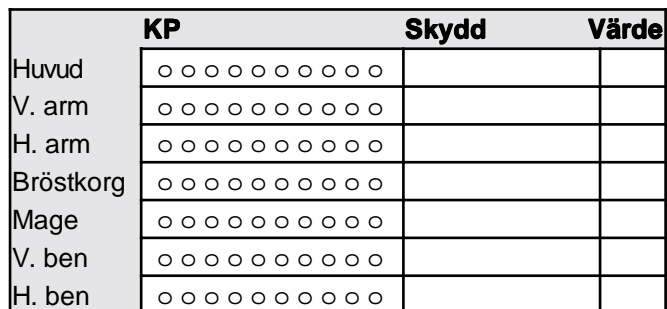
Kapten Nestor är ung och energisk. Han är en lysande ung officer i karriären och ser just nu att det bara går uppåt. Det kan i och för sig vara till hans nackdel om karriären hotas. Trots detta ser han på uppdraget i Barbica som en möjlighet. Han förstår också vikten av uppdraget, och kommer att göra sitt yttersta.

Om kapten Nestor har några svagheter så skulle det väl vara hans ungdomliga entusiasm som kan komma i konflikt med sekretessen och diskretionen som krävs i underlättelseoperationer. Han har alla kvalifikationer som krävs för specialuppdrag och för att leda män i strid, men frågan är om han klarar av att arbeta som illegal agent på främmande mark.



Grundegenskaper		Särskilda förmågor	
STY	13		
FYS	15		
SMI	13		
INT	15		
PSY	14		
KAR	13		
STO	13	Hjältepoäng	

Färdighet	Specialisering	FV	ERF	Färdighet	Specialisering	FV	ERF
Bågskytte		4		Orientering		13	
Dans		7		Pistol		14	
Datakunskap		7		Rekyllosa vapen		12	
Finna dolda ting		12		Sjunga		4	
Fordon		14		Skidåkning		10	
Fotografi		3		Skådespel		8	
Förföra		12		Smyga		14	
Gevär		16		Spel&Dobbel		6	
Informationssökning		8		Sport		12	
Kamouflage		15		Springa		14	
Klättra		13		Undervisning		8	
Kreativt skrivande		8		Undvika		14	
Matematik		7		Upptäcka Fara		12	
Närstrid		13		Övertala		8	
Fallskärmsbrott		14		Skidåkning		10	
Flygfordon		10		Kardiska		16	
Geografi		12		Barbosi		8	
Gymnastik		14		Stigmannaskap		14	
Militärvetenskap		10		Strategi		12	
Navigation		14		Taktik		14	
Simma		10		Stridsvana		10	



KP	
14	
PSY	
14	

Förflyttning			Rundan
Strid	1	m/h	1: Initiativ
Normal	12		2: Anfallshandling
Framryckning	6	m/h	3: Försvarshandlingar
Snabb	48	m/r	4: Sänk initiativ
Skadebonus	0		5: Upprepa 2-4

Närstridsvapen						
Vapen	FV	Skada	L	Räckvidd	Vikt	BV

[illegible]

Kapital						
Kontant						
Inkomst/mån						
Tillgängligt						

Dr Vania Sivali

tolk och psykolog (civilanställd)

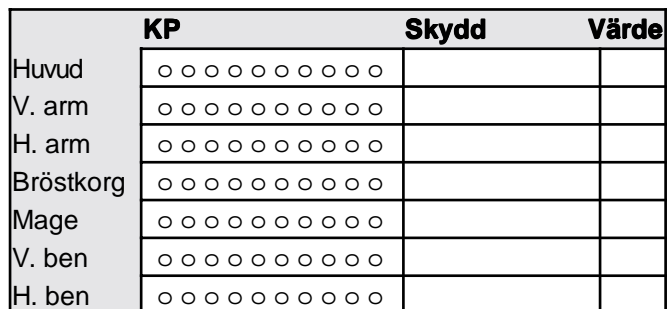
Rollpersonen bör spelas av en tankfull och tystlåten spelare. Spelaren får gärna känna till en del om Sovjet och om psykologi, sociologi och beteendevetenskap.

Vania Sivali är etthundratjugotvå år och skogsalv. Hon föddes i Barbia, men familjen flydde till väst i samband med den socialistiska revolutionen. Hon talar flytande satenu och barbosi och väldigt god kardiska, dock med viss brytning. Hon har en akademisk utbildning i medicin och psykologi, samt hela tre doktorsgrader i psykologi, beteendevetenskap och sociologi, och har en särskild inriktning på FSRR. Hon har anställts som tolk och psykolog av den kardiska ambassaden, och har fått ett rykte om sig att kunna se igenom alla andra personer och deras masker. De vanliga kortlivade personerna på ambassaden skräms lite av den enorma mängd kunskap som finns i den till synes unga alvkvinnan – då det inre motsäger det yttre kan man lätt hamna ur balans. Dr Vania Sivali har ingen militär träning men har en del smärtsamma minnen av våldsamheter från flykten ur Barbia som hon gärna inte upplever igen.



Grundegenskaper		Särskilda förmågor	
STY	11		
FYS	10		
SMI	12		
INT	17		
PSY	13		
KAR	14		
STO	10	Hjältepoäng	

Färdighet	Specialisering	FV	ERF	Färdighet	Specialisering	FV	ERF
Bågskytte		4		Orientering		4	
Dans		7		Pistol		9	
Datakunskap		12		Rekyllosa vapen		3	
Finna dolda ting		10		Sjunga		10	
Fordon		6		Skidåkning		6	
Fotografi		4		Skådespel		15	
Förföra		8		Smyga		6	
Gevär		4		Spel&Dobbel		5	
Informationssökning		16		Sport		5	
Kamouflage		4		Springa		3	
Klättra		4		Undervisning		14	
Kreativt skrivande		15		Undvika		8	
Matematik		13		Upptäcka Fara		14	
Närstrid		4		Övertala		14	
Antropologi		17		Militärvetenskap		12	
Biologi		12		Psykologi		18	
Fysik		8		Taumaturgi		14	
Kemi		8		Kardiska		14	
Geografi		8		Barbosi		20	
Historia		12		Satenu		22	
Medicin		15					



Förflyttning			Rundan
Strid	1	m/h	1: Initiativ
Normal	10		2: Anfallshandling
Framryckning	5	m/h	3: Försvarshandlingar
Snabb	40	m/r	4: Sänk initiativ
Skadebonus	0		5: Upprepa 2-4

Närstridsvapen						
Vapen	FV	Skada	L	Räckvidd	Vikt	BV

Utrustning							
Förvaringsplats	IX	Föremål	Vikt	IX	Föremål	Vikt	Ix
	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						

Kapital						
Kontant						
Inkomst/mån						
Tillgängligt						

Dr Seslo Jahne

taumaturgisk tekniker
(civilanställd)

Rollpersonen bör spelas av en spelare som gillar magi men som har ett öppet sinne. Spelaren får gärna vara intresserad av fysik och vetenskap, men även parapsykologi och annan esoterika.

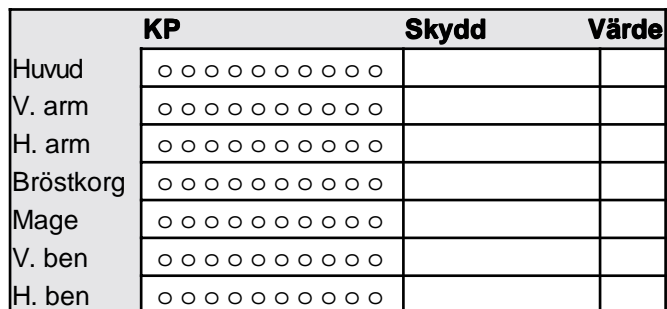
Seslo Jahne är en ung och begåvad taumaturgiker, tjugosju år gammal, som har doktorerat i fysiologiskt expanderande taumaturgi (dvs Mentalism enligt de gamla klassiska termerna). Hans banbrytande doktorsavhandling handlar om hur man förenar den klassiska mentalismen med modern kvanttaumaturgi, och har orsakat en hel del rabalder inom akademiska kretsar i Kardien, som inte alls gillar hans "pseudovetenskapliga dravel". Dessutom sögs han snabbt upp av underrättelsetjänsten då hans förmågor skulle komma till stor användning inom arméns fjärrskådningsprojekt.. Det ena ledde till det andra, och han har i det nya läget skickats över till ambassaden i Babor för att assistera i operation Telefon.

Dr Seslo Jahne gillar sitt arbete inom underrättelsetjänsten – han får göra nästan vad han vill och har nästan obegränsade resurser. Nackdelen är att man kan komma att skickas iväg och få order. Detta sker dock mer sällan om man är civilanställd, vilket tillsammans med den högre lönen som civilanställd, gör att han föredrar att inte bli yrkesmilitär, trots upprepade erbjudanden. Det fungerade inte i det här fallet, utan han blev ivägskickad till Babor. Å andra sidan, han har aldrig varit i Barbica, och möjligheten att testa sina teorier på fältet är lockande.



Grundegenskaper		Särskilda förmågor	
STY	9		
FYS	9		
SMI	9		
INT	15		
PSY	18		
KAR	11		
STO	12	Hjältepoäng	

Färdighet	Specialisering	FV	ERF	Färdighet	Specialisering	FV	ERF
Bågskytte		4		Orientering		5	
Dans		4		Pistol		4	
Datakunskap		13		Rekylösa vapen		4	
Finna dolda ting		12		Sjunga		7	
Fordon		4		Skidåkning		4	
Fotografi		10		Skådespel		7	
Förföra		8		Smyga		4	
Gevär		5		Spel&Dobbel		8	
Informationssökning		16		Sport		4	
Kamouflage		4		Springa		4	
Klättra		4		Undervisning		12	
Kreativt skrivande		18		Undvika		4	
Matematik		20		Upptäcka Fara		4	
Närstrid		3		Övertala		12	
Filosofi		18		Känsloläsning		S14	
Historia		12		Tankeöverföring		S14	
Konst		15		Syn		S12	
Psykologi		16		Tankeläsning		S10	
Kardiska		19		Telepati		S8	
Taumaturgi		15					
Mentalism		12					



KP	
11	
PSY	
18	

Förflyttning			Rundan
Strid	1	m/h	1: Initiativ
Normal	10		2: Anfallshandling
Framryckning	5	m/h	3: Försvarshandlingar
Snabb	40	m/r	4: Sänk initiativ
Skadebonus	0		5: Upprepa 2-4

Närstridsvapen						
Vapen	FV	Skada	L	Räckvidd	Vikt	BV

[illegible]

Utrustning							
Förvaringsplats	IX	Föremål	Vikt	IX	Föremål	Vikt	Ix
	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						

Kapital							
Kontant							
Inkomst/mån							
Tillgängligt							

Appendix 2: Spelledarpersoner

För att göra det enkelt för spelledaren (och oss) antar vi helt fräckt att alla färdigheter är lika med grundegenskapen. Det är inte meningen att man ska hänga upp sig på sådana detaljer för spelledarpersoner, då vi trots allt är ute efter att ha så kul som möjligt.

Sergej Nadoronov, spion på flykt

Sergej Nadoronov är personen som satt igång dramat. Han är femtiosex år gammal och stod högt upp i partifunktionen. Som sådan hade han officiellt tillgång till en hel del hemligheter och inofficiell tillgång till bra mycket mer. Hans avogaställning till FSRR kom när hans fru dog på grund av inkompetens hos en överläkare på sjukhuset – överläkaren hade fått sin post genom sina kontakter och sin politiska pålitlighet, inte på grund av sin kompetens. När hustrun dog försvann en stor del av Nadoronovs tilltro till FSRRs politik.

Det var i detta läge som Kardien fick fatt i honom. Kardien erbjöd hjälp att hoppa av till väst i utbyte mot Nadoronovs hemligheter, men Nadoronov gav kardierna hemligheter i alla fall och stannade kvar, i vetskap om att fler tjänster skulle kunna skada FSRR mer och sätta stopp för de politiska galenskaperna som förekom i systemet. Till slut blev han som alla andra spioner allt för insyltad, och när han började få tilltro till FSRR igen så var det redan försent.

Nadoronov har funderat på att hoppa av flera gånger, men det som har hindrat honom är älskarinnan Natalja Unova, som stöttat honom genom årens lopp sedan hustruns död. Nu har dock något nytt hänt – han har blivit avslöjad, trots alla försiktighetsmått, och är nu en jagad man. Förmodligen beror det på någon av mullvadarna som han känner till, kanske till och med den som finns på ambassaden.

Nadoronov har lyckats få ut ett meddelande om att han är på flykt till kardierna, och Kardien har tydligen satt igång något på egen hand för att hjälpa honom. Vad vet han dock inte, och nu håller han sig undan fram till dess.

STY	11
STO	13
FYS	12
SMI	12
INT	15
PSY	13
KAR	13
KP	13
SB	0

Lord Wellem Dalvi, Kardiens ambassadör

Lord Wellem Dalvi är Kardiens ambassadör i Jargien. Han är en välutbildad herre, ganska korpulent och ett typexempel på borgerlighetens förtryck av massorna, enligt FSRR. Han har precis det som FSRR ställer sig emot, adelstitel, rikedomar, landägor, ridderlighet, inflytande hos regeringen på grund av sin vänskap till Hans Majestät, och det var förmodligen av denna anledning som lord Dalvi valdes att bli ambassadör.

Trots alla dessa negativa egenskaper (enligt barbierna, vill säga) så måste till och med den mest radikala och anti-kapitalistiska barbierna erkänna att lord Dalvi är en formidabel fiende. Han är inte dum, mycket charmerande, välutbildad, listig, och vet exakt hur man spelar det politiska spelet. Han har fler än en gång vänt politiska nederlag till framgångar. Kort sagt, han är precis den fiende som FSRR önskar att de inte hade.

STY	11
STO	16
FYS	12
SMI	12
INT	16
PSY	14
KAR	17
KP	13
SB	0

Dirham Kameron, militärattaché

Dirham Kameron är överste inom underrättelseväsendet och en av Kardiens stora spionmästare. Många tror att överste Kameron kommer att bli nästa chef över underrättelsetjänsten. Naturligtvis vet barbierna om detta och letar efter en ursäkt att förklara honom *persona non grata*. Någon sådan har dock inte uppenbarats ännu.

Överste Kameron har skarpa anletsdrag och ansiktet verkligen lyser av hänsynslöshet och grymhet. Till viss del säger ansiktet en del om personligheten – överste Kameron har den sällsynta förmågan att skilja på arbete och vänskap. Han tvekar inte att sända folk in i döden om han måste, och endast Gud vet vilka samvets kval mannen stänger in i sin själs innersta. Trots detta är han en varm och vänlig själ som man väldigt lätt kan komma att tycka om, om man bara slipper möta honom å tjänstens vägnar.

STY	13
STO	13
FYS	15
SMI	13
INT	15
PSY	16
KAR	14
KP	13
SB	0

Jerge Xebvo, assistent till militärattachén och spion

Ända sedan studenttiden har Jerge Xebvo varit övertygad kommunist, men har ändå lyckats slinka igenom Kardiens filter och bli så mycket som överstelöjtnant. Han passade sig noga för att avslöja sina politiska insikter tills han faktiskt ansåg sig kunna göra nytta för socialismen, och började som major släppa igenom hemligheter till FSRR. Han är den militärt sett högst uppsatte spionen som någonsin förekommit i väst, men han är handikappad av att befinna sig i Babor. Det enda han kan göra här är att släppa igenom den lilla information som han personligen får tag på – alla kontrollanter håller själva i sina spioner och släpper inte deras identitet genom Jerge Xebvo.

Hans kontakter i FSRR har lovat att de ska försöka få honom tillbaka till Karden där han kan göra någon nytta, men som läget är nu får han vara tålmodig.

STY	11
STO	10
FYS	12
SMI	13
INT	16
PSY	14
KAR	8
KP	11
SB	0

Överste Vladejev Mazeltov

Överste Mazeltov leder jakten på kamrat Nadoronov. Han har FSKs samlade styrkor i Babor till sitt förfogande, en hel division om totalt 15500 man. Dessa placeras ut runt om i Babor för att korka igen staden och sedan gå igenom staden bit för bit till dess att Nadoronov hittas. Utöver det har han också FSKs samlade underrättelseverksamhet i Babor, ytterligare 5000 man, till sitt förfogande samt Babors polisväsende.

Överste Mazeltov är en korpulent herre men otroligt intelligent. Han är dessutom väl förtrogen i det försiktiga manövrerandet i en paranoid partiapparat och en gammal krigshjälte som är dekorerad flertalet gånger för hans insatser i det Stora kriget. Han inser situationens allvar, och börjar misstänka att hans egen karriär kan ta mycket abrupt slut om han inte lyckas finna Nadoronov. Han kan därför komma att få lite panik om det blir allt för uppenbart att rollpersonerna lyckas övervinna honom eller om för lång tid går.

Mazeltovs största fiende är inte rollpersonerna eller Nadoronov, utan klockan. Ju längre tiden går desto större blir risken att Nadoronov har lyckats slinka ut ur Babor.

STY	11
STO	16
FYS	10
SMI	12
INT	15
PSY	13
KAR	13
KP	13

SB

0

Major Nikita Prjabin

Major Prjabin är den officer som leder arbetet på fältet. Han befinner sig i en mycket bättre sits än överste Mazeltov. Om operationen går bra och Nadoronov fångas är risken stor att Mazeltov befordras. Om det går åt pipan så försvinner förmodligen Mazeltov "av hälsoskäl". I båda fallen uppstår ett hål i befälsordningen, och Prjabin ligger bra till för att fylla sådana hål. Det enda som krävs är att hans vitsord är tillräckligt bra, inte bara i Mazeltovs ögon utan även i politbyråns. Han rapporterar därför också till Politbyrån och inte enbart till överste Mazeltov, hans direkta överlydande.

Det är mycket stor risk att rollpersonerna stöter på major Prjabin på fältet. Låt gärna rollpersonerna kontrolleras en gång extra av major Prjabin om de kontrolleras i första delen, så att de får se honom på nära håll och kan känna igen honom under tredje delen då det blir röjigare. Prjabin får gärna överleva så att rollpersonerna har en nemeses att drabbas av senare i eventuella efterföljande äventyr.

Major Prjabin har ett långsmalt ansikte och intensiva, djupt liggande och intelligenta ögon. Han verkar inte riktigt kunna fylla upp uniformen, men det råder ingen tvekan att den pondus och politiska tyngd som han saknar tas igen med råge i form av list, hängivenhet och beslutsamhet.

STY	13
STO	13
FYS	12
SMI	15
INT	17
PSY	15
KAR	15
KP	13
SB	0

Pjotr Uljatjov

Uljatjov är en svartbörshandlare som kan få tag på det mesta. Nadoronov brukar vända sig till honom för att Uljatjov ska kunna göra saker och ting åt honom, diskret och utan att det märks. En av hans vanliga sysslor är att komma i kontakt med

STY	11
STO	13
FYS	12
SMI	12
INT	15
PSY	13
KAR	13
KP	13
SB	0

Uri Kotosov

Uri Kotosov är smugglare. Hans specialitet är lyxvaror från väst, och han kan få in dessa på de mest underliga sätt. Han arbetar gärna med organizatsijan, den barbiska maffian, men

helst inte **för** dem. Den lille kazanbarbiern har en ganska stark heder – han vill inte skada någon eller dödar någon, men han har inte särskilt mycket emot att göra sig en hacka på andras begär efter lyx så länge ingen skadas.

STY	12
STO	9
FYS	14
SMI	15
INT	15
PSY	16
KAR	10
KP	12
SB	0

Dr Ana Dusjenkova

Den femtiosexåriga dr Ana Dusjenkova är specialist på metahumanmedicin och lär ut detta ämne på Galadje-sjukhuset. Som läkare har hon ofta fått se vad det kommunistiska systemet har gjort, men har också sett dess fördelar. Hon är på så sätt kluven i sin inställning till systemet – det är nog så bra med jämlikhet, att alla medborgare får tak över huvudet, mat i magen och arbete för dagen, men hon skulle också gärna se lite mer frihet också.

Det är på grund av hennes långa vänskap med Nadoronov och sorg över hans hustrus död som hon har gått med på att hjälpa honom, men bara av och till och enbart med att lämna över meddelanden till väst. Hon har svurit läkareden och har ingen avsikt att frångå den och kommer därför att vägra att tillåta våld i hennes närhet.

STY	10
STO	12
FYS	13
SMI	14
INT	16
PSY	17
KAR	14
KP	11
SB	0

Fjodor Burganev

Fjodor Burganev är en bruten dvärg. Han har förrätt sin bästa vän, Sergej Nadoronov, och han vet inte hur han ska gottgöra detta. Han vet att han står under bevakning av FSK utifall att Nadoronov skulle återvända, men han vet också att hans "frihet" inte kommer att vara långvarig. I samma ögonblick som Nadoronov grips eller skjuts så kommer han själv gripas och skickas i arbetsläger eller arkebuseras.

Det värsta som plågar Burganev är det faktum att han vet att han är bruten. Han vet att han är svag och att han inte kan stå emot FSKs fruktansvärda makt, så han står i valet mellan det omöjliga och det otänkbara. Om rollpersonerna kommer så inser han plötsligt att de representerar en liten strimma hopp i hans numera ganska hopplösa liv.

Observera att rollpersonerna faktiskt inte vet om att Fjodor Burganev har förrätt Nadoronov.

STY	16
STO	9
FYS	15
SMI	11
INT	12
PSY	10
KAR	13
KP	13
SB	0

Vjatjeslav Kropatjov

Kropatjov är egentligen ingen kontrarevolutionär på grund av sin politiska övertygelse – han kämpar mot Rådsstaten så gott han kan på grund av att Rådsstaten har fängslat hans älskade hustru. Han har fortfarande inte fattat vad en bildad ljusalv såg hos en lönnfet grovarbetare, och han försöker fortfarande göra sig värdig hennes kärlek.

Han har en av de få (och små) privata rörelser som finns i Rådsstaten – en liten budfirma som kör varor i Babor, förorterna och byarna utanför. Han kommer att rycka till och hamna ur balans när han får se Vania, och på grund av henne så kommer han vara beredd att göra nästan vad som helst, eftersom Vania påminner honom om hans hustru. Får han bara garantier att hans insats kommer att skada FSK och FSRR i dess grundvalar så kan han göra vad som helst.

STY	15
STO	15
FYS	15
SMI	11
INT	12
PSY	10
KAR	11
KP	15
SB	+1T2

Natalja Unova

Natalja Unova är i de övre trettioåren. Hon och Nadoronov fann varandra strax efter hustruns död, och vad som började som en tröst för Nadoronov och ren beskyddarinstinkt hos Unova kom senare att växa till kärlek. Unova har inget politiskt intresse – hon vill bara skydda Nadoronov och leva tillsammans med honom. Hon vet vad han sysslar med och varför han gör det. Hon tycker inte om någondera, men accepterar att han måste göra det. Unova kommer att göra nästan vad som helst för att rädda Nadoronov, men hon har ingen erfarenhet av våld och kommer att ha svårt att ta till våld.

STY	9
STO	9
FYS	9
SMI	11
INT	14
PSY	11
KAR	13
KP	9
SB	0

Ivan Gerasimov

Gerasimov är kung. Åtminstone är han oinskränkt hövding över sitt lilla band, som är oberoende av både statsapparaten och organizatsijan. Han är lite som sina män, burdus, glad, lagom förtjust i alkohol och lagom ointresserad av politik. Han har en hel del emot Rådsstaten och ännu mer emot FSK, och det är därför som han har gått med på att hjälpa Nadoronov. Han är stor, välbyggd och försedd med ett imponerande skägg, dock något grånad vid tinningarna.

STY	15
STO	16
FYS	15
SMI	11
INT	15
PSY	10
KAR	14
KP	16
SB	+1T2

Typiska barbiska soldater

Den typiske barbiske soldaten är mellan 18 och 20 år gammal och skulle nog hellre vilja vara hemma. I och för sig är maten bättre hos regementet, men å andra sidan är det betydligt hårdare och farligare arbete. Han är kortklippt och har, beroende på hur nära det är till inspektion, ofta välvårdad utrustning. Han lyder order eftersom han råkar ut av en del indoktrinering av FSKs politiska officerare och två delar skräckpropaganda, och har i många fall ingen större lust att gå i strid för socialismen. Alternativet är dock livstids straffarbete i arbetsläge för ordervägran eller arkebusering för desertering, och då är nog två års värnplikt att föredra.

Det finns en del som är övertygade om att de slåss för en god sak. Dessa brukar snabbt sugas upp till elitförbanden eller kommer in i militärhögskolan. Skulle de dessutom ha goda politiska kontakter kan de stiga långt i graderna.

STY	11
STO	11
FYS	11
SMI	11
INT	11
PSY	11
KAR	11
KP	11
SB	0

Typiska soldater i FSK

FSKs soldater är handplockade bland de bästa och mest pålitliga bland vanliga soldater. De får bättre träning, bättre logi, bättre mat och bättre utrustning. De är inte riktigt lika häftiga som elitförbanden, men de är bra mycket bättre än de vanliga soldaterna, och det förekommer en skarp rivalitet mellan FSKs gränsvaktssoldater och vanliga värnpliktiga soldater.

Det finns omkring 300000 soldater i FSKs gränsvaktstyrkor, inräknat eget pansar, egen flotta och eget jakt- och attackflyg. Dessutom är en del av gränsvaktstyrkorna tilldelade till de strategiska raketstyrkorna som egna skyddsförband.

STY	13
STO	13
FYS	13
SMI	13
INT	13
PSY	11
KAR	11
KP	13
SB	0

Gerasimovs hejdukar

Gerasimovs hejdukar är huvudsakligen av den där hårda och råbarkade typen som gärna skrattar högt, super mycket men i övrigt är hjärtliga och trevliga kamrater. De ser sig som "folkets försvarare", "de som förser folket med vad folket vill ha" och "sanna socialister". Det vill säga, i klarspråk, kommunismen i Barbia är rent strunt. En del vill införa en sann kommunism och ser Gerasimovs lilla skurk-gäng som den enda möjligheten att uttrycka detta och ge folket vad folket behöver, medan andra helt enkelt vill berika sig. De har under tiden tillsammans med Gerasimov kommit att bli de bästa av vänner och har lagt alla politiska meningskiljaktigheter åt sidan i alla försök att jävlas med rådsstaten (och göra sig en hacka samtidigt). Ingen av dem har någon reguljär vapenträning utöver värnplikten, och de flesta är stora och råbarkade grabbar som tål lite nappatag.

STY	15
STO	14
FYS	15
SMI	11
INT	12
PSY	10
KAR	13
KP	15
SB	+1

Vapen

Varje vapen har en liten mängd speldata som måste beskrivas.

Kaliber anger vilken typ av ammunition som vapnet använder. Skadevärden och penetration för den ammunition som oftast används står vid varje vapen.

Ammunikionskapacitet talar om vilken typ av magasin som vapnet använder samt hur mycket ammunition det kan innehålla.

Eldhastighet anger hur många skott som kan avfyras med en handling automateld. Om eldhastigheten är högre än 1 så anses vapnet vara ett automatvapen. Om eldhastigheten är 1 så har vapnet inget automateldsläge. Några bokstäver kan förekomma vid detta värde, nämligen S och E. "S" står för "slutstycksrepetering" och innebär att vapnet måste spännas upp igen innan nästa skott kan avfyras.

Slutstycksrepeterade vapen kan inte användas för eldskurar. "E" står för "eldskursfunktion", vilket innebär att vapnet har en funktion som gör att ett bestämt antal skott går iväg. E följs av ännu en siffra som anger hur många skott en sådan eldskur innehåller. Normalt är denna siffra 3.

Räckvidd består av två siffror, den nedre respektive den övre gränsen för stridsavstånd mätt i meter. Allt ovanför den övre gränsen räknas som "prickskytteavstånd", och allt nedanför den nedre gränsen räknas som "nära".

Vikt är vapnets tomvikt eller hur mycket vapnet väger oladdat.

Pris, slutligen, är hur mycket vapnet kostar i trakoriska pund.

Brownie 57

Kaliber: 9mm Parabellum (skada 2T6, PEN 5)

Ammunikationskapacitet: Magasin om 13 skott

Eldhastighet: 1

Räckvidd: 15-50 meter

Vikt: 0,9 kg

Pris: £T425

Standardpistol inom kardiska försvaret, som huvudsakligen används av officerare, fordonsförare och ordonanser. Pistolen är ett välbeprövat vapen som har gott rykte från fältet.

Heckler&Duck MP5A5

Kaliber: 9mm Parabellum (skada 2T6, PEN 5)

Ammunikationskapacitet: Magasin om 30 skott

Eldhastighet: 13E3

Räckvidd: 20-85 meter

Vikt: 2,45 kg

Pris: £T650

Trakorisk k-pist som också används av kardierna när vanliga automatkarbiner har för stor penetration för att vara praktiska. Det är en kompakt och lätt modell, som bygger på principen fördröjd rekyl, vilket gör att kulan hinner lämna pipan innan slutstycket drar ut hylsan.

Brownie L85A1

Kaliber: .223 VEFA (skada 4T6, PEN 5)

Ammunikationskapacitet: Magasin om 30 skott

Eldhastighet: 12

Räckvidd: 30-160 meter

Vikt: 3,12 kg

Pris: £T490

Standardgeväret inom kardiska försvaret. Det är ett ganska kort vapen av bullpupdesign, med magasinet bakom kolven. Det har något dåligt rykte på grund av de tidiga produktionsexemplarens otillförlitlighet, men dessa problem är nu rättade. Ryktet har dock inte förbättrats.

Andikov PA-73

Kaliber: 9mm Andikov (skada 2T6, PEN 4)

Ammunikationskapacitet: Magasin om 13 skott

Eldhastighet: 1

Räckvidd: 15-50 meter

Vikt: 1,1 kg

Pris: £T425

Pistolet Andikov modell 73 är standardpistolen inom den barbiska armén, och bärs av officerare, piloter, fordonsförare och ordonanser. Pistolen har en mycket tålig konstruktion.

Andikov An-74

Kaliber: 5,45mm FSRR (skada 4T6, PEN 5)

Ammunikationskapacitet: Magasin om 30 skott

Eldhastighet: 10

Räckvidd: 20-140 meter

Vikt: 3,6 kg

Pris: £T460

Andra generationen av Rugiev Andikovs berömda automatkarbin, nerskalad till 5,45mm-ammunitionen. Det är ett tåligt och robust vapen, som kan stå ut med nästan vilken misshandel som helst utan att få eldavgång. Det är dock värre med precisionen. Trots detta är An-74an ett respektgivande vapen.

Andikov PKR

Kaliber: 7,62 mm FSRR (skada 5T6, PEN 5)

Ammunikationskapacitet: Bandmatning

Eldhastighet: 14

Räckvidd: 40-250 meter

Vikt: 10,9 kg

Pris: £T620

Andikov byggde också en kulspruteversion av sin automatkarbin. Utöver längre och utbytbar pipa och bandmatning istället för magasinmatning så är Andikov PKR identisk med den första automatkarbinen, och många delar är också gemensamma. PKR är huvudsakligen fordonsmonterad, men den finns även som understödsvapen för infanteriet. Två soldater ansvarar då gemensamt för en PKR (men har fortfarande sina egna automatkarbiner) och fyra PKRer delas ut till varje pluton. De PKR som rollpersonerna kan komma att möta i äventyret är mestadels fordonsmonterade eller står i värt vid fasta kontrollpunkter.

Handgranat modell 6

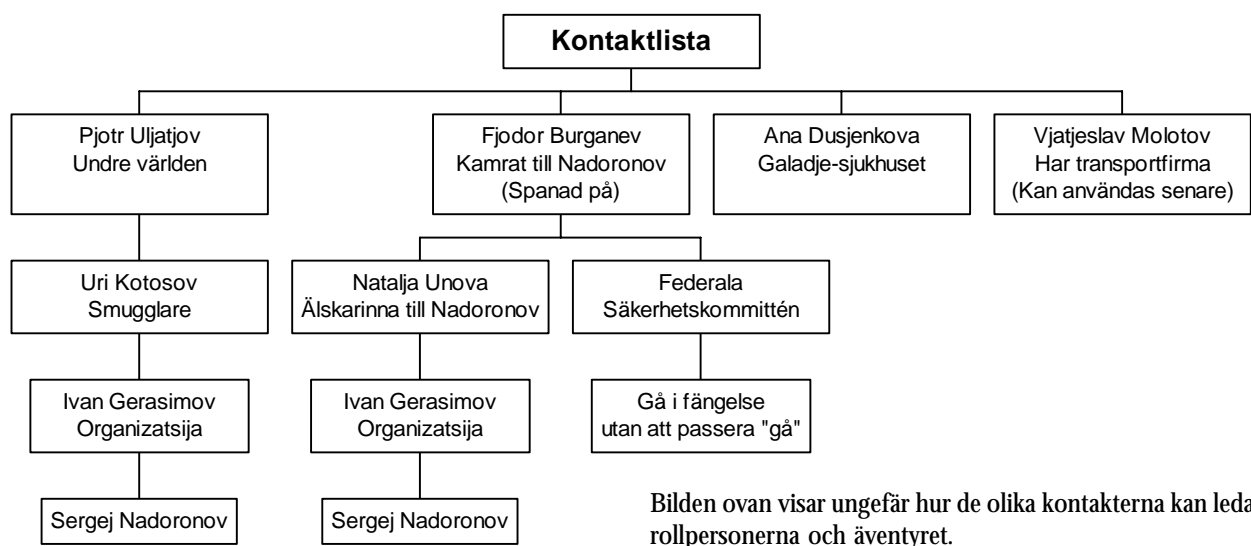
Stötvåg: 2T6+2, 1 meter

Splitter: 5, 1T6+1[2]

Vikt: 0,3 kg

Pris: £T117

Detta är den stavhandgranat som används av den barbiska armén. En rund burk högst upp på en stav innehåller en mängd sprängmedel som exploderar fyra sekunder efter att granaten apaterats. Granaten apateras genom att en säkring dras ur och staven vrids åt höger tills en fjäder i staven antänder en stubin medelst slagtändare. Rycket då fjädern och röken från stubinen indikerar att granaten är apaterad.



Appendix 3: Kartor och spelhjälpmedel

Detta kapitel innehåller spelhjälpmedel, kartor och lite allmänna tips.

Mappar

Sex mappar kommer att behövas. De är enkla att tillverka. Ta sex stycken ganska kraftiga A3-papper. Vik dem på mitten, så att man får en slags mapp av dem. På framsidan av de fem första skriver du rollpersonernas namn, ett namn på varje mapp. I dessa ska handlingarna för respektive rollperson ligga. Varje rollpersons mapp ska innehålla:

- Rollformulär (s 15-24)
- Introduktion till miljön (s 31-32)

Den sjätte mappen skriver du "Sergej Nadoronov" på. Detta är den mapp som ambassaden har för att handha fallet Nadoronov. I mappen ska följande material ligga:

- Listan på personal som är betrodda att hantera materialet (s 33)
- Oporder (s 34)
- Bilden på Sergej Nadoronov (s 36)
- Listan på kända kontakter (s 35)
- Listan på kända medbrottslingar (s 35)
- Listan på adresser (s 35)

Kartorna på sidan 36 och 37 kan du behålla för dig själv ett tag.

hot mot säkerheten, och det talades till och med om att Barbia och Cereval skulle invaderas för att återinsätta respektive kungafamiljer eller införa en demokratisk regering istället för de nuvarande "socialistiska diktaturerna". Som försvar mot detta gick Barbia och Cereval samman i en federation, som sedan kom att sprida sig österut. Federala Socialistiska Rådsrepublikerna var född.

En bidragande orsak till att Erebs västra regeringar aldrig förklarade krig mot Barbia och Cereval var Häxmästaren. Åter hade han börjat växa sig stark i ett försök att med sin magi bekämpa den nya industrialiseringen. Magi har en stor nackdel jämfört med industri: den kan inte massproduceras. I ett samhälle där massorna har makten, via valda ombud eller via den samlade kraften av landets ekonomi, måste man också ha produktion för massornas behov. Magins konst – med betoningen på konst mer än vetenskap – kunde helt enkelt inte fylla det kravet, och mycket av uppmärksamheten riktades istället på det nya samhällets industri.

En ny "magi", som visserligen utvecklats ur den gamla klassiska magin, men i övrigt inte hade mycket gemensamt, började också framträda. Med den så kallade "kvanttaumaturgin" och de produkter som industrin spotade ur sig kunde den vanlige konsumenten tala över stora avstånd, se bilder från hela världen och till och med flyga. Den nya magin öppnade nya vägar för industrin, men den var också genom sin natur omöjlig att omfatta av en ensam magikerhärskare. En ny era hade inletts och med det ett nytt tänkande.

Även om magins status som vetenskap har solidifierats genom åren så har magikerns roll som maktfaktor försvunnit i och med demokratiska värden och någon av marknadsekonomi och socialism. Borta var magikerhärskarna, och häxmästarna hörde till det förflutna. Gamla värden slutade att gälla och konservativa makter tog till vapen för att försvara det gamla. I en sista akt av motstånd mot den Nya Tiden reste sig Häxmästaren av det Svarta Tornet upp och började erövra igen. Även Chronopia hotade med det som var kvar av stadens forna storhet, och Altorkriget blossade upp.

Altorkriget var inte så mycket ett krig om territorium som ett krig om paradigmskifte. Kriget varade i åtta år och avslutades inte förrän det sista fästet, Chronopia, föll för den nya tidens radioaktiva eld. Under en kort sekund flam-

made de två första och sista atomvapnen som fällts i vrede, och sedan slogs Chronopias grundvalar undan då chockvågen av hetta och eld vrälade fram genom stadens gator. På endast några få fruktansvärda minuter släcktes över en halv miljon liv – civila liv – i den gamla kejsarstaden, och nästan lika många till dog under de närmaste veckorna. Ingen nation kan stå emot ett sådant fruktansvärd hammarslag, inte ens Chronopia, och två dagar senare erbjöd Chronopia sin ovillkorliga kapitulation till de allierade styrkorna.

En ny tids födelse

Genom Altorkriget kom många nya vetenskaper att utvecklas med raketfart. Radio blev standard, flygmaskiner gjorde en dramatisk utveckling från motoriserade segelflygplan bara något årtionde före kriget till jetflygplan i slutet av det. Beräkningsmaskiner blev ett krav för att kunna beräkna de tabeller som behövdes för nya artilleripjäser – och nya artilleripjäser gick det tretton på dussinet av. De två atombomber som fälldes över Chronopia var de första av många applikationer av atomkraft som kom under och strax efter kriget. 1452 lyckades Federala Socialistiska Rådsrepublikerna provspränga sitt första kärnvapen, 1456 kom det första civila kärnkraftverket igång och 1461 sju sattes det första atomdrivna fartyget. Raketer användes redan under Altorkriget som artilleri och pansarvärnsvapen. Efter Altorkriget kom raketer att utvecklas så att de kunde slunga en kärnvapenladdning tvärs över hela Altor – eller landsätta en person på en av Altors månar. Den sjätte juni 1478 steg dvärgen Nial Armstarke ner på Lünias yta och satte det första fotsteget i dess grå damm.

Det är i denna tid som Ereby'98 utspelar sig. Det finns en central motsättning mellan de båda försvarsallianserna VEFA (Väst-Erebska Försvarsalliansen) och FSRR (Federala Socialistiska Rådsrepublikerna), det ena en försvarsallians mellan i huvudsak marknadsekonomiska stater, och det andra ett statsförbund mellan kommunistiska stater. De båda grupperingarna var allierade under Altorkriget men har senare kommit att bli fiender.

Det råder ett tillstånd av kallt krig mellan de båda statsgrupperingarna. De representerar två helt olika politiska system som helt enkelt inte kan fungera tillsammans, varför de betraktar varandra med yttersta misstänksamhet.

=====
SÄKERHETSNIVÅ KVALHEMLIGT 1A
Förstöres efter genomläsning
=====

== Kodord: TELEFON ==

KLARERING
=====

Följande personer är betrodda att helt eller delvis hantera material angående operation TELEFON:

Premiärministern
Chefen underrättelsetjänsten
Överste Dirham Kameron
Överstelöjtnant Jerge Xebvo
Major H'reg Guhr'dhurbaz
Kapten Dubar Hammare
Kapten Hiliver Nestor
Vania Sivali (civilanställd)
Seslo Jahne (civilanställd)

=====
SÄKERHETSNIVÅ KVALHEMLIGT 1A
Förstöres efter genomläsning
=====

== Kodord: TELEFON ==

ORDER

=====

Delgives:

Överste Dirham Kameron
Överstelöjtnant Jerge Xebvo
Major H'reg Guhr'dhurbaz
Kapten Dubar Hammare
Kapten Hiliver Nestor
Vania Sivali (civilanställd)
Seslo Jahne (civilanställd)

Hans Majestäts regering har beslutat att genom överste Dirham Kameron delge er följande order, i prioritetsordning:

- 1: Finn Sergej Nadoronov
- 2: Genomför en preliminär ufrågning av Sergej Nadoronov
- 3: För ut Sergej Nadoronov ur Barbia och till Kardien eller till Kardien allierad stat
- 4: För ut resultatet av den preliminära utfrågningen till Kardien eller till Kardien allierad stat
- 5: Förhindra att Rådsstaten Barbia, andra medlemsrådsstater i Federala Socialistiska Rådsrepublikerna eller deras allierade på något sätt får tillgång till Nadoronov levande
- 6: Förhindra att Rådsstaten Barbia, andra medlemsrådsstater i Federala Socialistiska Rådsrepublikerna eller deras allierade på något sätt får tillgång till resultatet av den preliminära utfrågningen

Uppdraget är av yttersta vikt för Kardiens och Väst-erebska Försvarsalliansens säkerhet. Dödligt våld är auktoriserat att användas om situationen så kräver för fullföljandet av uppdraget. Kardien kommer att förneka all inblandning i operation TELEFON.

=====
SÄKERHETSNIVÅ KVALHEMLIGT 1A
Förstöres efter genomläsning
=====

== Kodord: TELEFON ==

KÄNDA KONTAKTER
=====

Pjotr Uljatjov, svartabörshandlare
Dr Ana Dusjenkova, läkare metahumanmedicin
Fjodor Burganev, kollega
Vjatjeslav Kropatjov, åkare

KÄNDA ADRESSER
=====

Taljeska Prospekt 22A, Babor Nord
Hemadress

Durgurevskaja 97, Babor Sydväst
Adressen till Vjatjeslav Kropatjovs garage

Galadje-sjukhuset, Babor Centrum
Adress till dr Ana Dusjenkova

Elenaste-torget's marknad, Babor Centrum
Förmodligen den plats där man kan få tag på Pjotr Uljatjov

Frugeskaja 112A 2tr, Babor Nord
Fjodor Burganevs hem

KÄNDA MEDBROTTSLINGAR
=====

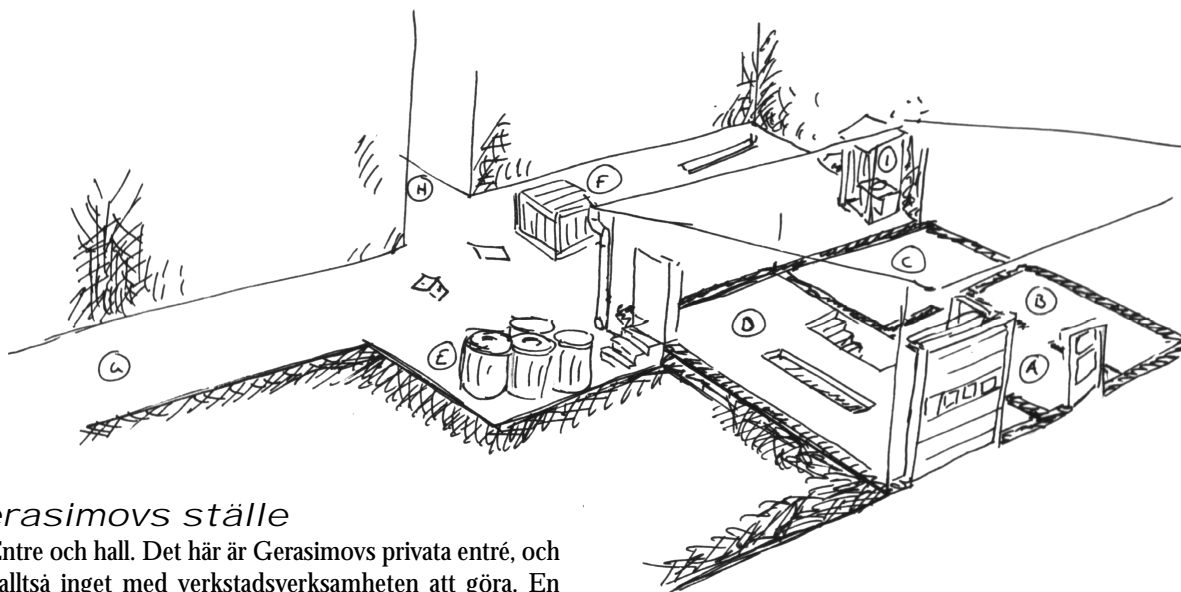
Vjatjeslav Kropatjov
Fjodor Burganev



Platser i Babor

- 1: Galadje-sjukhuset
- 2: Parlamentshuset
- 3: Cerenkov-flygplatsen
- 5: Taljeska Prospekt
- 6: Dusjenka-stationen, med tåg mot Dugorograd vid gränsen.
- 7: Durgurevskaja Prospekt
- 8: Ostroje-kyrkan (utmärkt mötesplats om man vill leka hemlig spion och träffa barbier i hemlighet vid något känt monument...)
- 9: Tunnelbanestationen vid Smolenskij Bulvar
- 10: Elenaste Platz
- 11: Ana Dusjenkovas hem
- 12: Partihögkvarteret





Gerasimovs ställe

A: Entre och hall. Det här är Gerasimovs privata entré, och har alltså inget med verkstadsverksamheten att göra. En dörr mitt emot entrén leder till ett kök kombinerat med vardagsrum, en dörr leder till sovrummet för paret Gerasimov, och en dörr leder ut i garaget. För syns skull finns här ett porträtt av kamrat Georgij Kontarskij, mannen som kallas revolutionens fader.

B: Sovrummet. Det är mysigt inrett i brunt och orange.

C: Kök/vardagsrum. Ett omodernt kylskåp och en gas-spis dominerar ena sidan, och ett rangligt köksbord med en käksbänk är den allmänna samlingspunkten i rummet. Kylskåpet brummar konstant. En transistorradio på kylskåpet skralar militärmarscher när det finns besök här.

D: Garage/verkstad. En dörr leder till bakgården. En smörjgrop finns mitt i rummet och en trappa leder ner till källaren. En bänk med allehanda verktyg, inklusive en gas-svets, står vid borte kortväggen. Fyra lysrör ger ljus här.

E: Soptunnor. Ett utmärkt gömställe, till exempel för Juri, Gerasimovs kumpan och en av hans hejdukar. En Andikov-karbin ligger gömd under en pressening här.

F: Trälär. Innehåller järnskrot och är ett förberett skydd. Två brädlappar kan lätt slitas bort och en Andikov-karbin är gömd innanför.

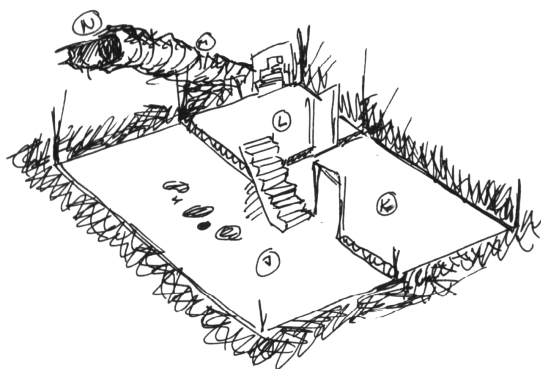
G: Gränd. Täcks av en av hejdukarna bakom trälären, som har gott skydd av skrotet i den.

H: Gränd. Täcks effektivt av en man bakom soptunnorna och en man i dörröppningen till garaget.

I: Utedass. Där man gör sina behov.

J: Under garaget. En del reservdelar finns utspridda här, och bland dem en hel del vapen och sprängmedel. Tillsammans med gassvetsen på våningen ovanför blir sprängmedlen (gammal dynamit) en livsfarlig kombination. En naken sladdlampa är enda ljuskällan.

K: Matkällare. En masonitskiva mot vänstra väggen täcker hyfsat väl ett hål in i rummet innanför. Uppstaplade säckar med matvaror gör det relativt osynligt. En enkel glödlampa



hänger i taket, och gör det inte lättare att upptäcka hålet. En hembränningsapparat puttrar lite stillsamt i ett hörn och producerar ypperlig vodka.

L: Det "hemliga rummet". Sergej Nadoronov hålls gömd här. Det finns också en nödutgång.

M: Ett hål i muren leder till en grävd tunnel. Den slutar neråt och slutar i en kabeltrumma vid Smolenskij Bulvars tunnelbanestation.

N: Kabeltrumman ifråga. Den ena änden leder till maskinrummet för hissar och rulltrappor, den andra leder till en elcentral och luftutsläppet vid toaletterna. Små trummor, som är för små för alla utom kanske Vania, leder till fläkttrummet.

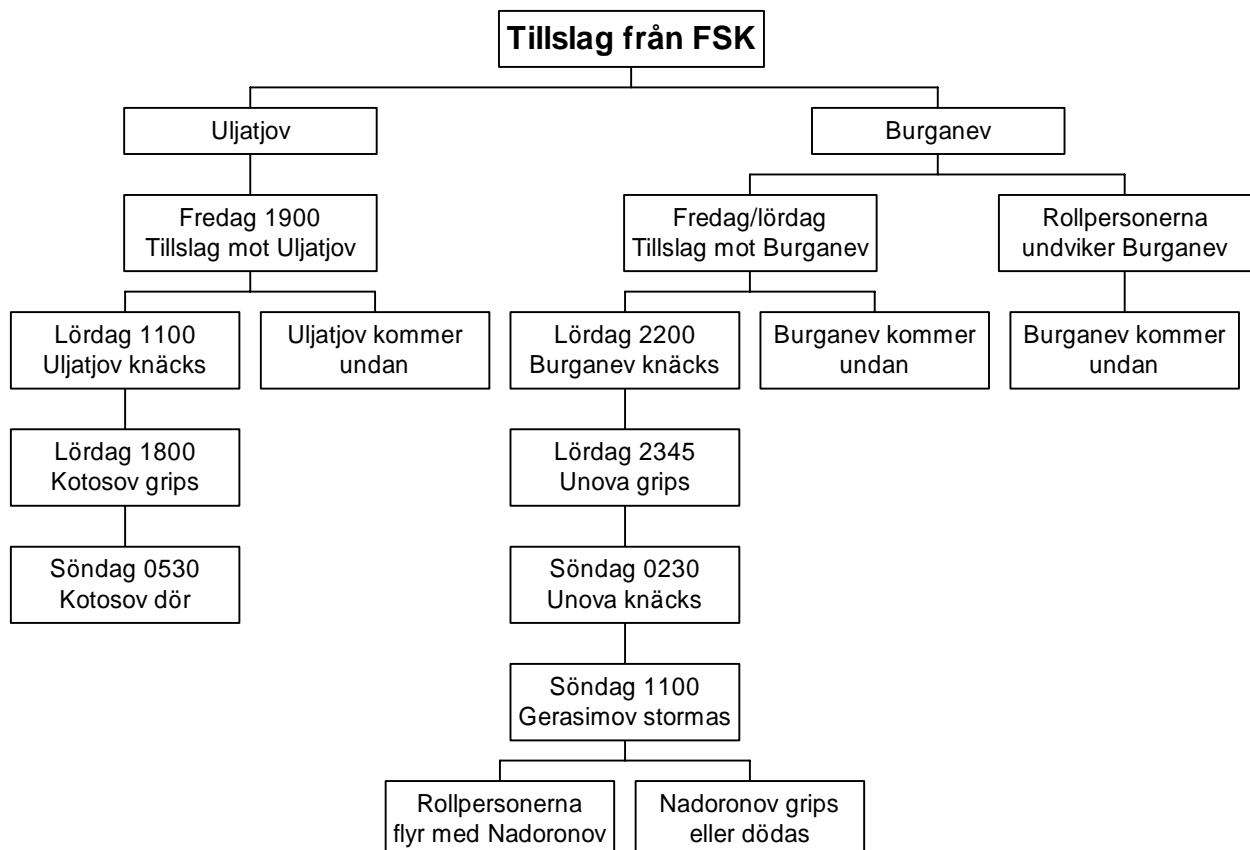
Appendix 4: Tidslinje

- Onsdag 15.00: Äventyret börjar. Rollpersonerna får sin genomgång på ambassaden.
- Torsdag 08.00: Xebvo får kontakt med sin handledare inom FSK och avslöjar rollpersonernas namn som agenter på uppdrag att finna Nadoronov.
- Torsdag 15.00: Information om rollpersonerna sipprar ner i befälsstrukturen. Från och med nu är det fem procent chans (1 på 1T20) att rollpersonernas namn finns hos soldater som kontrollerar dem. Chansen ökar med fem procent varje timme, så efter två timmar är det 1-2 på 1T20 att rollpersonernas namn har nått fram, efter tre timmar är det 1-3 på 1T20, och så vidare. Om rollpersonernas namn har nått fram så rapporterar FSKs soldater automatiskt rollpersonerna till sina överordnade om de använder sina vanliga papper.
- Torsdag 17.00: Pjotr Uljatjovs namn når FSK.
- Fredag 10.00: Rollpersonernas namn leder från och med nu automatiskt till kontroll hos de överordnade.

- Fredag 19.00: FSK slår till mot Pjotr Uljatjovs gömställe. Om Uljatjov fortfarande är där så grips han.
- Lördag 11.00: Om Uljatjov grips avslöjar han Kotosov vid det här laget.
- Lördag 18.00: Kotosov grips om Uljatjov avslöjar honom.
- Lördag 22.00: Burganev bryter ihop och avslöjar Unova.
- Lördag 23.45: Unova grips och förhörs.
- Söndag 02.30: Unova bryter ihop och avslöjar Gerasimov.
- Söndag 05.30: Kotosov avlider under förhör om han grips.
- Söndag 11.00: Om Gerasimov avslöjas stormas hans gömställe. Kvarvarande personer grips elled dödas.

Tidsschema

Följande schema visar ungefär hur tidsplanen kan utvecklas under äventyrets första del. Under senare delar av äventyret är det dock svårt att bestämma i förväg hur tidsschemat ser ut. FSK går då över till en reaktiv fas, då deras aktiva möjligheter har tagit slut. De reagerar då på vad rollpersonerna gör istället för att själva agera utefter egna möjligheter.



Appendix 5: Regelsammanfattning

I detta avsnitt sammanfattas reglerna för Ereby'98.

Grundprincipen

Grundprincipen i Ereby'98 är precis samma som tidigare. Först beräknas en chans att lyckas (CL). CL kan vara antingen ett grundegenskapsvärde (GEV) eller ett färdighetsvärde (FV), eventuellt modifierat upp eller ner beroende på svårighet.

Slå sedan 1T20. Om resultatet av tärningsslaget är under eller lika med CL så lyckas handlingen. Om inte så misslyckas handlingen. Perfekt slag inträffar om slaget med T20 utfaller på 1. Fummel inträffar om slaget på 1T20 utfaller på 1.

Några specialfall gäller dock:

- Om FV är 1 eller mer så lyckas man alltid om man slår 1 på 1T20, oavsett vad CL är.
- Om både FV och CL är 20 eller mer så kan man bara misslyckas om man slår 20 två gånger i rad. Fummel kan inte inträffa.
- Om både FV och CL är 0 eller lägre måste man slå två 1 två gånger i rad för att lyckas. Perfekt slag kan inte inträffa.

Färdigheter

Grundprincipen för hur färdigheter fungerar i Ereby'98 är samma som för DoD'91, Chronopia och till viss del DoD Expert. Färdighetsvärden ligger på en skala från 0 och uppåt, och man jämför ett slag med 1T20 med färdighetsvärdet precis som vanligt.

B-skalan har dock tagits bort. Istället för B-skalans begränsade steg införs nu A-skalan som en måttstock för hur mycket man kan. Alla färdigheter mäts alltså med en skala på 1 och uppåt. Man behöver inte slå för färdigheten i alla situationer, utan man kan istället titta på färdighetsvärdet och bedöma hur mycket rollpersonen kan om ämnet.

Specialiseringar

Specialiseringar är ett smalare område av en färdighet, och är en regelteknisk lösning för att få rollpersoner med lite mer personlighet och specialinriktning utan att tillföra miljontals färdigheter. I de flesta fall innebär det ingenting annat än att man får +3 på CL om man har rätt specialisering. I andra fall innebär det att vissa manövrer inte får genomföras eller tar längre tid att genomföra om man inte har rätt specialisering. Det är alltid upp till spelledaren att bedöma om man kan få dra nytta av specialiseringen och i så fall vad effekten blir.

Kunskaper

I de fall där man anser sig behöva bedöma hur mycket en person kan så kan man, istället för att slå ett slag, bara bedöma kunskapen efter hur högt färdighetsvärdet är. Tidigare gjordes detta med B-skalan; nu görs det med färdighetsvärdet direkt.

Upplistningen nedan är en riktlinje och tar bara upp några punkter på skalan. De punkter som ligger någonstans emellan får bedömas på exakt det sättet, som en kunskapsnivå mellan de två upplistade punkterna. Även modifierade färdighetsvärden eller CL kan sättas in i skalan.

0: Inga kunskaper

Rollpersonen är helt okunnig om ämnet.

3: Grundskole-kunskaper

Rollpersonen känner till några små detaljer om ämnet, men har inte begåvats med den fulla bilden än.

8: Studentexamen

Rollpersonen har ganska god inblick i de stora dragen av ämnet, men måste slå upp de flesta detaljer. Kunskapsluckorna är fortfarande stora.

13: Kandidat/Magisterexamen

Rollpersonen är välorienterad om de stora dragen men kommer inte upp i överkursnivån. Rollpersonen kan också en hel del mystiska detaljer, men långt ifrån alla. Man känner till existensen av diverse speciella kunskapsområden, men om man inte har en specialisering mot ett sådant specialområde så kan man inga detaljer om det.

18: Doktorshatt

Rollpersonen känner till det mesta om sitt ämne, även om det fortfarande är en del som ligger bortom ens kunskaper. Man har nu kommit så långt man kan på egen hand med ämnet; allt bortom detta ligger i vetenskapens gränstrakter.

23: Professur

Rollpersonen är bland de främsta i världen inom ämnet. Universitet och högskolor slåss om rollpersonen och hans kunskaper.

28: Nobelpriset

Rollpersonen har gjort något riktigt banbrytande och fört in forskningen inom sitt område på något helt nytt. Rollpersonens arbete kommer förmodligen att leda till ett paradigmskifte så småningom, kanske inte i denna generation men inom en eller ett par.

Strid

Drakar och Demoners regler är huvudsakligen optimerade för närstrid. Eftersom tyngdpunkten i Ereby'98 ligger på väpnad eldstrid måste därför stridsreglerna byggas om för att bättre passa denna typ av strid.

Det viktigaste är att rollpersonerna inte längre har ett fast antal handlingar. Antalet handlingar är flexibelt och kan variera beroende på situation och vad man gör.

Andra saker som fungerar annorlunda är förflyttning, hur man avgör var man träffar och reglerna för skydd. Det mesta annat i reglerna är sig någorlunda likt.

Avstånd

En meter är den grundläggande längdmåttenheten i Ereby'98. Den tidigare använda "rutan" utgår helt, och överallt där det refereras till rutor görs denna måttenhet om till meter genom att multipliceras med 1,5. En meter definieras som längden av den sträcka som ljuset tillryggalägger i den fria rymden under tiden $1/299\,792\,458$ sekund (den internationella meterdefinitionen).

Rundan

Som tidigare delas striden in i administrativa smådelar, kallade rundor. En runda är UNGEFÄR fem sekunder lång. Den exakta definitionen på rundans längd är "så lång tid som krävs för att alla inblandade ska hinna göra sina handlingar". Det innebär att en runda kan vara längre eller kortare, men på det stora hela är fem sekunder en ganska bra riktlinje.

Initiativ

Initiativslaget utgörs som tidigare av SMI + 1T10, plus eventuella modifikationer. Däremot spelar talet mer roll än tidigare, eftersom det inte bara avgör vem som agerar först, utan även hur mycket man hinner agera. Därför ska man komma ihåg det här talet för framtida bruk samt komma ihåg att detta tal ändras under rundan.

Initiativslag kan begäras bara för att stressa spelarna, även om det inte kommer ske något skjutande.

Lägesförklaring

Det är nu dags att förklara för spelarna vad varje rollperson ser. I beskrivningen ska man tala om vad som finns i synfältet och vad som strömmar in i öronen, vare sig mer eller mindre. Vill man veta mer så får man spana omkring sig, vilket måste räknas som en handling.

Handlingar

Det är nu dags att förklara vad en handling är. Det finns i grunden fyra sorters handlingar, närmare bestämt anfallshandlingar, försvarshandlingar, avvaktande handlingar och övriga handlingar. **Anfallshandlingar** är alla handlingar som görs i syfte att skada någon. Detta kan innefatta handlingar som att slå, sparka, greppa, skjuta, vrida om testicklarna och allsköns otäckheter. "Jag skjuter vakten" är en typisk anfallshandling.

Försvarshandlingar är handlingar som görs i syfte för att försvara sig mot angrepp. Exempel på försvarshandlingar är blockeringar, pareringar, att kasta sig i skydd och även att skjuta tillbaka. "Jag slänger mig i skydd" är en typisk försvarshandling.

Avvaktande handlingar är en handling som triggas först när något annat händer. Exempel på avvaktande handlingar kan vara att skjuta så fort någon sträcker sig efter ett vapen, eller så fort någon kommer i skottfältet. "Jag rusar fram mot den skadade polisen så fort täckelden börjar" är ett bra

Mall för rundan

- Initiativ
 - Lägesförklaring
 - Anfallshandling deklarerar
 - Responshandlingar deklarerar
 - Handlingarnas utgång bestäms, skada beräknas
 - Initiativ sänks med 5 per handling och med skada/2
- Upprepa 2-6 så länge någon har ett initiativ som är högre än noll

exempel på en avvaktande handling. Den utlöses inte för när täckelden inleds, men direkt därefter rusar personen fram.

Övriga handlingar är alla andra former av handlingar som inte involverar anfall och försvar. Det kan vara handlingar som förflyttningar, att spana efter mer information, lägga förband, ladda om sitt vapen eller dra på sig en skyddsmask. Sådana här handlingar behöver inte vara relaterade till strid över huvud taget, och de är inte heller begränsade till den normala tidsrymden som snabba handlingar (anfalls- och försvarshandlingar) är begränsade till. De kan ta längre tid, och det är upp till spelledaren att bestämma hur lång tid det tar. Det kan till exempel gå åt en hel runda för att dra på sig en skyddsmask och ännu längre tid att lägga ett förband.

Anfallshandlingar deklarerar

Efter att läget presenteras är det dags att göra något. Det är alltid den som har högst initiativ som gör en anfallshandling. Han kan om han vill även deklarerar en övrig handling eller en avvaktande handling, eller till och med en försvarshandling om han så vill.

Skulle två eller fler personer ha lika högt initiativ så agerar de samtidigt. De kan dock inte svara på varandras handlingar såvida inte en person deklarerar sin handling som försvarshandling.

Försvarshandlingar deklarerar

När anfallarens handling är deklarerad måste spelledaren avgöra vilka som drabbas av dem. Dessa får nu möjlighet att deklarerar en försvarshandling. I vissa fall kan man använda två försvarshandlingar. Dessa är:

Kombinationsmanöver. Om en stridskonst innehåller manövern kombinationsmanöver kan man göra ett motanfall direkt efter en blockering eller ett undvikande. Det räknas dock som två handlingar.

Nedhållande eld. Om man har ett automatvapen eller halvautomatiskt vapen kan man skjuta nedhållande eld samtidigt som man undviker eller slänger sig i skydd. Återigen räknas detta som två handlingar.

Byta handling. Man kan om man vill göra om en övrig handling eller en avvaktande handling till en försvarshandling. Det räknas fortfarande som två handlingar, men det är bara den nya handlingen som avgörs i och med att den gamla avbröts. Detta kan göras även om man själv inte är angripen.

Handlingarnas utgång bestäms

Det är nu dags att bestämma vad det är som händer. Alla involverade slår sina färdighetsslag. I förekommande fall så slås även skada och träffområde, och resultatet av detta bokförs på rollformulären.

Initiativ sänks

Efter att alla handlingar har avgjorts är det dags att sänka initiativet. Till att börja med, **varje handling sänker initiativet med 5**. Som om inte det var nog så sänks initiativet också om man blir träffad. En träffad person får sitt initiativ sänkt med **skadan delat med två**. Observera att **skadan före avdrag för skydd** används. Initiativ kan även sänkas av andra händelser, som till exempel nedhållande eld.

Avvaktande handlingar är lite speciella – de utlöses med ett initiativ **lika med ett lägre än det värde som innehas av den som agerar just nu**. Om en skytt har en avvaktande handling att skjuta på någon när han drar sitt vapen, och denne har 18 i initiativ när han drar vapnet, så utlöses den avvaktande handlingen (skottet) på 17.

När initiativet är sänkt så ser man vem som fått det högsta initiativet och börjar om processen. Detta fortsätter ända till dess att ingen längre har något initiativ som är högre än noll.

Spelledaren bör hålla motståndarnas initiativvärden hemliga.

Förflyttning

Förflyttning finns av tre sorter, nämligen stridsförflyttning, framryckning och snabb förflyttning. Alla tre deklarerar på samma sätt, nämligen att man försöker ta sig mot ett mål och på vilket sätt. Samtliga förflyttningsgränser beräknas samtidigt som man gör sin rollperson och baseras på det förflyttningssvärde som bestäms av tabellen på sidan 25 bok 1 (DoD'91).

Stridsförflyttning är upp till en meter per handling. Denna kan ske samtidigt som man gör något annat, och går ut på att man söker sig till sin nya position men tar hela tiden hänsyn till omgivningen. Typiska förflyttningssätt är alla värnpliktigas favorithatobjekt, nämligen ålning medelst slingring och ålning medelst hasning, små korta förflyttningar i närstrid och liknande saker. Stridsförflyttning går långsamt, men man kan alltid göra något tillbaka och i och med att man är så försiktig så får fiender -2 på CL för alla avståndsfall.

Framryckning är lika med normal förflyttning delat med två per handling. Detta räknas som en handling, och man kan inte göra annat än skjuta nedhållande eld och undvika

Mall för avståndsfall

- Bestäm avstånd
- Bestäm riktpunkt
- Beräkna CL
- Slå för anfall
- Beräkna träffpunkt med träffmallen

under en sådan framryckning. När man nått sitt mål kan man inte fortsätta att framrycka under nästa handling – man kan alltså bara framrycka varannan handling.

Snabb förflyttning uppgår i fyra gånger normal förflyttning per runda och man kan då inte göra något annat under rundan. Efter genomförd förflyttning måste man slå ett FYS-slag för att orka i samma takt nästa runda. Första rundan är CL omodifierat, andra rundan får man -5 på CL, tredje rundan -10 på CL och så vidare. Misslyckas slaget blir snabb förflyttning bara lika med två gånger normal förflyttning. Man är tvungen att vila i lika många rundor som man använde snabb förflyttning. Under denna tid har man -10 på CL och initiativslag om man vill göra något. Därefter är man darrig i lika många rundor till, med -5 på CL och initiativslag.

Avstånd

Varje avståndsvapen har tre möjliga avstånd inom vilket det kan användas. Utöver det finns det två specialfall.

Nära: Avståndet Nära är alla avstånd som är kortare än vad vapnet egentligen är designat för. Så här nära vill man egentligen inte ha fienden eftersom det allt för lätt kan komma till närstrid och därför riskerar att förlora det övertag man har med handeldvapen. Man behöver inte använda riktmedel på dessa avstånd, utan tvärtom riskerar man att ta för lång tid på sig om man gör det.

Längst ner inom detta avstånd finns specialfallet Räckhåll, vilket är så pass nära att man kan angripa sin motståndare i närstrid. Detta brukar normalt gå upp till ungefär två meter. Inom avståndet Räckhåll kan man använda närstridsförsvar mot avståndsvapen, något som inte går annars.

Man får +5 på CL om man skjuter på mål inom avståndet Nära.

Stridsavstånd: Stridsavstånd är det avstånd som vapnet är designat för. Det är här vapnet fungerar bäst, och man behöver egentligen inte heller använda mer riktmedel än de korn som är inbyggda i vapnet. Det är normalt den övre och undre gränsen för stridsavstånd som anges under kolumnen "räckvidd" i vapenlistor.

Prickskytteavstånd: Prickskytteavstånd är alla avstånd där målvinkeln är så liten att det krävs någon form av mer avancerat riktmedel än bara kornet, alternativt mycket omsorgsfullt siktande, för att man ska kunna träffa målet.

Har man ett sikte på vapnet så går det åt en handling att sikta med vapnet. Har man bara fasta korn går det åt två handlingar för att sikta med vapnet. Alternativt går det åt en handling och man får -5 på CL.

Träffbilden och träfftabeller

För att avgöra träffar med avståndsvapen används inte den normala träfftabellen. Istället använder man en träffbild. Träffbilden består av en helfigur med ett hexagonnät lagt över. I varje hexagon finns det en punkt som visar var man träffar. En av hexagonerna i mitten av bröstkorgen har en större röd punkt. Denna kallas för den normala riktpunkten, och det är där man riktar sitt vapen om man inte säger något annat. Det går att sikta mot andra riktpunkter, men det förklaras senare. Träffbilden har siffror i en del hexagoner, närmare bestämt siffrorna 1 till 20. Dessa används för att ta fram slumpvisa träffpunkter.

När man slår för att träffa ska man kolla hur väl man lyckas. Detta gör man genom att man drar av tärningsslaget från CL, alltså beräkna differensvärdet. Differensvärdet används nämligen för att se hur långt från riktpunkten skottet

hamnar. Om slaget är perfekt eller om differensvärdet är fem eller högre så träffar man exakt där man siktar. Perfekt slag ger också fördelen av maximal skada.

Om differensvärdet är mellan 0 och 4 så träffar skottet en hexagon bort från riktpunkten. Man slår då 1T6 på träffmallen för att se åt vilket håll man träffar. I den hexagonen finns det en punkt som visar var man träffar.

Om differensvärdet är mellan -5 och -1 (det vill säga att man slår som mest fem över CL) så träffar skottet två hexagoner bort i en slumpvis vald riktning. Återigen slår man 1T6 på träffmallen för att se åt vilket håll man träffar.

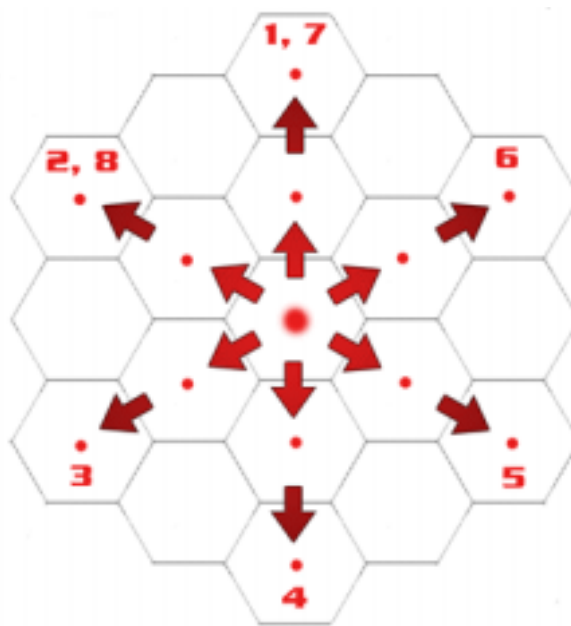
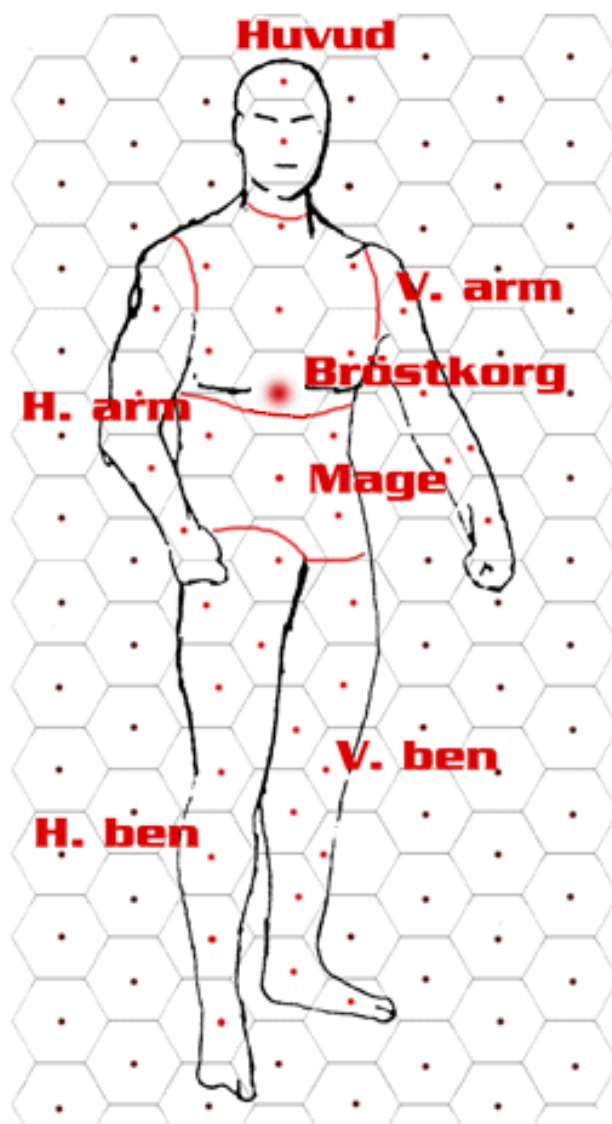
Om differensvärdet är -6 eller lägre så missar man målet helt.

Andra riktpunkter

Det går alldeles utmärkt att skjuta mot någon annan punkt på kroppen. Detta är dock inte helt lätt. Antingen tar man tid på sig att sikta (en extra handling för att sikta), eller så får man -5 på CL.

Modifikationer

Det brukar finnas en hel del modifikationer för läge och liknande i rollspel. Tack vare träffmallen i Ereby'98 så försvinner många av dem. I alla situationer där målet är delvis täckt av något skydd så drar man en tänkt linje där skyddets gräns går. Man kan också lägga en penna eller snöre över träffmallen där skyddets kant är, eller dra en tunn linje på



Slag	Träffar var
Perfekt slag	Mitt i riktpunkten, max skada
Differens 5+	Mitt i riktpunkten
Differens 0-4	En hex bort i slumpvis riktning
Differens -1 till -5	Två hex bort i slumpvis riktning
Differens -6 eller mindre	Missar helt

träffmallen med blyerts. Ett förslag kan vara att plasta in en träffmall, schysst uppförstorad, och sedan rita på den med en vattenlöslig tuschpenna.

När man har dragit sin linje, tänkt eller på annat sätt, så kollar man helt enkelt var träffen tar på vanligt sätt. Tänk på att man kan bli tvingad att flytta riktpunkten från den normala riktpunkten (se ovan). Om träffen tar i någon träffpunkt som är i skydd så tar träffen alltså i skyddet istället för målet. Vill man kan man beräkna skyddsvärde för skyddet (se reglerna för penetration), men det är oftast enklast att anta att om skyddet träffas så klarar sig målet.

Målet i eldställning i skyttevärn eller bakom mur:

Dra en linje i överarmshöjd på träffbilden. Träff under linjen går i skyddet.

Målet tittar upp över värnkant eller mur:

Dra en linje i halshöjd på träffbilden. Träff under linjen går i skyddet.

Målet delvis bakom träd eller hörn:

Dra en linje från sidan av huvudet till mellan fötterna. Träff på den sida där huvudet inte är går i skyddet.

Målet bakom gisslan:

Rita en människokontur ovanpå träffbilden. Behandla träff i människokonturen som en träff i gisslan.

Hur elegant lösning träffmallen än är så räcker den tyvärr inte för alla situationer. Det gäller framförallt om målet försöker utgöra så liten träffbild som möjligt, till exempel genom att kura ihop sig eller ligga platt på marken, eller om siktlinjen till målet är hindrad. I så fall kan CL ändras.

Eldskurar

En eldskur är en kort salva, avsedd att öka skadeverkan och chansen att träffa. Eldskurar kan utföras med halv- eller helautomatiska vapen. Är vapnet halvautomatiskt, eller om man skjuter med ett helautomatiskt vapen i enkel-skottsläge, så skjuter man två skott i snabb följd, en så kallad "dubbelplogg". Helautomatiska vapen har ofta ett läge för eldskurar om tre skott, varefter man är tvungen att trycka in avtryckaren igen. Om vapnet har ett helautomatiskt läge kan även detta användas.

Det första man ska avgöra är hur många skott som avfyras per eldskur. Se tabellen nedan för att se hur många skott som går av i olika situationer.

Därefter slår man sitt slag för att träffa och avgör träffpunkt med hjälp av träffmallen, precis som vanligt. Man får då fram en träffpunkt för första skottet. Alla andra skott

Mekanismens läge	Antal skott
Enkelskottsläge	2
Halvautomatiskt vapen	2
Treskottssalva	3
Helautomatiskt läge, kort skur	1T4+2
Helautomatiskt läge, lång skur	1T8+5
Helautomatiskt läge, eldpanik	Vapnets Eldhastighet

kan nu träffa de med, och det är det man har träffmallen till. Man utgår från den plats där det första skottet träffade och slår 1T8 på träffmallen för att se åt vilket håll det andra skottet går. **Observera att man inte använder 1T6 utan 1T8 för detta uppföljande skott.** Om differensvärdet från eldskuren är **5 eller högre**, eller om man skjuter spårlyskulor eller med ett vapen med lasersikte, så träffar det andra skottet en hexagon ifrån det första i den av tärningen angivna riktningen. Om differensvärdet från eldskuren är **4 eller lägre** så träffar det andra skottet två hexagoner ifrån det första, i den av tärningen angivna riktningen. Observera att Undvika inte påverkar uppföljande kulor, bara den första.

Sedan fortsätter man på samma sätt. Man använder det andra skottets träffpunkt som utgångspunkt för att beräkna det tredje, det tredje skottets träffpunkt som utgångspunkt för att beräkna det fjärde, och så vidare.

Nedhållande eld

Nedhållande eld är inte avsett att göra skada i första hand. Det är en positiv bonus om det gör det, men framförallt så är nedhållande eld avsett för att hålla fiendens kollektiva klump huvuden nere i skydd.

När man skjuter nedhållande eld bestämmer man vilket område man ska bestryka med elden. Alla fiender i detta område drabbas av effekten av nedhållande eld. Om fienden är så dum att han inte håller sig i skydd när man skjuter nedhållande eld kan han bli träffad. I så fall räknas det som blind eldgivning nedan.

I vilket fall som helst så drabbas alla i eldsonen av den psykologiska effekten av att kulor viner över huvudet på en. Det kan få vem som helst att tveka. Alla personer i eldsonen ska därför **slå ett slag för färdigheten Stridsvana**. Stridsvana är en färdighet som avgör hur mycket praktisk stridserfarenhet man har. Alla personer från länder med allmän värnplikt får baschans i Stridsvana baserat på PSY, övriga har grundchans 0.

Om slaget för Stridsvana **lyckas perfekt** så händer ingenting. Om det **bara lyckas** minskar initiativet med 3. Om det **misslyckas** minskar initiativet med 5. Om slaget **fumlas** blir personen helt handlingsförlamad i innevarande och nästa runda.

Blind eldgivning

Blind eldgivning är lite speciellt. Eftersom man inte vet vad man kan skjuta på så skjuter man så mycket man kan i alla fall i fiendens generella riktning och hoppas att det räcker.

Blind eldgivning görs genom att man definierar ett område inom vilket man skjuter, en så kallad eldzon. Det enda man är intresserad av är bredden på eldsonen. Därefter beräknas eldintensiteten. Eldintensiteten är lika med **vapnets Eldhastighet delat med bredden på eldsonen** i meter, avrundat uppåt. Därefter slår man ett anfallsslag som vanligt. Lyckas slaget perfekt räknas eldintensiteten som det dubbla. Misslyckas slaget halveras eldintensiteten.

Varje mål som befinner sig i eldزونen ska nu slå lika många T6or som eldintensiteten. Varje sexa är en träff. Träffarna tar helt slumpvist varför man slår 1T20 och avläser i träffbilderna var de olika kulorna träffar.

Riktmedel

I princip finns det fyra sorters riktmedel: fasta riktmedel, precisionsförbättrande riktmedel, uppsnabbande riktmedel och sekundära riktmedel. Fasta riktmedel är de som är inbyggda i vapnet. De möjliggör någorlunda precision hos vapnet om man försöker sig på ett riktat skott, ingenting mer, och ingen modifikation tillkommer för dessa.

Precisionsförbättrande riktmedel är det klassiska kikarsiktet. Kikarsiktet gör det möjligt att träffa mål även på långt avstånd eller träffa målet med högre precision. Tack vare ett kikarsikte kan man träffa mål även på prickskytteavstånd upp till en viss gräns, och bara ta en handling på sig för att sikta. Den övre gränsen bestäms av kikarsiktets förstöringsgrad.

Kikarsiktets förstöring	Multiplitera övre avståndsgränsen med
x4-x6	x2
x6-x10	x3
x10-x15	x4*
x15 eller mer	x5*
*Endast möjligt om man har stativ till vapnet, annars bara x3.	

Upsnabbande riktmedel gör att det går fortare att rikta vapnet mot målet. Ett lasersikte är ett sådant riktmedel. Det gör att initiativ bara sänks med 4 istället för 5 när man skjuter någon form av riktad eld med vapnet.

Sekundära riktmedel omfattar mest målutpekning med laser och tas inte upp här.

Närstrid

Det är ingen större skillnad på eldstrid och närstrid. Initiativ används på det sätt som beskrivs ovan. Anfälls- och försvarshandlingar deklarerar som vanligt. Man ska dock tänka på följande:

- Man kan inte tillbringa tid för att sikta på några andra riktpunkter än den normala. Vill man sikta på en annan riktpunkt så går det bra, men man får -5 på CL per hex bort från normalriktpunkten man siktar.
- Ett perfekt anfall träffar alltid.
- En lyckad parering gör att anfallet inte skadar alls, undantaget perfekta anfall. Däremot kan det man parerar med gå sönder.
- Man kan inte parera avståndsanfall om inte skytten befinner sig inom Räckhåll.

Undvika

Undvikande är det enda försvar man kan använda mot handeldvapen, undantaget närstridsförsvar som kan användas mot handeldvapen om **avstånden är inom Räckhåll**. I alla andra fall är det Undvika som gäller. Undvika går inte så mycket ut på att ducka undan skott som att röra sig ore-gelbundet och presentera en så liten målyta för fienden som möjligt.

Om man blir skjuten på kan man försöka Undvika. Man slår ett slag för Undvika, och om det lyckas ökar antalet steg på träffmallen med ett. Lyckas man perfekt ökar antalet steg mer två. Fumlar man minskar antalet steg med ett. Slår skytten perfekt minskar antalet steg med ett. Som hjälp har man lathunden nedan.

Undvika kan också användas mot nedhållande eld. Lyckas slaget så missar den nedhållande elden. Å andra sidan så ligger man numera ner.

Undvika kan användas mot blind eldgivning. Lyckas slaget så halveras eldintensiteten.

Skada

Alla skador sker som vanligt, det vill säga att man slår ett antal tärningar och sedan minskar mängden kroppspoäng med den. Man ska dels minska totala kroppspoäng och dels minska kroppspoängen i varje kroppsdel. DoDs vanliga skaderegler gäller, dock med några undantag vilka tas upp här.

Penetration och skydd

Om skottet penetrerar skyddet gör det ont. Så hur vet man om skottet penetrerar? Om skottets Penetrationsvärde är högre än skyddets Skyddsvärde går kulan rakt igenom utan några som helst hinder. Det enda som händer är att kulans Penetrationsvärde minskar med ett för varje lager skydd den måste gå igenom.

Om man inte vill använda de frivilliga reglerna för penetration kan man istället använda kolumnen ABS som absorptionsvärde på vanligt sätt. I så fall utgår penetration-svärdet helt.

Det är om **Penetrationsvärdet är lika med eller lägre än Skyddsvärdet** som det blir intressant. I så fall drar man av Penetrationsvärdet från Skyddsvärdet och titta i nedanstående tabell. Skulle penetrationen någonsin sjunka till noll eller lägre så stannar projektilen i det målet. Närstridsvapens penetration minskar alltid bara tillfälligt för det anfallet. Normalt behöver man inte bry sig om det inte finns risk för överpenetration.

Penetrationsvärdet anges vid varje avståndsvapens ammunition. För närstridsvapen så gäller följande: Använder man DoD Expert så har närstridsvapen ett penetrationsvärde lika med rollpersonens STY-grupp, plus vapnets Längdvärde. Använder man DoD'91 och DoD Chronopia beräknas penetrationsvärdet på samma sätt som baschansen för en STY-baserad färdighet, till vilket man lägger vapnets Längdvärde. Tabellen för detta finns på sidan 29 bok 1 i DoD'91 och på sidan 34 i DoD Chronopia. En person med STY 12 och ett kortspjut får alltså penetrationsvärde 2+1=3.

Skydd från terrängen

I vissa fall kan man få skydd av terrängen eller föremål i denna. I sådana fall räknas inte skyddsvärdena ihop, utan varje skydd räknas för sig och minskar istället kulans penetrationsvärde. Dessutom minskas skadan med varje skydd som kulan måste passera. Skulle kulans penetrationsvärde eller skadekombination någon gång sjunka till 0 eller mindre stannar kulan i målet. I alla andra fall överpenetrerar den.

Vissa material kan man också ta skydd bakom. I så fall beräknas skyddet för det materialet med hjälp av tjockleken på den.

Explosioner

Skadeverkan från explosioner kommer oftast från stötvåg och från splitter. Varje sprängladdning beskrivs med två värden på stötvåg och eventuellt två värden på splitter.

Stötvågsverkan

Stötvågen är en tryckvåg som färdas ut från explosionens centrum. Styrkan på stötvågen är helt beroende på avståndet till explosionen.

Stötvågsverkan beskrivs med två värden. Det första är grundskadan från sprängladdningen. Det andra är grundradien för explosionen. Själva stötvågsskadan slås som vanligt för varje individuellt mål som kan tänkas drabbas av explosionen. Skadan minskar med två för varje meter utanför grundradien som målet befinner sig.

Stötvågen färdas utåt och in i ej trycksatta områden. Detta innebär att stötvågen kan färdas runt hörn. Hörn reducerar dock stötvågens effektivitet drastiskt. Räkna avståndet som fem meter längre bort för varje hörn som stötvågen måste färdas runt.

Stötvågsverkan drabbar alltid totala KP.

Splitterverkan

Splitter kan också utgå från explosionen. Även detta beskrivs med två värden. Det första värdet är eldintensiteten. Det andra är splittrens skadekod.

Eldintensiteten används precis som för blind eldgivning (se stridsreglerna). Skadekoden är en normal skada med penetration och allting. Penetrationen står då inom hakparenteser efter skadan. En typisk splitterskada är 1T6+1[2] vilket betyder att skadan är 1T6+1 och penetrationen är 2. För varje meter från explosionens centrum minskar eldintensiteten med två. För varje två meter från explosionens centrum minskar skadan med 1. För varje fem meter från explosionens centrum minskar penetrationen med 1.

Ett undantag är brandbomber och brandgranater. Skadan och penetrationen minskas inte med avståndet för dessa, eftersom splitterskadeverkan i dessa fall kommer från brandämnet (napalm eller metallbranddämpen som fosfor eller magnesium). Däremot minskar eldintensiteten. Minskar denna under noll eller om alla splitter missar så klarar sig en person.

Splitterverkan drabbar alltid enskilda kroppsdelar.

Skydd - penetration	Resultat	PEN	Skada
mindre än 0	Kulan deformeras något	-1	-
0	Kulan deformeras.	-2	-
1	En del av kulans energi tas upp av skyddet. Rollpersonen får minst ett poäng i skada.	-2	-4
2	En stor del av kulans energi tas upp av skyddet.	-2	-8
3	Största delen av kulans energi tas upp av skyddet.	-3	-12
4 eller mer	Hela energin från kulan tas upp av skyddet. Rollpersonen skadas inte.		

Typiska skyddsplagg	Skydd	ABS
Underplaggsskydd, kevlar	3	6
Skottsäker väst, splitterskyddsväst	5	10
Tung skyddsväst	7	14
Stålhjälm	3	6
Kevlarhjälm	4	8
Övriga rustningar från DoD	ABS/2	-

Skydd	Tjocklek för en poäng skyddsvärde
Betong	2 cm
Singel, makadam, stenskärv	3 cm
Tegelmur	3 cm
Tillstampad jord, trä	7 cm
Isblock	15 cm
Mossjord, fuktig lera, packad snö	20 cm

Undvika	Skott				
	Missar	Differens -5 till -1	Differens 0 till 4	Differens 5 eller mer	Perfekt
Fummel	Två steg	Ett steg	Exakt	Exakt	Exakt
Misslyckat	Tre steg	Två steg	Ett steg	Exakt	Exakt
Lyckat	Miss	Tre steg	Två steg	Ett steg	Exakt
Perfekt	Miss	Miss	Tre steg	Två steg	Ett steg

Appendix 6: Bedömningsformulär

Lagnamn: _____

Allmänna bedömningar

		Summa
Var spelarna roade? (ett poäng per spelare som svarar "ja")	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Var spelledaren road? (upp till 5 poäng)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Spelledarens bedömning av spelgruppen överlag (upp till 5 poäng)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Spelgruppens bedömning av spelledaren överlag (upp till 5 poäng)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Totalt allmänt		<input type="text"/>

Man spelar rollspel för att det är kul. Fråga därför spelarna om de hade kul, och be dem ge ett betyg på dina insatser som spelledare på skalan 1 till 5. Bedöm själv hur kul du hade, och bedöm gruppen överlag.

Rollspel

		Summa
Rollgestaltning, major H'reg Guhr'dhurbaz (upp till 5 poäng)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Rollgestaltning, Kapten Dubar Hammare (upp till 5 poäng)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Rollgestaltning, Kapten Hiliver Nestor (upp till 5 poäng)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Rollgestaltning, Vania Sivali (upp till 5 poäng)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Rollgestaltning, Seslo Jahne (upp till 5 poäng)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Totalt rollspel		<input type="text"/>

Rollgestaltning bedöms på individuell basis. Bedöm prestationen efter hur väl spelaren lever sig in i rollen och hur väl rollen gestaltas. En person som agerar utan inlevelse men väl inom ramarna för rollen är värd tre poäng, liksom en person som agerar med inlevelse men utanför rollen. En person som agerar med inlevelse och inom ramarna är värd fem poäng, och en person som inte agerar alls och helt utanför ramarna är värd en poäng. Var försiktig med passiva spelare – försök få reda på om en passiv spelare är sådan till vardags och ta hänsyn till det.

Problemlösning

		Summa
Rollpersonerna finner Nadoronov (upp till 5 poäng)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Rollpersonerna genomför förhöret med Nadoronov (upp till 5 poäng)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Rollpersonerna lyckas få Nadoronov i säkerhet (upp till fem poäng)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Rollpersonerna lyckas undvika FSKs uppmärksamhet (upp till 5 poäng)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Rollpersonerna lyckas stoppa Jerge Xebvo (upp till 5 poäng)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Totalt problemlösning		<input type="text"/>

Problemlösning avgörs på gruppbasis. Att bara lyckas lösa uppgiften hjälper dock inte långt – de höga poängen delas ut för elegans i lösningen. Om spelarna lyckas avslöja Jerge Xebvo så att han flyr är det värt en eller två poäng, om de lyckas ha ihjäl honom kan det vara värt tre eller fyra poäng, men om de lyckas gripa honom levande så att han kan ställas inför rätta är det värt fem poäng. Diskreta lösningar är mer värda än våldsamma lösningar.

Bonus

		Summa
Spelarna gick upp i givakt vid inledningen (ett poäng per spelare)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Prata sig ur kontrollen av FSK (ett poäng per kontroll)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Synnerligen minnesvärt citat (skriv upp)	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="text"/>
Totalt bonus		<input type="text"/>

Det är de små skillnaderna som gör'et och det är här bonuspoängen kommer in. Glöm inte att skriva upp "det minnesvärda citatet" – arrangörerna kan komma att använda det som "utslagsfråga".

Sammanställning

		Summa
Poäng från allmänna bedömningar	Max 20 poäng	<input type="text"/>
Poäng från rollspel	Max 25 poäng	<input type="text"/>
Poäng från problemlösning	Max 25 poäng	<input type="text"/>
Poäng från bonus	Max 15 poäng	<input type="text"/>
Totalt antal poäng		<input type="text"/>