

ASHKHABAD BLUES



Sammanfattning	(3)
<i>Turkmenistan</i>	<i>(3)</i>
<i>SADS</i>	<i>(3)</i>
<i>Grupperingarna</i>	<i>(4)</i>
Innan spelet börjar	(6)
Scenariot	(7)
<i>Del 1: Ankomst</i>	<i>(7)</i>
<i>Del 2: Kommunizm</i>	<i>(9)</i>
<i>Del 3: Den övergivna stationen</i>	<i>(10)</i>
<i>Del 4: Depå 37</i>	<i>(11)</i>
Övrigt	(13)

SAMMANFATTNING

Ashkhabad Blues är ett rollspelsscenario i modern miljö som utspelar sig i och runt den turkmenska huvudstaden Ashkhabad. Spelarna tar på sig rollen av en av tre grupper som alla letar efter en försvunnen last med vapen. Spelet börjar med att gruppen anländer i Ashkhabad-området, där de tas emot av en lokal kontaktperson som ger dem en snabb genomgång av läget. Därefter beger sig gruppen till en maskinfabrik utanför Ashkhabad, där en antal tunga, utländska lastbilar har dykt upp – lastbilar som antagligen använts för att transportera vapenlasten.

Från maskinfabriken leder spåren till en övergiven tågstation i Ashkhabads utkanter. När gruppen anländer till tågstationen visar det sig att delar av turkmenska armén är inblandade. Stationen är fylld av soldater, och en strid utbryter oundvikligen mellan dem och rollpersonerna. Under striden briserar ett okänt vapen. Den försvunna vapenlasten visar sig innehålla experimentella så kallade SADS-vapen (se nedan).

Från tågstationen spårar gruppen vapenlasten till en armédepå inne i Ashkhabad. Där håller en grupp turkmenska officerare och politiker lojala mot den fängslade ledaren Atayev på att planera en statskupp, och ämnar att använda SADS-vapnen i terrrorsyfte. Spelarna måste nu infiltrera militärbasen, och sedan få med sig SADS-vapnen därifrån på något sätt. I deras väg står en division uppretade turkmenska soldater.

Under scenariots gång kommer de två grupper som spelarna inte spelar att utgöra ett dolt hot. Dessa letar också efter vapenlasten, och kan dyka upp när spelarna minst anar det för att göra livet surt för dem.

TURKMENISTAN

Turkmenistan delar gräns med Iran och Afghanistan, och ligger tvärs över Kaspiska Havet från oroshärdarna i Georgien och Tjetjenien. Denna före detta sovjetrepublik är ökänd för den stenhårda och bisarra diktatur som rådde under den nyss avlidne president Saparmurat Niyazov, mer känd som Turkmenbashi – alla turkmeners ledare.

Niyazov lät bygga otaliga gyllene statyer av sig själv runt om i landet, bland annat en i centrala Ashkhabad som roterar för att ständigt vara vänd mot solen. Han döpte om veckodagar och månader efter sig själv och sin familj, och bytte ut ordet ”bröd” mot sin mors namn. Niyazov författade ett filosofiskt verk kallat Ruhnama, som är obligatorisk läsning på alla landets högskolor och som enligt lag skall stå bredvid koranen i alla moskéer i detta överväldigande muslimska land. Han lät även förbjuda opera och cirkus, då de ansågs vara oturkmenska. Sedan Niyazovs död har landet liberaliserats en liten smula – Turkmenistans första internetcafé har öppnats i Ashkhabad, och frågor på Ruhnama är inte längre en obligatorisk del av körkortsprovet, exempelvis.

Turkmenistan förblir dock fortfarande en av världens värsta diktaturer, matchat enbart av länder som Nordkorea och Eritrea, och är även en av världens absolut mest korrumperade stater.

SADS

SADS – en förkortning för Sonic Area Denial System – tillverkas av Lynx Aerospace, och är ett så kallat *less lethal*-vapen (ej att förväxla med non-lethal). Syftet med systemet är att hindra en motståndare från att uppehålla sig i eller röra sig igenom områden där SADS finns utplacerat. Detta sker genom att vapnet ger ifrån sig en puls av ultraljud som orsakar kraftigt

illamående och smärta i inre organ. Vapnet har en effektiv räckvidd på 75 meter och det inbyggda batteriet klarar av runt fem 30-sekunderspulser innan det behöver laddas. Vapnet kan utlösas som klassiska minor genom tryck eller snubbeltråd, eller via medföljande radioutlösare. Vapnen går inte att upptäcka med traditionella detektionsmedel, då de till stor del består av plast och inte innehåller sprängämnen. De kan grävas ner upp till 20 cm och fortfarande fungera.

All information ovan kan fås genom de informationsblad som medföljer i SADS-vapnens packlårar.

Vapnen ser ut ungefär som en korsning mellan landminor och brandvarnare, med ett hölje av ruggad beige-brun plast. I verkligheten är de mycket kraftigare än vad informationsbladen ger sken av, och kan orsaka sprängda trumhinnor och dödliga inre blödningar på 5-10 meters håll. När vapnet löser ut hörs ett högfrekvent pipande en sekund eller två innan ljudet når upp i skadliga frekvenser. Skört material såsom glas och porslin kan spricka, men i övrigt påverkas döda föremål överhuvudtaget inte av vapnen, vilket kan göra dem väldigt svåra att upptäcka även efter att de har löst ut.

GRUPPERINGARNA

De tre följande grupperna är de som spelarna kan välja mellan:

EurSec – Grupp 12

EurSec är en enhet uppsatt inom ramen av OSCE, och utgör främst ett säkerhetssamarbete mellan EU, Turkiet, Ryssland och ett antal forna sovjetstater. Dess huvuduppgift är att bekämpa terrorism, droghandel, människosmuggling och annan brottslighet i det Europeiska närområdet.

De EurSec-agenter som skickats till Turkmenistan utgör grupp 12. Deras mål är att spåra upp den saknade vapenlasten och säkra den i väntan på transport ut ur landet. De har fördelen av att kunna operera med stöd från EU, Ryssland och – i alla fall officiellt – den turkmenska regeringen. Agenterna känner inte varandra så väl, då de inte träffats förrän vid den första briefing i Moskva för ungefär en vecka sedan. De vet att en tåglast med vapen avsedda för NATO-styrkorna i Afghanistan har försvunnit, och att spåren antagligen leder till Turkmenistan.

Gibson International – Team Alpha Bravo

Då lasten med SADS-vapnen försvann vände sig vapnens tillverkare till säkerhetsfirman Gibson International för att lösa problemet. Alpha Bravo är kodnamnet på den insatsstyrka som Gibson International har skickat till Turkmenistan. Gruppens uppgift är att hitta SADS-vapnen och föra dem tillbaka till London, eller – om det visar sig omöjligt – förstöra dem. Medlemmarna av Alpha Bravo har samarbetat på flera andra uppdrag åt Gibsons vägar tidigare, och känner varandra väl. Alpha Bravo har fått en beskrivning komplett med artikelnummer av de packlårar de letar efter, men de vet inte om vad lasten egentligen innehåller eller att de är hyrda av Lynx Aerospace.

U.L.S. – Kommando Turkmenistan

The Union for Liberty and Self-rule - Folkföreningen för Frihet och Självstyre på svenska – är en paraplyorganisation som knyter samman tjetjenska rebeller, diverse afghanska grupperingar, georgiska separatister och en uppsjö andra centralasiatiska militanta grupper.

Gruppen fungerar främst som ett sätt att utbyta underrättelser, arrangera avancerad träning och flytta motståndsmän över gränserna. ULS är terrorstämplat av bland annat EU, Ryssland och USA, men får i hemlighet stöd av vissa regeringar eller regeringselement i området, främst Iran.

De ULS-kämpar som nu opererar i södra Turkmenistan – med det grandiosa namnet Kommando Turkmenistan – består av tre av tjetjenska motståndsmän som kämpat ihop tidigare, samt en afghan och en iransk ”rådgivare”. ULS var med och organiserade den ursprungliga tågkapningen, men blev sedan lurad på lasten av sina turkmenska ”allierade”. Gruppen vet att det fanns mer än bara klassiska vapen i lasten, men inte exakt vad. Deras uppgift är att lägga beslag på så många av de förlorade vapnen som möjligt, och föra dem till Iran för senare vidaretransport till Tjetjenien och Afghanistan.

INNAN SPELET BÖRJAR

Se till att du som spelledare har läst igenom scenariot och reglerna noggrant.

Låt spelarna läsa igenom reglerna. Det är inte så noga att samtliga spelare kan samtliga regler – så länge spelledaren har hygglig koll på reglerna så kan man förklara dem allt eftersom det blir relevant.

Spelledaren skall ha:

- 1) Scenariot, regelhäftet, rollformulär och alla andra relevanta papper.
- 2) Anteckningsmaterial.
- 3) Åtminstone två T10.
- 4) Nog med koffein och socker för att överleva 4-5 timmar.

Varje spelare skall ha:

- 1) Anteckningsmaterial.
- 2) Åtminstone två T10.
- 3) 10 pärlor, mynt, tärningar eller andra markörer att räkna AP med.
- 4) Nog med koffein och socker för att kunna muta spelledaren under 4-5 timmar.

Låt spelarna välja grupp innan de får välja rollpersoner.

Inled spelet med att introducera spelarnas grupp – förklara vad gruppen är och gör. Låt spelarna introducera sina karaktärer för de andra.

SCENARIOT

Detta har hänt

För tio dagar sedan stoppades ett godståg utanför Orenburg i Ryssland av tungt beväpnade män. Tåget var bland annat lastat med fyra containrar med tunga vapen avsedda för ISAF, d.v.s. NATO-trupperna i Afghanistan. Förövarna kapade tåget, och förde det till ett sidospår där lastbilar och containertruckar väntade. ISAF-containrarna lyftes över till lastbilar, och förövarna begav sig söderut.

Två av containrarna återfanns i Gurjev – en hamnstad vid Kaspiska Havet – av EurSec-agenter. De föröware som tillfångatogs i Gurjev visade ha knytning till ULS. Förhör visade på att de med största sannolikhet hade blivit förråda och utlämnade till EurSec av sina turkmenska allierade, som försvunnit över gränsen in till Turkmenistan med de två vapencontainrar som var det verkliga bytet från tillslaget mot tåget.

De två saknade containrarna innehåller SADS-vapen, på väg till brittiska trupper i Afghanistan för fälttester. EurSec vet att något inte stämmer med dessa containrar – lastmanifesten innehåller en mängd oegentligheter – men kan inte säga vad de faktiskt innehåller. De enda som känner till lastens sanna innehåll är tillverkarna, Lynx Aerospace, och ett fåtal högt uppsatta lokala brittiska befäl. En av dessa brittiska befäl har dock råkat prata brevid munnen, vilket har spridit kunskapen om vapnen till en liten grupp turkmenska ledare.

De turkmenska förövarna som stal vapnen är i själva verket soldater, lojala mot den f.d. presidentkandidaten Öwezgeldi Atayev. Atayev var Niyazovs utsedde efterträdare, men arresterades av regeringstrupper och fördes till ett hemligt fängelse mer eller mindre i samma stund som Turkmenbashy dog. En gruppering av Atayev-lojalister inom det turkmenska militära och politiska ledarskapet planerar att genomföra en statskupp, och sedan använda SADS-vapnen som terrorvapen för att bekämpa en förväntad utländsk intervention såväl som inhemska kontrarevolutionärer.

Tre rivaliserande grupper är nu på väg mot Ashkhabad-området för att jaga rätt på vapenlasten, ovetandes om varandra. EurSec misstänker att turkmenska kriminella är inblandade, och att dessa ämnar sälja lastens innehåll vidare till Afghanistan, Iran eller Tjetjenien. EurSec har därför skickat ett team för att återfinna vapnen innan de kan hamna i orätta händer. ULS, bittra och hämndlystna på sina turkmenska f.d. allierade har sänt en kommandotrupp för att beslagta de saknade vapnen med våld. Lynx Aerospace – vettskrämda inför den PR-skandal som skulle uppstå om det framgick att de låtit experimentella vapen falla i händerna på terrorister – har hyrt in en grupp contractors från Gibson International för att återbörda SADS-vapnen.

Del 1: Ankomsten

Spelet inleds med att gruppen anländer till Ashkhabad, träffar sin kontaktperson, och får en plats att utgå ifrån. Inledningen kommer att delas in i tre delar, en för varje gruppering.

Ashkhabad är en bisarr stad. Förstäderna är sjabbiga och nergångna, med fula, sönderfallande betonghus från sovjettiden. De centrala delarna däremot är vansinnigt välpolerade och uppsnyggade. Vita, glänsande husfasader pryder byggnader med en förvånansvärt stilren design. Gatorna är breda och väl underhållna, ofta kantade av träd. Här och var dyker välmanikyrerade gräsmattor upp ur den gråa stäppjorden. Framför många officiella byggnader

ligger vidöppna torg med fontäner. Över allt vakar ständigt förgyllda statyer av Turkmenbashy. Gator och hus är nästan maniskt rena, och det är väldigt lite folk och fordon i rörelse.

EurSec

EurSec-agenterna anländer med transportflyg från Moskva till Saparmurat Turkmenbashy International Airport – den enda internationella flygplatsen i Turkmenistan, där de fåtaliga flygen in i landet landar. Ute på plattan blir de mottagna av Ivan Lushenko, en kort man i glasögon med begynnande flint anställd på ryska ambassaden i Ashkhabad. Han för dem med bil genom centrala Ashkhabad till ett lägenhetskomplex i anslutning till ryska ambassaden. Gruppen blir tilldelad en tvårumslägenhet – inredd med senaste komfort anno 1970 – från vilken de kan komma och gå som de behagar. Lushenko arbetar i verkligheten för FSB, den ryska säkerhetstjänsten, och kan förse gruppen med pengar för mutor, information om lokala personer, viss utrustning etc.

ULS

ULS-kämparna har korsat den iransk-turkmenska gränsen med lastbil, och anländer på en bensinstation i en förort i sydöstra Ashkhabad. Där tas de emot av Jusuf Ibrahimov, ledare för den lokala ULS-cell. Ibrahimov är kraftig och satt, med ett närmast mongoliskt utseende. Han för gruppen till ett ULS-safehouse, ett skyddsrum under ett nergånget bostadshus. Här finns tätsängar och ett minimum av komfort. Ibrahimov har mycket god kännedom om de lokala politiska, militära och kriminella elementen, men kan inte erbjuda mycket i form av resurser.

Alpha Bravo

Alpha Bravo anländer med privatjet till Saparmurat Turkmenbashy International Airport, officiellt som geologer som är i landet för ett samarbete med den turkmenska olje- och gasmyndigheten. I terminalen väntar en turkmensk chaufför med en lapp där det står ”Mr. Jones & Co”. Chauffören för dem till Sheraton Grand Turkmen Hotel i centrala Ashkhabad, där gruppen tilldelas tre dubbelrum med utsikt över neutralitetsbågen och den famösa roterande Turkmenbashy-statyn. På ett av rummen finner gruppen en mobiltelefon, som ringer så snart de kommit på plats. I andra änden är en person som kallar sig själv endast för Mr. O’Neil, och som ger gruppen sina ingångsvärden. Mr. O’Neil kan leverera mer eller mindre obegränsad mängd pengar till hotellreceptionen via telegram om det skulle behövas, men då han inte är fysiskt närvarande kan han inte erbjuda mycket mer stöd.

När rollpersonerna har kommit på plats så kommer kontaktpersonen att briefa dem på situationen. Huvuddragen i briefingen kommer att vara likadan för samtliga grupper, och följer i stort ”Detta har hänt” ovan:

- För tio dagar sedan stoppades ett tåg utanför Orenburg i Ryssland av tungt beväpnade och väl förberedda män. Fyra containrar stals, och fördes söderut.
- Två av containrarna återfanns av EurSec-agenter för sju dagar sedan i Gurjev i Uzbekistan, efter anonyma tips. Containrarna visade sig innehålla tunga understödsvapen. I samband med detta arresterades ett antal ULS-medlemmar.
- Dessa blev med största sannolikhet förrådda och utlämnade av sina turkmenska allierade, som försvann med de kvarvarande två containrarna.
- Det finns bara en väg i Turkmenistan som lasten rimligtvis kan ha fraktats på, och det är väg M37 som går från Turkmenbasy i nordväst och genom Ashkhabad. Det finns inga tecken som tyder på att lasten skulle ha passerat förbi Ashkhabad.

- För tre dagar sedan dök två tunga lastbilar upp på planen utanför en maskinfabrik i Kommunizm, precis nordväst om Ashkhabad längs M37. Lastbilarna tillhör inte någon typ av fordon som tillverkas på fabriken, och stämmer överens med beskrivningarna av de lastbilar som användes vid tillslaget mot det ryska tåget. Deras släp är dock tomma.

EurSec och ULS blir försedda med en enkel mobiltelefon av sin kontaktperson på vilken de alltid kan nå denne. Alpha Bravo kan använda den telefon de fann i hotellrummet för samma ändamål.

EurSec

Lushenko kan berätta för EurSec-agenterna att ryska spionsatelliter fångade upp lastbilarna utanför fabriken i Kommunizm. EurSec vet inte om vad de två saknade containrarna innehåller. Enligt lastmanifestet från tåget innehöll de reservdelar till terrängfordon, men det stämmer inte överens med containertypen, som var anpassad för vapentransport.

ULS

ULS var inblandade i tillslaget, och arbetade ihop med vad de antog vara en turkmensk kriminell liga. Syftet var att komma över de tunga vapen som lasten skulle innehålla. Turkmenerna var mycket professionella och använde militär utrustning. Tanken var att bytet skulle delas upp i Gurjev, men innan detta kunde ske så försvann turkmenerna med halva lasten och de inblandade ULS-agenterna greps av europeisk säkerhetspolis. Ibrahimov kan berätta att en lokal informatör har upptäckt turkmenernas två lastbilar utanför fabriken i Kommunizm.

Alpha Bravo

Mr O'Neil poängterar för Alpha Bravo att den saknade lastens innehåll är mycket känslig, och att om det visar sig omöjligt att återbörda lasten så ska de förstöra den istället. De får också veta att de letar efter 52 vapenlärar märkta med "Lima Alpha" och ett sexsiffrigt nummer mellan 701 001 och 701 052.

Del 2: Kommunizm

Kommunizm är ett litet samhälle precis nordväst om Ashkhabad längs med M37:an. Det är mycket mer slitet och "öststat" än det maniskt välpolerade Ashkhabad. Maskinfabriken ligger inom ett inhägnat område precis bredvid M37, omgivet av övergivna växthus och halvtomma lagerlokaler. Det är en stor, ful, L-formad betongbyggnad, där ena flygeln tas upp helt av fabrikslokalen, och den andra är en liten tvåvåningshistoria med kontor och arkiv. Grävsopor, schaktmaskiner och andra arbetsmaskiner står uppställda på grusplanen utanför.

De två misstänkta tunga lastbilarna står bakom byggnaden, från M37 sett. De saknar nummerplåtar, men en av lastbilarna har ett ryskt nationsmärke på bakre kofångaren. Flaken är tomma, men av märkena att döma har där stått containrar. Däcken är fyllda med lera, och det finns tallbarr på flaken (som hamnat där när lastbilarna fördes från järnvägsstationen – se nedan).

Börjar gruppen fråga ut fabriksarbetare om lastbilarna framgår det snart att fyra arbetare var och hämtade upp lastbilarna vid en gammal övergiven järnvägsstation någon mil söder om Kommunizm. Lastbilarna var tomma när de hämtade dem, men två distinkta containrar stod avlastade på stationsområdet. Någon såg även beväpnade män i uniformer. Förarna vet inte vad de avlastade containrarna innehöll, och är inte medvetna om att de har hjälpt

vapensmugglare och terrorister. De agerade på order av Akmyrat Chubin, en av fabriken förmän. Fabrikschefen, en man vid namn Han Ahmedow, vet ingenting om detta, inte ens att lastbilarna finns på fabriksområdet.

Chubin tjänar pengar vid sidan av på att skaffa undan fordon för ljusskygga individer som behöver bli av med bevis. Han har fått betalt av en man vid namn Haganow för att skaffa undan lastbilarna, och Chubin ämnar att montera ner dem och sälja dem vidare i delar. Chubin vet inte vem Haganow är, men antar att han tillhör någon smuggelliga. Om han märker att rollpersonerna ställer obekväma frågor till de anställda så kommer han att utgå från att de tillhör något rivaliserande gäng till Haganow (eller någon rivaliserande myndighet, vilket ofta är samma sak i Turkmenistan). Han kommer då att försöka lämna fabriken till fots och gömma sig i något av de omkringliggande husen.

Vid hot eller mutor kan Chubin eller någon av förarna leda rollpersonerna till järnvägsstationen, eller visa dess position på en karta. Skulle rollpersonerna ta kontakt med sin kontaktperson och fråga om Haganow så kan denne berätta att en viss Ivan Haganow – som stämmer in på Chubins beskrivning – är en politiker som förlorade en hel del makt och prestige efter Atayevs arrestering. Han innehar nu en position på inrikesministeriet, och har starka band till delar av militären.

Del 3: Den övergivna stationen

Den gamla järnvägsstationen i Kommunizm har stått övergiven i snart tjugo år. Det var ursprungligen en militär station, off limits för all civil tågtrafik, men övergavs efter spvjets fall. Den ligger en bra bit in i skogen från Kommunizm, och nås lättast från det hållet med en gammal grusväg som nu är mer lera än grus.

De Atayev-lojala har utnyttjat stationens undanskymda läge för att tillfälligt husera lasten med SADS-vapen. De flesta har dock redan transporterats därifrån, men en grupp om tio soldater befinner sig i och runt stationen för att bevaka den kvarvarande lasten. Allt som oftast dyker det upp en militär lastbil för att transportera en ny laddning vapen till depå 37. Två soldater patrullerar med jämna mellanrum till fots genom terrängen i närheten av stationen.

Två tomma lastcontainrar står utanför stationen. Märken och siffror stämmer överens med de saknade vapencontainrarna.

Inuti stationshuset har soldaterna ordnat en förläggning där några alltid ligger och vilar. En gaskamin värmer upp lokalen. Runt om i själva stationshallen står gröna vapenlårar staplade – Alpha Bravo känner igen markeringarna som några av de lådor som de letar efter. Låarna innehåller SADS-vapen. Det bör vara uppenbart att dessa lårar bara utgör en liten del av den totala lasten.

Soldaterna har order om att hålla alla obehöriga borta från platsen, och upptäcker de att beväpnade främlingar närmar sig stationen så kommer en strid att utbryta. Börjar soldaterna lida förluster så kommer en av dem att detonera ett SADS-vapen, i tron om att det kommer att slå ut fienden (detta bör ske då spelarna är bortom 15 meter från detonationspunkten). Detonationen kommer att döda eller slå ut majoriteten av de kvarvarande soldaterna, och ger spelarna en försmak av vad SADS-vapnen är kapabla till.

Om gruppen förhör en överlevande soldat så kan de ta reda på följande:

Soldaterna vid stationen tillhör 2a Motoriserade Divisionen, stationerad inne i Ashkhabad. De lyder under en Major Babayev, och har fått i uppdrag att bevaka järnvägsstationen under den tid det tar att förflytta lasten till en depå inne på divisionens bas. Några av soldaterna har följt med lastbilarna som vakter, och vet att majoriteten av vapenlårarna nu är avlastade vid depå 37 i basens östra ände.

I de lastbilar som går mellan stationen och basen kan även hittas inpasseringstillstånd genom basens östra grind samt order att placera ett ospecificerat antal lårar inuti depå 37. Inpasseringstillståndet och ordern är bägge undertecknade av Major Babayev.

Del 4: Depå 37

Förhoppningsvis står det nu klart för spelarna att majoriteten av de saknade vapnen förvaras inne på 2a Motoriserade Divisionens bas, i en byggnad som kallas depå 37, och att de behöver ta sig in på området och föra ut vapnen. Det står spelarna fritt att välja hur de vill ta sig in på militärbasen – de kan försöka bryta sig, smyga sig in, muta grindvakterna, smuggla sig in i lastbilar etc. De kan till och med försöka skjuta sig in, men då kommer de att stöta på rejält med motstånd. Oavsett metod så bör spelarna lyckas med att komma in på området. Tar de kontakt med sin kontaktperson så kan denne antagligen bidra med relevant information – typ var på området depån ligger, var i staden Major Babayev har sin bostad, vilka vakter som är lättmutade etc. Skulle spelarna fråga om Haganow så kan kontaktpersonen berätta att denne har setts passera in och ut genom basens östra grind ett antal gånger de senaste veckorna.

För att kunna transportera ut samtliga SADS-vapen från depån krävs åtminstone två lastbilar – eller fordon med liknande transportförmåga. Hur de hade tänkt lösa detta för spelarna komma fram till själva. Eventuellt kan deras kontaktperson hjälpa till att få fram fordon, förare eller annat.

Major Babayev är känd i rätt kretsar i Ashkhabad som en man till salu. Han är förrådschef på militärbasen, och tjänar storkovan på att förvara smuggelgoods, knark och illegala vapen inne på basen åt diverse ljusskygga individer. Där är varorna garanterat säkra från både rivaliserande gäng och från poliskåren – som för övrigt är så sönderkorrumperad att den lika gärna kan räknas som ett gäng. När han inte är på basen så bor Babayev i en smakfull villa bara någon kilometer därifrån. Skulle rollpersonerna ta kontakt med Babayev och fråga ut honom om SADS-vapnen så kommer han att spela oförstående. Med hot kommer man ingenstans – Babayev vet att han har mäktiga vänner – men mutor i form av dollar eller euro, fin alkohol eller andra lyxvaror från väst får honom ytterst samarbetsvillig.

Babayev är betald av Haganow för att förvara SADS-vapnen i depå 37. Babayev vet inte vad SADS-vapnen är eller hur de funkar, men har förstått att Haganow och hans gelikar tänker använda dem som något terrorvapen. Han kan också berätta att Haganow är en av de få Atayev-lojalister som finns kvar inom den politiska apparaten – efter Atayevs arrestering flyttades Haganow diskret från sin post som parlamentsledamot till en långt svagare position inom inrikesministeriet. Babayev misstänker också – utifrån de trupperelser som har skett på sistone, och hur Atayev-lojala officerare har koncentrerats till 2a Motoriserade Divisionen över de senaste månaderna – att Haganow planerar att genomföra en statskupp av någon sort.

Depå 37 är en gammal stridsvagnsdepå, byggd för att klara av bombanfall. Det är en ful betongkoloss med lätt sluttande väggar, en gång i tiden grönmålad men nu mest slitet betonggrå. Där finns tre våningar, en ovan mark och två under. Depån administreras direkt av Major Babayev, och är en av många liknande han använder för att förvara illegalt materiel.

Det finns två vakter posterade utanför de stora dörrarna, och två soldater patrullerar runt depåområdet ungefär en gång i kvarten.

På depåns första våning finns ingenting särskilt, men på första och andra källarplan finns c.a. 15 soldater utspridda, upptagna med att sortera och transportera olika varor. Upptäcker de rollpersonerna, och dessa inte kan ange synnerligen goda skäl till att befinna sig i depån, så kommer soldaterna att dra vapen.

På andra källarplan finns ett valv med pansardörr. Det används för tillfället av Atayev-fraktionen som mötes- och planeringslokal, och de få papper och kartor fraktionen använder finns lagrade här. Här finns även SADS-vapnen lagrade. Då rollpersonerna infiltrerar depån så pågår här ett möte mellan Haganow och ett antal officerare. Ljudet från eventuell eldstrid kommer inte att tränga igenom den tjocka pansardörren, såvida inte rollpersonerna börjar kasta omkring granater. Haganow kommer att anta att spelarna antingen tillhör ULS eller arbetar för någon av hans politiska rivaler.

Skulle rollpersonernas intrång i depån ha varit på tok för odramatisk så kan en av de rivaliserande grupperna med fördel dyka upp just som de håller på att lasta upp vapnen. Dessa är självklart intresserade av att själva lägga beslag på vapnen (Om spelarna spelar Alpha Bravo eller EurSec så bör den rivaliserande gruppen vara ULS). Alternativt kan Atayev-lojala trupper – komplett med stridsfordon och helikoptrar om det behövs extra krydda – dyka upp. På detta följer en rafflande lastbilsjakt på Ashkhabads gator, eller en storslagen shoot-out inne på militärbasen. Rollpersonerna kan med fördel hitta militära vapen i form av AK-74, PKM eller RPG-9 antingen inne i depån eller i andra upplag runt om på basen. Här kan även finnas minor, granater, sprängämnen och – självklart – SADS-vapnen. Vill du som spelledare slå på stort så kan rollpersonerna få lägga beslag på stridsvagnar, APC:er eller andra stridsfordon.

Spelet är över då rollpersonerna lämnar Ashkhabad med vapenlasten, eller (i EurSecs eller Alpha Bravos fall) förstör SADS-vapnen på något sätt.

ÖVRIGT

Reglerna som medföljer scenariot är till för att underlätta actionsekvenserna och ge spelarna kontroll över vad som händer. Om du som spelledare eller spelarna själva tycker att reglerna sinkar ner speltempot eller helt enkelt inte är roliga att använda så tveka inte att bortse från vissa eller t.o.m. samtliga regler.

Reglerna har speltestats, men är långt ifrån färdigslipade. Tveka inte att modifiera regler under spelets gång om de skulle visa sig obalanserade.

Tänk på att spelet skall vara i 4-5 timmar. Skulle någon del dra ut på tiden, så tveka inte att korta ner eller t.o.m. ta bort någon annan del. Om rollpersonerna fastnar eller är osäkra på vad de ska göra härnäst, låt deras kontaktperson ta kontakt med dem och peka dem mot nästa del i scenariot.

Saktar tempot ner, eller om du behöver fylla ut tiden, så låt gärna någon av de andra grupperna genomföra ett anfall mot spelarna.