

Kodnamn: MABUS



Scenariohäfte

I

Ett litet förord ...

Välkommen till Kodnamn: MABUS bäste spelledare! Du håller nu i din hand själva scenariohäftet. Förutom detta ska du ha fått fem stycken karaktärshäften samt ett häfte med handouts och diverse texter. Dessutom kommer vi i mån av tid att göra ett appendix med snabbintroduktion till Over The Edge och faktamaterial om du känner att du behöver extra påläsning om något.

Även om detta egentligen är ett så kallat systemlöst scenario finns möjligheten att använda regelsystemet till Over The Edge som vi lånat lite ideer från. Det är i så fall en bra idé att ta med ett rejält gäng sexsidiga tärningar till spelpasset. Motsvarande vad som följer med ett Yatzy-spel borde räcka.

Upplägg

Detta häfte är indelat i fem kapitel. Kapitel I, som du läser just nu består av instruktioner, förklaringar och korta sammanfattningar av karaktärer och scenario. Kapitel II består av inledningstexter samt scenariots första scen. Kapitel III är scenbeskrivningar och händelser direkt relaterat till spelarna och Bas 12. Kapitel IV innehåller tre mellanspel med olika anknytning till historien. Avslutningsvis kommer sluttexterna i kapitel V.

Dokufiktion:

Kodnamn: MABUS är baserat på fakta. En del av denna fakta är mycket egendomlig och härstammar från ganska märkliga källor. Ytterligare information är fabricerad. Resten är ren fiktion och påhitt. Likheter med verkliga personer och händelser är oftast avsiktliga och aldrig illa menade.

Friform eller ”Dungeonbashing”

Kodnamn: MABUS är ett ”två-i-ett”. Att spela en friformsthiller och släppa fram karaktärsspelet går alldeles utmärkt. Föredrar spelarna att utforska ”Bas 12” och dess mysterier likt ett Drakar och Demoner i ”surrealistisk-post-kalla-kriget-miljö” går det precis lika bra. Som spelledare har du ansvar för att spelarna har roligt. Försök läsa gruppen och anpassa därefter (eller fråga dem ...). Förhoppningsvis har vi gett dig de rätta verktygen. I värsta fall inte. Då gäller bara en regel: Hitta på!

Lycka till!

Scenariot (i korthet)

Den mystiska Bas 12 ligger i Kaukasus berg inte så långt ifrån gränsen till Azerbajjan. Spelarna utgör en grupp "terrorister" med uppdrag att iordningställa Bas 12 i avfyrningsdugligt skick. "Bas 12" hyste under kalla kriget två stycken SS-18 missiler. Under 80-talet avvecklades emellertid basen samtidigt som en avdelning av "Centrum för Extrem Forskning" ledd av Dr. Vladimir Gavreau förpassades dit. Gavreaus forskning togs inte riktigt på fullt allvar längre sen de misslyckade försöken med att frammana "lerjättar"¹. Han var samtidigt obekvämt att göra sig av med då högt uppsatta kontakter inom partiet (det kommunistiska alltså) hyste ett stort förtroende för honom. En isolerad avvecklad bas i bergen fick bli lösningen. Vad inte många visste (framför allt inte Gavreau) var att Bas 12 hyste TRE och inte två silos. Helt avvecklad var den alltså inte. I den gömda Silo 3 stod fortfarande en SS-18 missil och väntade. Detta var någonting som mörklades mycket effektivt och i förvirringen kring Sovjetunionens fall hade det helt fallit i glömska.

De enda som nu känner till existensen av den tredje silon på Bas 12 någonstans i Kaukasus är Faraonerna. Det är också deras förtjänst att mörkläggningen ägde rum från början. Det var så att säga "en investering" för framtida ändamål. Nu har tiden kommit för Faraonerna att återta tronen. Operationen på Bas 12 är en omständlig avledande manöver. En gnista för att dra igång världens fyrverkerier.

Spelarna tror (de flesta av dem) att de jobbar på uppdrag av en före detta terrorgrupp som numera anslutit sig till den nybildade "Arabiska Unionen" (mer om detta senare). Uppdraget är att damma av Bas 12 och rikta den kvarvarande missilen mot Jerusalem. Därefter ska klartecken ges till högre ort och ett politiskt utspel ska äga rum där Israel blir införstådda i att de har en missil riktad mot sig. En av spelarna jobbar dock på uppdrag av Mossad² (Israels underrättelse och säkerhetstjänst) och har som uppgift att avfira missilen. Han behärskar dock inte särskilt bra ryska och är därför beroende av att resten av gruppen genomför sitt uppdrag innan han kan skrida till verket. Han måste dessutom fråga sig fram till hur saker och ting fungerar. Förhoppningsvis är spelaren försiktig nog till att få det att framstå som om han bara är intresserad och nyfiken. Om han lyckas blir det "The Bad Guys" som skjuter först. Misslyckas han blir det USA som skjuter först i förebyggande syfte (se sluttexterna). Hur som helst blir det som Faraonerna vill.

Det finns ett skeende som inleder scenariot samt ett par parallella historier och avstickare också, men det sparar vi till scenariotexterna ...

¹ Lerjätten, eller "Golem," härstammar från judisk mysticism och är någonting man kan frammana som en livvakt/slav/personlig krigare om man har de rätta ingredienserna och ett "rent syfte." Uppenbarligen var "den kommunistiska saken" inte ren nog och experimenten misslyckades.

² Mossad betyder "Instituttet" (hebreiska) och är egentligen från början smeknamn för "Centralinstitutet för Underrättelse och Säkerhet." Vi kommer att använda Institutet i stället för Mossad på vissa ställen och ber dig vara uppmärksam på detta.

Öh ... Vilka är Faraonerna?

Faraonerna är en av de få ting vi hämtat från Over The Edge. I korthet kan man säga att Faraonerna är en flera tusen år gammal hemlig humanoid ras och konspiration. De var från början en härskarras i fejd med den ursprungliga mänskligheten (kallad Glugs i Over The Edge). Den mänsklighet vi känner idag är en ras av krigarmutanter skapade att tjäna under Faraonerna. Krigarmutanterna löpte amok och utrotade nästan helt den ursprungliga mänskligheten på Jorden. Faraonerna drog sig tillbaka och försökte hjälpa mutanterna att bygga en ny civilisation värd att regera över. Försiktigt och i hemlighet "guidade" Faraonerna den nya mänskligheten tills upplysningstiden kom. Frihet, upplysning och rättigheter var termer de inte kunde greppa. Mutanterna hade utvecklat ett samhälle Faraonerna inte förstod. De beslutade sig för att slå till "omedelbart" innan mutanterna utvecklades ännu mer. "Omedelbart" för odödliga är dock inte samma som för oss. Vid det här laget är Faraonerna mycket förvirrade över vad som hänt och fast beslutna att inte vänta längre. Majoriteten av dem håller sig fortfarande gömda men några har återigen kommit ut i dagsljuset för att kunna kontrollera saker och ting mer direkt utan allt för många mänskliga mellanhänder. En av dessa är MABUS³.

Spelarna

Läs igenom karaktärsbeskrivningarna ordentligt! Detta är endast en summering. Inom parentes står karaktärernas arbetsnamn i fall vi skulle ha missat att ändra dem någonstans.

Mirza Jugashvili (Boss)

Kommer från provinsen Tjetjenien i södra Ryssland. Jobbade inom sovjetiska armén under Kalla Kriget just på en sådan bas som scenariot utspelar sig. Leder operationen och har koll på vad som behöver göras för att få igång maskineriet igen. Han behärskar dock inte datasystem särskilt bra. Det är därför superhackern Rudi Lang är med på uppdraget.

Rudi Lang (Experten)

Rudi kommer från forna Östtyskland och tjänade redan då extra pengar på att hacka sig in i system och sälja information. Affärerna tog ordentlig fart efter Kalla Kriget då allehanda sovjetiska missiler började dyka upp på svarta marknaden. Rudi hade kunskapen som krävdes för att knäcka och programmera om de gamla systemen. Olyckligtvis fann en palestinsk organisation honom så användbar att han medelst utpressning blev tvångsrekryterad. Rudi har sedan dess tvingats jobba för flertalet muslimsk-fundamentalistiska terrorgrupper. Han hoppas att en dag kunna fly, men hyser i nuläget inget större hopp om att lyckas.

Halil Al Sahfi (Den Skägglöse)

Palestinier. Halil heter egentligen Fatma Al Sahfi. Hon tog sin kusins identitet efter att han flytt till Europa. Fatma utger sig för att vara man för att lättare kunna stiga i rank i de alltför mansdominerade terrornätverken. Det är inte så att det är omöjligt att vara

³ MABUS är dessutom namnet på den tredje Antikrist enligt Nostradamus.

kvinna. Bara svårare. Halil Al Sahfi utgör tillsammans med Iskender Majid gruppens muskler. Det är de som ska se till att Mirza och Rudi kan göra sitt jobb i lugn och ro.

Iskender Majid (Mr M)

Iskenders verkliga namn är Levi Esher. Han jobbar för Mossad, Israels säkerhetstjänst. Hans uppdrag är att avfyra missilen. Han måste dock låta Mirza och Rudi göra det mesta av arbetet åt honom. Han måste dessutom lista ut hur han ska slutföra det. Antagligen genom att vara pratsam och nyfiken och ställa allehanda frågor till de andra. Detta är en farlig balansgång då han heller inte får bli avslöjad.

G. Puchkina (Den Programmerade)

Hans verkliga namn är Vasilij Andropov, men det är en annan historia. Det enda namn han vet när scenariot börjar är det som står på hans ryska uniform (G. Puchkina). Andropov var sovjetisk elitsoldat. När Sovjetunionen skulle upplösas kallades flertalet soldater hem. Så även fartyget som Andropov befann sig på. På hemvägen lade de till vid ön Al Amarja för en sista kväll tillsammans. Han blev kidnappad och programmerad av MABUS och planterades efter en tid på Bas 12. Hans enda uppgift är att vid en viss tidpunkt säkra basen (=likvidera sina ryska kollegor) och släppa in de övriga spelarna. När scenariot börjar är han återigen sig själv. Dock helt utan minnen av vem eller vad han är. Hans minns inte heller vem han har varit under sin tid på Bas 12.

Bas 12

Bas 12 är en helt underjordisk bas för silobaserade SS-18 missiler. Ett enormt komplex placerat precis nedanför Kaukasus branter på den Ryska sidan. Den avvecklades som missilbas under 80-talet och är därför ganska dåligt underhållen. Forskarna som huserade där de sista åren brydde sig nämligen inte om luftslussar och dylikt och fukt har därför tagit sig in. Den vämjeliga men ack så populära blekt gröna färgen har flagnat av här och var och enstaka fuktskador pryder väggarna. Kontrollcentralen inreddes till kontor utan att man städade ut någon av den befintliga utrustningen. Man ställde helt enkelt in ett antal skrivbord, arkivskåp och annan utrustning. Undantaget är den dolda korridoren och Silo 3 som är helt intakta då ingen satt sin fot här på tiotals år. En oansenlig vit träbyggnad döljer numera ingången till basen. I handouthäftet finner du planlösningar över Bas 12⁴ (med och utan den dolda korridoren).

⁴ Planlösningen är egentligen för en amerikansk Titan-bas, men vi hittade inga ryska/sovjetiska motsvarigheter.

II

Inledningstext

Läs detta för samtliga spelare UTOM Puchkina då han så att säga "vaknar upp" i början av scenariot och inte har en aning om vad som hänt de senaste tretton åren.

För tre månader sedan försvann samtliga ledare för Mellanösterns och Nordafrikas muslimska länder. När de efter någon vecka återkom påstod sig alla vara anslutna till "Arabiska Unionen." Något som ingen någonsin hört talas om tidigare. Uttalade mål var att bygga en gemensam militär organisation, återerövra Irak, störta Israel och bygga ett stabilt och fredligt Mellanöstern helt fritt från västmakters inflytande. Allt gammalt vapenskrummel staterna sinsemellan var som bortblåst och flertalet så kallade terrororganisationer upplöstes eller anslöt sig som fristående militära enheter till Arabiska Unionen. Detta har naturligtvis skrämt upp väst och framför allt NATO som fruktar början på ett nytt kallt krig eller värre. Diplomatiska förbindelser har under dessa tre månader blivit allt mer ansträngda och västmakterna har påbörjat en sällan skådad mobilisering av militära resurser.

För några veckor sedan började en mystisk maskerad man att figurera i media världen över. Han kallas kort och gott Mr Amid. Han gör allehanda kryptiska uttalanden och förefaller ha hela arabvärldens stöd. Framstående statsmän citerar Mr Amids ord. Ingen kan dock säga var han kommer ifrån eller vem han är. Han förefaller varken vara politiker, religiös agitator eller ha någon som helst ambition att styra över någon. Han har blivit hela arabvärldens personlige rådgivare. Mr Amid håller toppmöten med såväl mullor som stadschefer. Han har TV-program på kanalen Al Jazeera och dyker ibland upp i folkmassor under demonstrationståg och bönestunder.

Det är nu ni kommer in i bilden ...

Ett uppdrag som detta tar man inte lätt på. Det är ett tungt ansvar som vilar på era axlar. Till en början kändes det dessutom lite omständigt och omotiverat. Ni fick dock förklarat för er att det fanns oerhörda strategiska fördelar om operationen lyckades. De taktiska missiler som Arabiska Unionen kontrollerar kan ju förvisso placeras och avfyras mot de rätta målen. Men eftersom trycket från Väst och Israel är så stort är det sannolikt att dessa skulle neutraliseras långt innan de nått sitt mål. En strategisk missil avfyrad från en bortglömd rysk bas är däremot något oväntat. Någonting som fienden inte har ögonen på. Nu är det ju inte meningen att avfyra någonting. Inte på en gång i alla fall. Det handlar snarare om att iordningställa Bas 12 till avfyrningsdugligt skick så att Arabiska Unionen får ett "hemligt hot" att lägga bakom sina ord.

Bas 12 avvecklades på 80-talet och in flyttade en avdelning av Centrum för Extrem Forskning. När Sovjetunionen upplöstes vid årsskiftet 91/92 upplöstes även Centrum För Extrem Forskning. En byggnad uppfördes runt nedgången till den gamla kontrollbunkern och Bas 12 blev officiellt en radarstation. Det finns dock en dold och förseglad tredje missilsilo på Bas 12 vars existens verkar ha förnekats och sedan fallit

i glömska. I den står det fortfarande kvar ett styck SS-18 och väntar. Det är nyårsafton (om man är kristen vill säga). En mild vinter har hållit Kaukasus relativt snöfritt. Det har dock snöat den senaste timmen och ett vitt puder ligger på marken när ni forcerar stängslet runt det gamla basområdet. Jeopen står någon kilometer bakom er. Det är svårt att se några tecken av den gamla missilbasen. Särskilt som vegetationen återtagit en del av de stora öppna ytor som är så typiskt för dessa underjordiska baser. En bit bort kan man skymta stora radarantennar. Det enda av Bas 12 som fortfarande används. En upplyst träbyggnad uppenbarar sig. Dess sken har lyst upp tillvaron de senaste minuterna. En dörr öppnas. En siluett uppenbarar sig. Vinkar. I bästa fall är det vår man på insidan som släpper in oss. I sämsta fall har han misslyckats och då lär ni snart bli beskjutna ...

Välkommen till Bas 12

För nu samman spelarna. De befinner sig i byggnaden som utgör själva radarstationen. En ganska liten träbyggnad. Vitmålad. Förutom radarkontrollen finns ett litet kök, tre mindre sovrum med var sin våningssäng, toalett och dusch samt ett befälskontor. Allt som allt finns kvarlevorna av fyra personer i byggnaden. I befälskontoret står också en säng. Bakom väggen där sängen står (man får bända upp eller krossa väggen) finns ett lönnrum. Golvnivån här är ett par decimeter lägre. Dessutom är golvet av betong. Mitt i rummet finns ett par rostiga men robusta räcken och trappan ner till den ursprungliga Bas 12. Dörren är igensvetsad. Det krävs en skärbrännare och en frivillig.

Det kommer att ta en stund att forcera dörren med skärbrännaren. Lämpligt tillfälle för spelarna att bekanta sig ...

III

Låtom oss nu stolpa upp exakt vad spelarna behöver göra för att lyckas med uppdraget. I bästa fall listar de ut det mesta själva, men hjälp dem gärna om de glömmar något. En spännande effekt är om du tar undan Puchkina i enrum och låter MABUS tala om för honom vad de övriga spelarna glömt.

Checklista

Slå på strömmen	Strömcentralen
Slå på ventilation	Annars blir det svårt att andas på de flesta ställena.
Lokalisera Silo 3	Efter att korridoren delat sig mot silo 1 och 2 står ett metallskåp. Om man bryter upp dörrarna och lossar de kraftiga bultarna baktill går det att flytta. Där finns tunneln till silo 3.
Försiktighetsåtgärder	Finna strålskyddsdräkter och Geigermätare.
Frilägga silo3	Avlägsna grus, rost, vegetation etc. så att luckorna går att öppna.
Sparka igång systemen	Lista ut hur datorsystemen fungerar, kontrollera reglage, säkerhetskontroll osv.
Sikta	Ställa in missilens destination mot Israel och Jerusalem.
Återrapportera	Kontakta överordnade och avvakta.

Allmänt

Kodnamn: MABUS innehåller ganska lite renodlade aktionscener. Det finns dock sätt att öka spänningen lite om det känns nödvändigt.

Råttor kan ha tagit sig in genom ett luftintag eller Silo 2 och kalasat på kablar och allehanda utrustning. Råttor kan dyka upp på oväntade ställen som i eller bakom kontrollbord eller attackera spelarna när de öppnar skåp. Överdriv inte! Ett par "råttincidenter" kan dock utgöra en bra krydda. Tiden har också gjort sitt på vissa ställen och plåtstycken eller metall-lister kan släppa från sina fästen och åsamka spelarna blåttiror eller värre. Särkilt i Silo 1 och dess korridor då dessa fick ta mycket stryk under Dr Gavreaus experiment med infraljudvapen.

Kontrollcentralen

Kontrollcentralen är i princip intakt men med lite skavanker som följd av att Dr Gavreaus team använt den som kontor, samlingslokal m.m. Diverse skrivbord och dammig labbutrustning står lite här och var. Övergivna kaffekoppar, blanketter, labbrapporter och enstaka vita rockar är spridda över lokalen. Råttor har gnagt, kalasat och vandaliserat lite här och var. Det verkar som om alla bara reste sig och gick därifrån när Sovjetunionen upplöstes.

Dr Gavreaus Rapporter

Det gamla bafälskontoret fungerade som Dr Gavreaus kontor. Här återfinns hans rapporter om de experiment som bedrevs på Bas 12. Se handouts.

He's not quite dead ...

Förr eller senare måste någon eller några av spelarna upp till ytan för att röja runt Silo 3. Det visar sig att Puchkina missade en av ryssarna när han löpte amok i inledningen. Den unga ryssen satt nämligen på toaletten med sällskap av en tidning med sparsamt påklädda flickor (se lässcen under rubriken "Övrigt"). Han bevakar nu ingången till kontrollcentralen och kommer att skjuta på alla som försöker ta sig upp. För att lösa detta måste spelarna ta sig ut via Silo 1 eller 2 och likvidera ryssen.

Ekot från det förflutna

I silokorridorerna lever ett märkligt akustisk fenomen vidare sen Dr Gavreaus tid. Vind som sipprar in från luftintag passerar genom de märkliga piporna i Silo 1 som i sin tur fortplantar ljudvågorna till korridorernas ventilation. Resonansen i ventilationen är ett spöklikt dovt hummande ljud som påminner lite om avlägsna propellermotorer. Förklara absolut inte orsaken till fenomenet. Beskriv bara ljudet.

Silo 1

De underliga rören

Lutade mot en vägg i Silo 1 står enorma orgelpipliknande rör anslutna till olika motorer, luftkompressorer och kablar. Detta är prototyper på Dr Gavreaus soniska infraljudvapen. Någonting som liknar en otroligt rostig gammal byggkran står i silons mitt (på marknivå kan man också delar av kranen om man letar runt Silo 1).

Silo 2

Kortspel och klösmärken ...

I Silo 2 snör det in genom ett stort hål i en av luckorna. Ett slitet gammalt träbord och ett par illa åtgångna stolar står mitt i silon. På golvet ligger korten från en kortlek, vodkaskor, några muggar och en hel del cigarrettfimpar utspridda. Vad som är aningen mer oroande är de ganska så stora klösmärken som man kan finna på väggarna och siloluckans insida. Vad det än har varit för djur här så måste det varit stort.

Plantor i mörker

I utrustningsrummet i anslutning till Silo 2 bedrevs försök med att odla växter i mörker. Hela rummet ser ut att vara klätt i utomjordisk mögel och lavar. Luften härinne är mycket fuktig.

Silo 3

SS-18 Satan

Läs för spelarna.

Där står den. Den ökända SS-18. Natos kodnamn för den var Satan. Inte helt oförtjänt med tanke på att den bar upp till tio kärnstridspetsar. Med sin längd på mer än 35 meter når den nästan ända upp till siloluckorna. Man kan undra varför de inte använde samma kvalitetsfärg invändigt i baserna som på missilerna. Trots alla år som gått ser den nästan nymålade ut. Den sovjetiska hammaren och skäran som pryder missilen väcker obehagliga minnen om en svunnen tid. Det är en otäck känsla att stå så nära något som kan skapa en så omfattande ödeläggelse. Kanske den kraftfullaste missil som överhuvudtaget byggdes av någon sida under Kalla Kriget.

Tic, tic, tic, tic ...

Detta går att använda i vilken korridor som helst, men vi föreslår korridoren till Silo 3. Detta förutsätter så klart att spelarna har en Geigermätare med sig.

Någonstans i korridoren ger geigermätaren plötsligt utslag. Starkare och starkare (oavsett om spelarna rör sig eller inte) för att sedan avta igen. Som om något radioaktivt passerade dem.

Övrigt

MABUS och Puchkina

Ibland stannar Puchkina upp i vad han för tillfället håller på med, sätter sig ner och blir fullständigt okontaktbar för sin omgivning. Han upplever att han befinner sig i en enorm uselt upplyst sal. Några väggar är inte inom synhåll. Framför honom på en tron sitter en skugglik gestalt. MABUS kommunicerar på detta vis med Puchkina och använder honom som ett verktyg för att hålla koll på vad som händer på Bas 12. MABUS kan dessutom få Puchkina att uppleva fruktansvärda smärtor och epileptiska anfall om han skulle vägra att lyda order⁵.

En Walkman

En Sony Walkman av tidig modell upphittas av någon av spelarna. Kassetten som sitter i är märkt: "SPELA MIG". Meddelandet som spelas upp kan variera beroende på vem som finner den. Här följer några alternativ:

⁵ Relationen mellan MABUS och Puchkina är inspirerad av Klannovell Ravnos baserad på rollspelet Vampire: The Masquerade. Har du läst den förstår du. Läs den annars om du orkar ...

- Puchkina eller Halil kan få information om att Iskender är förrädare och måste avslöjas.
- Puchkina kan få ledtrådar om sitt förra liv.
- Rudi får tips på hur han kan fly.
- Något annat som får spelarna dit du vill

Jeepen

Om någon eller några spelare skulle återvända till jeepen kommer den att stå kvar på exakt samma ställe. All utrustning som eventuellt lämnats kvar är borta och jeepen förefaller ha åldrats tiotals år. Som om den lilla promenaden från basen hade tagit ett decennium ...

IV

Denna sektion består av olika mellanspel skapade för att ge historien ytterligare djup och komplexitet. Det är inte livsnödvändigt att hinna med alla dessa, men det hade varit kul. Vi har inte angivit när mellanspelen äger rum utan det är upp till dig att avgöra. Historien om krypskytten är dock effektfullast om den kommer efter att spelarna löst problemet med densamme (se "He's not quite dead ... i kapitel III).

"Älskling. Det är perfekt."

När vi letade bilder och fakta om underjordiska missilbaser snubblade vi över hemsidan för företaget "20:th Century Castles." En amerikansk mäklarfirma som specialiserat sig på bunkrar och underjordiska baser. Vi kände att detta var alldeles för absurt och roligt för att bara förbises, så vi beslutade oss att införliva det i scenariot på något sätt. Kolla gärna in www.missilebases.com för egen inspiration. Det äkta paret i denna scen figurerar även i sluttexten.

Välj ut två spelare. Instruera dem att sätta upp en liten improviserad scen för sina medspelare. Som spelledare spelar du Mäklaren och hjälper till att styra scenen. Bryt när spelarna bestämmer sig för att köpa, eller när det blir för långrandigt. I handouthäftet finns två exemplar av en reklampamflett för 20:th Century Castles som du och spelarna kan ha till stöd. Lycka till!

Setting

Oklahoma, USA. Året är 1999. Mäklaren visar det äkta paret runt i "fastigheten." Han informerar, förevisar och är allmänt försäljarmässig. Det äkta paret har mer eller mindre redan bestämt sig för att slå till, men ställer ändå nyfikna frågor och diskuterar sinsemellan.

Karaktärer

Mäklaren (Spelledaren): Slemmig mäklare, med alla arketypiska särdrag.

Mrs Gloria Holdsworth: 42 år. Deltidsarbetande (på makens företag) lyxhustru med två utflugna barn. Tycker att objektet är mycket bra ur säkerhetssynpunkt. En vacker dag kommer det stora kriget säkert. Troligtvis nu till millenieskiftet.

Mr William Holdsworth III ("Willie"): 56 år. Driver Amerikas mest framstående företag för förpackningsmaskiner till nylonstrumpbyxor. Ser fram emot att kunna anlägga en minigolfbana inomhus så att han kan spela även när det regnar. Oroar sig över att det är ont om reservutgångar och kalkylerar i sitt huvud för eventuella sprängkostnader.

Krypskytten

Detta är historien om den ryska soldaten som beskuter spelarna i scenen "He's not quite dead ...". Läs högt för spelarna eller låt någon av spelarna läsa (text finns i handouthäftet).

Aldrig trodde han att en pinuppa skulle rädda hans liv. Menige Juri hade som vanligt smitit undan den tråkigaste delen av sin vakt för att tillsammans med Elena fantisera sig bort en stund på toaletten. Elena var populär hos de flesta av soldaterna. Det kunde man förstå på det vällästa tummade exemplaret av "Devushka Po Vyzovu" (=eskortflicka) som låg gömd i ventilationen på toaletten. Det var precis när Juri började närma sig klimax som han hörde de första skriken. Och jag lovar: En av de sista sakerna en soldat önskar är att bli dödad på en toalett men slangen i ena handen och ett erotiskt magasin den i andra. Han övervägade snabbt sina möjligheter. Dold av stridslarmet och skriken klättrade han med byxorna runt knäna genom toalettffönstret och ut i den kalla ryska natten.

Att ligga och trycka i snön var både obekvämt och ovärdigt en soldat så när tysnaden lagt sig smög Juri in till det lilla trähuset igen. Sakta närmade han sig i mörkret och behövde inte komma mycket närmare för att känna doften av blod. Den järnrika doften bars lätt av snön. Han såg sina döda kamrater. Deras blod hade flutit samman och det såg ut som om de låg på en röd matta av flytande sammet.

-Det är inte vem som helst som gjort detta. Det är proffs, tänkte Juri.

Metodiskt flyttade han ut sina vänner. Under stor tystnad försökte han ge dem lite värdighet i sin död. Bara Puchkina saknades. Antingen är han gisslan, dådsman eller så hann han också komma undan. Men det kvittade. Juri skulle hämnas de döda.

Det stora hålet i väggen var inte särdeles förbryllande. Någon hade tagit sig ner i den gamla basen. Varför kvittar, men en sak var säker; De skulle inte komma levande därifrån. Sakta fortsatte Juri arbetet. Byggde en barriär, samlade alla vapen och all ammunition som fanns, hämtade Elena från toaletten (hon skulle hedras för att hon räddat hans liv). Juri sköljde bort blodet från befälets plunta och tog sig en stor klunk. På något sätt måste han ju hålla värmen.

Intervju med Mr Amid

Kör detta som en dialog. Antingen med två spelare eller med en spelare och du själv. Den norska kvinnliga frilansjournalisten har som enda västerlänning lyckats få en intervju med den mystiske Mr Amid. Ett spelarexemplar av replikerna finns i handouthäftet.

Journalisten (gärna med norsk brytning): -Är kameran på? Funkar mikrofonen? Då kör vi? Jag sitter här med den såkallade Mr Amid. Mannen som vänt upp och ner på hela arabvärlden och förbryllat väst. Vem är han? Revolutionär? Profet? En arabisk Dr Phil? Vi kommer snart att få veta. Så Mr Amid. Varför är ni alltid maskerad?

Mr Amid: -För att mitt ansikte och utseende är oviktigt. Min härkomst ska inte avgöra huruvida folket lyssnar på mig eller inte. Det är mina ord som är viktiga.

J: -Dina ord, ja. Du talar om försoning mellan de arabiska folken. Är du utsänd av Arabiska Unionen?

A: -Det skulle man kunna säga.

J: -Hur kommer det sig då att du undviker Väst- och NATO-fientliga uttalanden? Arabiska Unionen har ju trots allt en mycket militant agenda agenda som bland annat nämner återerövrandet av Irak och Israel?

A: -Det är inte mitt syfte att förarga någon. När tiden är inne kommer vi att uppnå våra mål. Det tjänar ingenting till att väcka ilska.

J: -I Väst fruktar man att den Arabiska Unionen kommer att innebära strypta tillgångar på olja?

A: -Kära du. Olja är en handelsvara. Vi har inte så mycket annat här, så olja måste vi sälja för att överleva. Det är dock viktigt att påpeka att vi inte har något intresse av att någon annan skor sig på våra naturtillgångar. Det är dessutom upp till oss att sälja till vem vi vill. Det är sannolikt att oljan snarare kommer att flöda och sjunka i pris.

J: -Du figurerar i så många sammanhang och platser att det ryktas att Mr Amid i själva verket är flera personer och att det är därför han bär mask. Hur ställer du dig till det?

A: -Jag försäkrar, kära du, att det bara finns en av mig. Jag finns där det behövs. Det kan förefalla intensivt, men jag reder mig.

J: -Har du ett privatliv? Familj? Vad har du gjort tidigare?

A: -Jag existerar inte privat. Min enda familj är det arabiska folket och mitt förflutna är för komplicerat för att förtälja här.

J: -Du har kommit att utgöra en symbol för enandet av arabvärlden. Vissa i väst har dragit paralleller med några av dina uttalanden och Nostradamus skrifter. Är du den tredje Antikrist som beskrivs i profetiorna?

A: -Menar du allvar? Tror du själv på sånt? Nostradamus ord går att tillämpa på så otroligt mycket att vem som helst skulle kunna vara en tredje Antikrist. Kanske till och med du. Profetiorna har bara förefallit korrekta när de jämförts med någonting som redan hänt. Jag råkar dessutom känna till ett och annat som han totalt missat.

J: -Som vadå?

A: -Ingen kommentar.

J: -Ditt namn, Amid, betyder ursprungligen "kung" eller "härskare" på arabiska. Är detta ett medvetet namnval?

A: -Ingen kommentar. Jag tror att du och jag har pratat färdigt nu. Jag har ett möte att närvara vid. Ursäkta mig. Trevligt att träffas!

J: -Tack så mycket Mr Amid. Åter till studion ...

V

Hur slutar det?

Att få missilen startklar är egentligen inget problem. Alla scener är bara underhållning på vägen. Vad som är intressant är huruvida Iskender lyckas lära sig tillräckligt för att avfyra missilen och om de andra lyckas stoppa honom. Kommer Puchkina att stå ut med de andra? Kommer Rudi att fly? Är gruppen beredd att gå från vara varandras medspelare till varandras motspelare? Nedan följer de troligaste vägarna:

Någon eller alla flyr

Se "Jeepen" i slutet på Kapitel III. Det är som om världen åldrats runt omkring dem. Ett öde landskap breder ut sig. Inte ett tecken på liv så långt ögat kan nå. Spelarna vandrar iväg i fjärran på jakt efter livstecken. Vem som helst.

Iskender lyckas

Läs följande och fortsätt sedan med att läsa "Sluttext"

Man har nätt och jämt identifiera det flygande föremål som plötsligt dök upp på Israeliskt luftrum innan det var för sent. Katastrofen var ett faktum. Skadorna oändliga. Att finna en skyldig visade sig dock oändligt svårt. Alla var lika förvånade. Alla anklagade alla. Var det i själva verket ett vådaskott? Ett misstag? Ingen vågade tro på det och till slut bröt det stora kriget ut mellan Arabiska Unionen och NATO. Det slutgiltiga kriget.

Uppdraget slutförs som det ska

Läs följande och fortsätt sedan med att läsa "Sluttext"

På ett tidigt stadium kunde NATO:s satellitfoton bekräfta att Arabiska Unionen besatt ett oroande stort antal strategiska missiler. Men det var inte det som var problemet. Det var inte heller övermodiga talesmän för Arabiska Unionen som råkade försäga sig och påstå att det inte var de strategiska missilerna som Väst skulle oro sig för, eller rykten om gömda baser över hela världen. Problemet var att man som så många gånger tidigare kom fram till att det bästa försvaret var att slå till först. Intressant tanke att översätta detta till en mer vardaglig situation. Om din granne påstår att hon har en kniv. Skulle du då skjuta henne?

Sluttext

-Vilken bra idé att göra snittar av de där torra militärkexen mamma.

Lisa Holdsworth, 27 år försåg sig från brickan.

-Jo. Något måste man ju göra för att piffa upp dem och om alla godsaker ska räcka måste man dryga ut dem med något. Eller hur älskling?

Mr William Holdsworth III muttrade något ohörbart och återgick till sitt TV-tittande. Han hade vid det här laget redan avverkat sin egen filmsamling ett flertal gånger. Nu när TV inte sände något annat än sporadiska krigsrapporter återstod bara Mrs Holdsworths gedigna samling såpor. Han hade börjat med Falcon Crest och befann sig nu halvvägs genom Dallas.

-Så synd att Andersons inte hann hit utan tvingades söka skydd i någon kall och trång bunker i Oklahoma City i stället, fortsatte Mrs Holdsworth. Vi kunde haft det så trevligt. Du och Alan kunde blivit ena riktiga hejare på minigolf. Kanske världen främsta när kriget väl är över.

Ja, Millenieskiftet visade sig ju vara rätt så ofarligt när allt kom omkring. Paret Holdsworth valde ändå att behålla sin bekväma underjordiska bostad som fritidsboende och passade dessutom på att snygga till ytterligare och hamstra ännu större förråd. För säkerhets skull. Och mycket riktigt: Det stora kriget kom till slut. Barnen fick flytta hem igen och de levde lyckliga som en enda stor mycket isolerad och ganska snart rätt så uttråkad kärnfamilj. Det finns en historia efter detta också. Men vi ber att få återkomma med det ...