

Inledning

Scenariot är skrivet för NeoTech-systemet från NeoGames och kommer att använda de regler som var tillgängliga när scenariot skrevs, d.v.s.

NeoTech grundregler, NeoTech Nippon och eventuella vapen från andra moduler. Förkunskap om Neotechs regler, speciellt stridssystemet kan vara bra att ha, men är inte nödvändigt.

Scenariot är avsett för fyra spelare och är relativt kort, det skall inte vara några större problem att avsluta det på fyra timmar.

Bedömningsgrunden är i huvudsak rollspel, men kompletterat med lite problemlösning. En sak att tänka på vid bedömning är att det är bra rollgestaltning/tolkning som skall premieras och inte överdriven rollgestaltning/tolkning. Mer om bedömningen i bedömningsdelen av scenariot.

Notation

Förkortningar som används: RP = RollPerson, SL = SpellLedare.

I scenerna skrivs text avsedd *endast för SL så här* och den vanliga beskrivande texten så här. En stjärna (★) efter en scens namn innebär att det finns risk för att någon RP blir skadad eller dödad.

Scenariots upplägg

Scenariot är uppdelat i ett antal löst sammanhängande scener som RP:na kanske eller kanske inte kommer att uppleva. I vilken ordning scenerna kommer bestäms till stor del av RP:nas agerande, och SL kan tvingas improvisera i och mellan scenerna. Dessutom finns ett antal förslag till jaktscener som SL lägger in på lämpliga ställen för att stressa spelarna och skapa en känsla av att RP:na är eftersökta av några riktigt elaka killar.

Tidslinje

Här presenteras en ungefärlig tidslinje och de scener som har en fast tidpunkt och plats.

Table 1: Tidslinje

Tid	Scen	Plats
Söndag, kväll	Scen 1	Garaget under bridgeklubben
Måndag, morgon	Scen 4	Entren till Balayne & Munoz Accounting
Måndag, eftermiddag	Scen 5	Vart som helst. (Nästan)
Måndag, eftermiddag	Scen 5 A	Hamnen, Packhus 57
Måndag, eftermiddag	Scen 5 B	Vart som helst. (Nästan)
Måndag, kväll	Scen 6	Hemma hos RP:na

Table 1: Tidslinje

Tid	Scen	Plats
Tisdag, kväll	-	(RP:na blir efterlysta av polisen om de inte blivit det tidigare.)
Onsdag (Tidigast)	Scen 17	Lämplig plats för lönnmord.
Torsdag	Scen 11	Varierar.

Kort om scenariot

Scenariot kan vara väldigt dödligt, men det är inte meningen att RP:na skall bli dödade omedelbart. De personer de har emot sig är dock hänsynslösa och kommer inte att tveka att döda RP:na så länge det är 'lönsamt'. Turen och skurkarnas ökänt dåliga pricksäkerhet skall förhoppningsvis bidra till våra hjältars fortlevnad.

Scenariot utspelar sig 2051 i Venezuelas huvudstad Caracas. Caracas är 2051 en miljonstad med en relativt modern stadskärna omgiven av en stor slum. Caracas och Venezuelas ekonomi är uppbyggd runt export av droger och det finns flera mäktiga syndikat representerade i Caracas.

Den lokala valutan i Venezuela är Bolivar och växelkursen är 1 Bolivar = 0,01 Ecu. Andra gångbara valutor är Ecu, Neo-Yen och i viss mån internationella krediter.

Våra hjältar, de fyra bridgespelande revisorerna, hittar efter sin vanliga bridgeaftermiddag en man skjuten i företagets bil med en väska innehållande fem kg outspätt meta-amfetamin. Våra hjältar har var och en mer eller mindre anledning att behålla amfetaminet och försöka sälja det. Det är tänkt att rollpersonerna skall behålla amfetaminet och försöka sälja det. Våra hjältar har dock inte riktigt de kontakter som krävs för att kränga fem kg outspätt meta-amfetamin och en förvirrad jakt på köpare börjar.

De personer som har blivit av med amfetaminet vill dock ha tillbaka det och kommer att börja jaga våra hjältar. Ytterligare ett syndikat är intresserad av amfetaminet och kommer också att hålla utkik efter "revisorerna", och om detta inte räcker så kommer den mycket korrupta polisen att vilja ha en pratstund med våra hjältar. Efter ett tag kommer även en viss journalist bli mycket intresserad av våra hjältars förehavanden och försöka få kontakt med dem för en intervju.

Den väska som RP:na har fått tag på innehåller som tidigare sagts fem kg outspädd meta-amfetamin. Detta bör spädas ut ungefär 1:9 vilket medför att väskans innehåll motsvarar 50.000 doser med ett totalt värde av cirka 250 miljoner Bolivar (2,5 milj Ecu). Detta ger ett pris per gram för väskans innehåll på cirka 50.000 Bolivar.

Om någon använder meta-amfetaminet i dess nuvarande form kommer han garanterat att ta en överdos, förutsatt att han tar en normal dos.

Meta-amfetamin

Pris: 5.000 Bolivar (50 Ecu) (Vanligen helförbjuden)
Beroendeslag: Ob3T6
Meta-amfetamin är en syntetiskt framställd centralstimulerande drog. Den intages vanligen i tablettform, men det förekommer också att den injiceras. En dos kan verka upptill 48 timmar. Drogen ger upphov till hyperaktivitet, aggressivitet, ökad sexualdrift och självsäkerhet. Biverkningar efter ruset är hallucinationer, depression och fysisk utmattning (Då man under drogens aktiva tid antagligen inte sovit en sekund.). Kroppen utvecklar ingen tolerans för meta-amfetamin då den är designad att gå runt kroppens försvarsmekanismer. De vanligaste abstinenssymptomen är trötthet och djup depression. Sänk FYS och PSY med BG.

Kort om rollpersonerna

Våra hjältar är som tidigare sagts fyra bridgespelande revisorer som saknar de mest elementära färdigheter för att överleva det hårda livet på gatan i Neotechs värld. Detta avskräcker förhoppningsvis inte spelarna, som istället anpassar sig och övervinner problemen. Men åter till våra hjältar:

Hector Alfonso - 42 år, gift, två barn. Spelmani, mytoman. Stora spelskulder.

Pedro Aguillar - 38 år, ensamstående. Orolig, snål, lite av en hypokondriker. Samlar på insekter.

Tomas Cortez - 25 år, ensamstående. Klaustrofobi, egoistisk, ytlig, girig. Streber.

Martinez Sanchez - 34 år, sambo, inga barn. Godhjärtad, rättvis, snäll. Tränar aikido.

För mer information se karaktärerna.

Scenerna

Scen 1 - Väskan

[Söndag kväll, Garaget under bridgeklubben]

Det är söndagkväll och ni befinner er i hissen på väg ner i garaget efter er sedvanliga eftermiddag på bridgeklubben. Hector tjuvar som vanligt när han har förlorat. Martinez och Tomas pratar om nästa veckas internrevision på byrån och Pedro beklagar sig över en eller annan åkomma han har drabbats av. Hissen stannar. Dörrarna öppnas. Ni hör fläktarnas dova sus då ni går ur hissen och era steg ekar mot de kala betongväggarna då ni går mot bilen. Garaget är halvfullt med bilar, men verkar i övrigt helt öde. Ni kommer fram till bilen och Pedro börjar famla efter nycklarna. Pedro stannar till och stirrar på dörren till framsätet. -"Dörren är uppbruten!"

Han rusar fram och rycker upp dörren och tittar in i bilen. I framsätet ligger en man i trettioårs åldern. Mannen har ett flertal skottskador i ryggen och sidan. Hela framsätet är nersölat med blod. Pedro börjar genast oroa sig för firmabilen: -"Vem får betala för det här? -Jag är ansvarig för bilen! Men det var ju inte mitt fel!"

Hector knuffar undan Pedro och kikar in i bilen. Han sträcker sig över den döde och tar

tag i en attachéväska. Han lyfter ut den ur bilen och lägger den på motorhuven. -"Ska vi öppna den?"

-"Borde vi inte ringa polisen?" frågar Martinez.

-"Ähh, de är bara en hög korrupta latmaskar!" säger Tomas.

Hector börjar pilla på kodlåset och efter lite strul får han upp det. Försiktigt öppnar han väskan och ni kan alla se att den är till bredden fylld av plastpåsar med vitt pulver i.

Väskan innehåller fem kg outspädd meta-amfetamin, "light-speed", vilket är värt ca 250 miljoner Bolivar om man kan hitta rätt köpare. Väskan stals av en företagsman, men numera död kurir (Liket i bilen). Kuriren blev rånmördad och när mördaren försökte sälja plastkorten fick han prata med ett par mycket otrevliga personer som bankade ur honom vart han fick korten ifrån. Dessa personer är nu på väg till garaget för att hämta väska. Nu är det upp till spelarna vad som händer. Om de ringer polisen så inträffar scen 2 och om de försöker ta sig från garaget med väskan inträffar scen 3 X.

Scen 2 - Inspektör Guerra

[Söndag kväll, Garaget under bridgeklubben]

En gammal sliten bil glider sakta ner för rampen och stannar cirka 50 m ifrån er med strålkastarna riktade mot er. *(Det går en minut)* Dörren på förarsidan öppnas och en kraftigt byggd man kliver ut. Han börjar sakta gå mot er och när han kommer närmare kan ni se att han är klädd i en sliten brun kostym och bär stora mörka solglasögon. Han har ett fårat ansikte, svart hår med grå stänk som börjar tunnas ut på hjässan och en liten grå-svart mustasch. Han stannar cirka tio meter ifrån er och säger med hög röst: -"Vad var det för problem?"

Om RP:na frågar om han är polis flaschar han sin bricka i cirka 3 millisekunder där han står och frågar sedan igen vad det är för problem.

Inspektör Guerra är troligen Caracas drygaste snut och inte så lite korrumperad! Detta innebär att han snäser och fräser åt rollpersonerna och om han får veta något om knarket kommer att stoppa in RP:na i sin bil, köra ut dem i slummen, skjuta dem och behålla amfetaminen. I övrigt är han inte alls intresserad av att hjälpa till. Han kan på sin höjd ringa en likbil.

Scen 2 A - Nackskott ☠

[Söndag kväll, Gränd]

Nu följer en förvirrad bilresa på små bakgator och genom gränder. Inspektör Guerra har fönstret nedvevat och skriker okvädingsord åt andra bilister och använder tutan frekvent.

Bilen ni sitter inpackade i, dör plötsligt i en liten gränd. Han som kör svär en lång svavelosande ed, tar upp mikrofonen och säger några till synes slumpmässiga sifferserier i den. Han vänder sig till er fyra i baksätet och ryter åt er att masa er ut därifrån. Själv öppnar han förardörren och går ut. Väl ute tänder han en krokig svart cigarill och spottar i rännstenen. När ni är ute ur bilen skriker han åt er att ställa er mot väggen.

Nu tänker Inspektör Guerra göra sig av med RP:na. Berätta detta för en spelare:

Du känner hur något kallt och metalliskt trycks mot ditt bakhuvud.

Berätta detta för alla spelare:

Ni hör ett ljudligt metalliskt klick tätt följd av en svordom.

Nu är det dax för spelarna att agera om de inte vill att väggen de står mot skall dekoreras med deras hjärnor. Det är inte meningen att spelarna skall dö, men om de inte gör motstånd så kommer de att göra det. Nu bör de inse att polisen inte är att lita på, om de inte redan visste det.

Scen 3 - Från garaget ☹

[Söndag kväll, utanför garaget]

Välj lämplig scen.

Scen 3 A - Bilen från garaget

Denna scen inträffar om spelarna tar sin blodiga bil från garaget. Ett normalt slag mot SYN (Ob 3T6) innebär att spelarna lägger märke till följande:

När ni kör ut från garaget märker du hur en mörk sedan kör fram väldigt fort, för att inte säga vårdslöst längs gatan och lägger sig bakom er. Därefter kör den i normal takt. Registreringsskylten är på ett misstänktvis nedstänkt med lera, medan resten av bilen tycks väl-tvättad.

Ett svårt slag mot syn efter att ha upptäckt bilen (Ob 4T6) ger följande information:

I bilen sitter fyra personer, de två i baksätet verkar ha vissa problem med några långsmala objekt som de försöker flytta runt.

I annat fall:

Du kan inte ens urskilja förarens konturer genom de tonade rutorna.

Om inte spelarna i det här läget företar några kvicktänkta manövrer för att undgå sina förföljare så kommer följande att inträffa när de kommit lämpligt långt bort från parke-ringshuset och helst in bland de lite mer obskyra kvarteren där polisen inte visar sig allt-för ofta. Om det är tvunget kommer förföljarna att bryta mot allehanda trafikregler, t.ex. köra mot röttljus eller mot enkelriktat.

När ni stannar för röttljus (Eller liknande) hör ni plötsligt hur bakomvarande bils motor börjar accelerera och det skriker om däckens då bilen försöker manövrera runt er bil. Det smäller till i ert bakparti när bilen försöker klämma sig förbi er.

Ge RP:na en chans att köra iväg, annars:

Den mörka sedanen pressar sig förbi mellan er och en refug och mejar samtidigt ner en trafikskylt, ni lägger märke till att den har nedvevade fönsterrutor, ur vilka det hänger två personer med automatvapen.

Om spelarna duckar:

De öppnar plötsligt eld och er bil förvandlas till ett inferno av glassplitter och gnistor, det regnar ner saker över er och det luktar bränt. Det dånar fortfarande i era öron men ni kan urskilja gnisslet av bromsar som slutar med ett kakafoniskt ihopskrynklande av metall. När ni tittar upp ser ni att den mörka sedanen krockat med två andra bilar mitt i korsning-en. En massa människor skyndar ut ur sina bilar och ingen verkar ha tagit notis om att er bil blivit beskjuden.

Om spelarna inte duckar:

De öppnar plötsligt eld och er bil förvandlas till ett inferno av glassplitter och gnistor, ni känner hur det svider till på flera ställen på kroppen och luften blandas med moln av blod som stänker ur er. Ni dör.

Om spelarna kör iväg:

Den mörka sedanen försöker pressar sig förbi mellan er och en refug och mejar samtidigt ner en trafikskylt. Ni kan se hur det hänger två personer med automatvapen ut genom de nedvevade fönsterutorna. De riktar sina vapen mot er och börjar skjuta besinningslöst, ni hör hur det smäller till i plåten på bilen och den bakre fönsterrutan splittras och flyger in över er.

I det här läget kan det vara aktuellt med ett svårtslag mot köra bil för att undvika att krocka med de bilar som kommer körande från vänster och i viss mån höger om man försöker köra raktfram. Om spelarna krockar så kommer deras förföljare att avvika från platsen för att undgå all uppmärksamhet. Om spelarna däremot lyckas undgå krock så kan de utan större problem skaka av sig sina förföljare som själva fastnar i det trafikkaos som utbryter i korsningen.

Scen 3 B - Ta en taxi från garaget

Om någon försöker ringa efter en taxi så får han ingen kontakt med sin mobiltelefon inne i parkeringshuset. Ute på gatan kan man dock få kontakt med taxi per telefon men "det är just nu kö och vi kommer strax att besvara er förfrågan". Snart nog kommer en mörk sedan, och om man lyckas med ett mycket svårt slag mot syn (Ob 5T6) så ser man att den mörka sedanen lastar av två män i långa rockar cirka hundra meter bort längs gatan innan den kör fram till spelarna. Detta beror bara på att alla ska få plats i bilen.

Ni lämnar garaget med en otäck känsla i maggropen.

På trottoaren utanför försöker ni få tag på en taxi, men det verkar inte vara någon lätt uppgift. När två taxibilar kört förbi i rask takt så kryper en mörk sedan upp längs trottoaren, och stannar framför er. Ni ser ingenting genom de tonade rutorna. Då öppnas bakdörren och framrutan rullar ner, en man i framsätet säger åt er att stiga in i det tomma baksätet. Han visar att han har en pistol i axelhölster under kavajen.

Nu är det egentligen dax att dra, men vissa är tröga. Trots allt måste mannen dra sin pistol och komma ur bilen för att kunna skjuta, vilket ger spelarna ett visst försprång.

Om de stiger in:

Ni stiger in i bilen, det blir fruktansvärt trångt i baksätet.

Detta kommer inte Tomas Cortez att finna sig i (Klaustrofobi). De båda gangster torpederna i framsätet blir lätt oroliga och börjar fumla efter sina skjutvapen om det blir något bråk men de hotar hellre än att börja skjuta inne i stan. Om spelarna på något sätt blir medtvingade kommer de att köras ut ur staden till en grusgrop. Resan tar en halvtimme, det finns gott om rödljus. Om de kommer fram till grusgropen försöker skurkarna tvinga ut dem ur bilen med en god portion våld och ställa upp spelarna på knä för att skjutas. Nu borde fyra killar kunna övermanna två trots att de är obeväpnade, hur det går är upp till spelarna.

Om spelarna flyr från bilen utanför parkeringshuset så skall de jagas av både bilen och om det är möjligt även de två männen i långa rockar som steg ur tidigare.

Scen 3 C - Med buss från garaget

Ni kommer fram till busshållplatsen, det sitter en äldre dam i en väldigt grov kappa på en bänken och väntar. Enligt tidtabellen ska bussen gå om cirka två minuter. Temperaturen är behaglig, men trots detta står era nackhår rakt ut och huden knottrar sig på er vid blotta tanken på det inträffade. Det är lugnt på stan i kväll, kanske för lugnt.

Det skriker till i hjulen på bussen när den bromsar in precis bredvid er. Med ett pysande ljud öppnar sig dörrarna och stannar i halvöppet läge med en knarr.

-"Ge dörrjäveln en rejäl knuff!" ropar chauffören med en något irriterad stämma inifrån.

Ni stiger in i bussen, ni vet att det är rökförbud på det allmänna trafiknätet men det verkar inte den cigarettbolmande och ytterst svettige chauffören känna till. (*Om någon säger något till chauffören så grymtar han bara.*) Ni tar plats och med er i bussen finns förutom den flottige degon till chaufför även den gamla kvinnan från busshållplatsen, två hänglande ungdomar längst bak och en kvinna med barnvagn med en skrikande unge. Bussen skakar till och kör iväg längs gatan. Det är mörkt utanför och ljuset är på i bussen vilket gör rutorna till speglar, i vilka ni kan se era egna skräckslagna ansikten. Det plingar till men lampan för att stanna tänds inte. Bussen bromsar strax därefter in vid en busshållplats och mamman med barnvagnen börjar krångla sig ur bussen.

Strax därefter är ni på väg igen, ni stannar till vid ett rödlyse. Då hör ni plötsligt däckskrik vid sidan av bussen. En bil verkar ha kommit farande i filen till vänster om bussen med hög hastighet och blivit tvungen att tvärnita då framförvarande bil stannat för rött. Nu står bilen halvvägs upp på refugen. Föraren och eventuella passagerare tycks huka sig inne i den mörka bilen för att slippa undan de generande blickarna från medtrafikanterna.

Det blir grönt, bussen kör, men stannar strax därefter vid en hållplats och en man i svart läderjacka med en väldig blombukett stiger ombord efter att först ha brottas med bussdörren. Han betalar och sätter sig strax bakom chaufförshytten. Bussen svänger kraftigt och kör in på en tvärgata. Vid följande korsning blir det rött och ni stannar.

PANG, PANG, PANG, PANG, PANG! Flera höga smällar ljuder och fönsterrutorna på ena sidan av bussen flyger in och regnar ner över er. Ni ser att den gamla kvinnan ligger i en hög på golvet och en strid ström av mörkt blod rinner ned längs med bussen. En lång radda svordomar hörs från föraren, medan den unga tjejen som tills nu endast hånglat med sin kille totalt flippar ur och börjar skrika oupphörligen. Utanför på gatan slirar en bil runt och krossväxlar och är nu på väg mot bussen för en andra vända, ut genom fönstren sticker svarta pipor...

När det första skottet smäller slänger sig killen i läderjackan till golvet och drar en pistol. Därefter sätter han sig upp och börjar skjuta mot bilen. Strax därpå träffas han i huvudet och studsar mot ett säte innan han landar med en duns i golvet och blir liggande. Det är blod överallt, dock verkar ni vara oskadda. Det är ni dock helt ensamma om, flickan har slutat skrika och ligger i en hög i sätet med sin pojkvän. Föraren syns inte till men framrutan har ett flertal skotthål i sig och är nersölad med blod. Utanför hör ni bilen som är på väg mot er för en tredje vända...

Okej om RP:na inte har gjort det ännu så är det dax att börja agera nu, annars så ligger de risigt till, kom ihåg att gangsters nästan inte har några skott kvar, är ovana att hantera automatvapen och gärna skjuter långa salvor. Därför bör RP:na komma undan om de inte gör något helknasigt. Pistolen som killen med buketten tappade är en Franklin Plastics med två skott kvar i magasinet.

Scen 3 D - Till fots från garaget

Ni går skyndsamt på darrande ben iväg från garaget. Trafiken flyter lugnt som den brukar en söndagkväll, inga bilköer som på vardagmorgnar. Ni har gått cirka 200 meter när en mörk sedan kör upp jämsides med er. *(Ett lyckat svårt slag (Ob 4T6) mot SYN avslöjar två män i långa rockar som förföljer spelarna.)*

Ni ser ingenting genom de tonade rutorna. Då öppnas bakdörren och framrutan rullar ner, en man i framsätet säger åt er att stiga in i det tomma baksätet. Han visar att han har en pistol i axelhölster under kavajen.

Nu är det egentligen dax att dra, men vissa är tröga. Trots allt måste mannen dra sin pistol och komma ur bilen för att kunna skjuta, vilket ger spelarna ett visst försprång.

Om de stiger in:

Ni stiger in i bilen, det blir fruktansvärt trångt i baksätet.

Detta kommer inte Tomas Cortez att finna sig i (Klaustrofobi). De båda gangstertorpederna i framsätet blir lätt oroliga och börjar fumla efter sina skjutvapen om det blir något bråk, men de hotar hellre än att börja skjuta inne i stan. Om spelarna på något sätt blir medtvingade kommer de att köras ut ur staden till en grusgrop. Resan tar en halvtimme, det finns gott om rödljus. Om de kommer fram till grusgropen försöker skurkarna tvinga ut dem ur bilen med en god portion våld och ställa upp spelarna på knä för att skjutas. Nu borde fyra killar kunna övermanna två trots att de är obehäpnade, hur det går är upp till spelarna.

Scen 4 - Måndagmorgon ☹

[Måndag morgon, Balayne & Munoz Accounting]

Ni kommer in genom de stora glasdörrarna till receptionen. Det är mycket folk i rörelse och ni hälsar på arbetskamrater till höger och vänster. Det är som vanligt kö till hissarna och folk har ingen större brådska att packa sig in i hissarna. Några sitter och läser dagens tidning och verkar inte ta någon notis om allt liv och rörelse omkring dem. Helt plötsligt släpper de tidningarna och reser sig upp ur soffgruppen, samtidigt drar de upp ett antal automatvapen. Samtidigt gör ytterligare en grupp män på andra sidan lobbyn samma sak. De två grupperna tittar på varandra och allt blir tyst. För ett ögonblick verkar det som om tiden står stilla. Då utbryter paniken, folk försöker komma i skydd, någon skriker och plötsligt öppnar någon eld. Ni ser hur de två grupperna börjar skjuta mot varandra och flera oskyldiga åskådare blir träffade. Paniken är nu total, folk blir nertrampade, fler åskådare träffas när de panikslagna försöker springa mot utgången och säkerheten. Säkerhetsvakterna famlar efter sina vapen, men de blir nedskjutna av en lång automatsalva.

RP:na bör springa mot utgången och om de gör det kommer de att klara sig, men om de envisas med att vara kvar i byggnaden är sannolikheten stor att de blir dödade/skadade. De två grupperna tillhör olika syndikat som båda är intresserade av väskan. Ingen av grupperna är egentligen ute efter att döda RP:na, utan deras uppgift är att få tag på väskan.

Scen 4 A - Caracas Most Wanted I

[Måndag, på tv efter scen 4]

Kameran panorerar över Balayne & Munoz Accountings byggnad. Gatan framför huset blockeras av ett flertal ambulanser med roterande saftblandare.

På gatan är det kaos, sjukvårdare kommer ut med skadade människor på bårar, chockade personer raglar omkring eller sitter och stirrar ut i oändligheten. Några poliser försöker få ordning på kaoset.

Plötsligt dyker Hernandez Sandoval upp framför kameran.

-”Här på revisionsbyrån Balayne & Munoz inträffade i morse ett oförklarligt terrordåd. Helt utan förvarning började flera välbeväpnade män skjuta vilt omkring sig. Polisen står handfallen och har ännu inte några spår. Om du vet något om detta fega terrordåd så ring 0021-Wanted. men nu åter till ordinarie nyhetssändning där Carlos Gualjara rapporterar om ozonhålens utvidgning...

Scen 5 - Ett telefonsamtal

[Måndag eftermiddag, inom mobiltelefonnätets täckning]

Om någon av RP:na har sin mobiltelefon påslagen, så ringer den.

[RP:ens namn]? -”Ni har något som tillhör oss och vi skulle rekommendera er att överlämna det till oss. Självklart blir ni kompenserade för era utgifter.”

Rösten i telefonen erbjuder RP:na 10 miljoner Bolivar (100.000 Ecu) för väskan, om de tackar nej så hotar rösten med döden både för dem och deras familjer. Acceperar RP:na erbjudandet så säger rösten åt dem att komma till Packhus 57 i hamnen, kl 17.30 ikväll.

Vad varken RP:na eller skurkarna vet är att Interpol har avlyssnat samtalet och förbereder ett tillslag!

Scen 5 A - Packhus 57

[Måndag kväll, Packhus 57]

Ni sitter fast i en av dessa evinnerliga bilköer. Ni rör er i snigelfart ut från staden. Ni inser att ni inte kommer att hinna ut till hamnen till kl 17.30, men det är inget ni kan göra. Efter att ha krupit fram i cirka 30 minuter börjar kön tunnas ut och ni kan öka hastigheten för att försöka ta igen lite av den tid ni har förlorat. Efter tio minuter börjar ni närma er hamnen och kan börja leta efter Packhus 57.

I hamnområdet är det fortfarande liv och rörelse, långtradare står på rad för att leverera sina containers som sedan lyfts ombord på något av de stora containerfartygen. Ni har inga problem att köra in på hamnområdet, grindarna står helt obehagade och trafiken är livlig. En stor karta alldeles innanför grinden visar vägen till de olika kajplatserna och packhusen, och ni beger er mot Packhus 57. Solen börjar så sakteliga glida ner under horisonten och det kommer att bli en vacker solnedgång. Det är dock många timmar kvar tills mörkret faller.

Ni närmar er Packhus 57 då plötsligt någon öppnar eld. De skjuter dock inte mot er, men på 200 meters avstånd ser ni hur spårljus slår ut ur ett lager och skär genom luften som laserstrålar. Ett ögonblick senare når ljudet av den tunga kulsprutan er. Ni hör svaga skrik och eldintensiteten ökar. Nu hör ni också en helikopter som närmar sig i hög fart.

Interpols bakhåll blev upptäckt innan RP:na hann komma fram och RP:na ser hur eldstrid just utbryter mellan Interpol och skurkarna. Om RP:na inte omedelbart lämnar hamnområdet löper de stor risk att tas fast av Interpol eller den lokala polisen och om detta inträffar ligger RP:na illa till!

Om du vill skrämma RP:na lite kan du låta Interpols helikopter följa efter deras bil och belysa den med sökarljus etc.

Scen 5 B - Caracas Most Wanted II

[Måndag kväll, på tv efter scen 5 A]

Hernandez Sandoval står framför kameran.

-Tidigare ikväll stod en bitter eldstrid mellan Interpol och ett av drogsyndikaten här i hamnen. Kameran panorerer ut över det mörka vattnet och lastskeppen som ligger på redde.

-Efter ett tips satte interpol upp en fälla för att slå ett slag mot den organiserade droghandeln som förekommer helt öppet här i Venezuela. Någonting gick dock fel och flera av Interpols insatsstyrka skadades, men ingen dödades. Oturligt nog överlevde ingen av brottslingarna, och Interpol fann inget av de knark de var ute efter att beslagta. Om du vet någonting som kan hjälpa polisen i det här fallet så ring 0021-Wanted.

Är dessa plötsligt uppblossande strider upptakten i ett krig mellan syndikaten? Vad gör polisen åt detta? Kan vi vanliga hederliga människor gå säkra på gatorna? Se mig i Caracas Most Wanted imorgon och få svaren! Tack och god natt från Hernandez Sandoval, ute i brottslighetens träsk.

Scen 5 C - Ett telefonsamtal till

[Måndag kväll, inom mobiltelefonnätets täckning]

Om någon av RP:na har sin mobiltelefon på så ringer den.

-"Det där var väldigt, väldigt dumt gjort. Vart ni än gömmer er kommer vi att spåra upp er och när vi har gjort det skall vi låta några crackpundare jobba på er i ett par dar, innan ni slutligen kommer att be om att få dö. (klick).

Rösten som överlämnar det trevliga lilla meddelandet är helt lugn. Det är inte samma person som ringde förra gången.

Scen 6 - Hem och sova ☺

[Vilken kväll som helst efter söndag, hemma hos någon RP]

RP:nas respektive lägenhet står under bevakning av två beväpnade biffar. Dessa kommer att försöka få reda på vart väskan är och sedan döda RP:na.

Använd kartorna över RP:nas lägenheter och improvisera!

Scen 7 - Lånehajen

Om spelarna kontaktar lånehajen Rico, så föreslår han att de skall träffas på ett kafé på den södra sidan av staden, klockan 16 eller någon annan mer passande tid och/eller plats.

En mycket blandad odör slår emot er när ni lämnar den avgångsgatan och träder in i kaféet, det luktar nybakat bröd, cigaretttrök och skokräm. Kaféet är öde så när som på 20-talet flugor som inte lämnar någon ifred, en trött caféägare med gråaktigt hår och tjocka glasögon och en ganska fet svart katt som ligger i en röd korg på det schackrutiga golvet och spinner. En fläkt i taket vrider sig sakta runt och ackompanjeras av sorlet från radion som verkar befinna sig bakom disken någonstans.

-"Vad kan jag göra för er då, mina herrar?" frågar mannen. *(Han vet vem Rico är men inte vart han är, om någon skulle fråga)*

Klockan 16.13 knarrar det till i den gamla glasdörren i det för övrigt helt tomma kaféet. Där står Rico och smilar. Han är en man i 40-års åldern med kal hjässa och ganska sjaskiga kläder som hänger på hans slappa, fullkomligt otränade kropp. Bakom honom står en väldig, buskig man med en stor mustasch och ulliga polisonger. "Gorillan" har en alldeles för liten mintgrön kavaj på sig och det putar misstänkt under vänster arm.

Rico går fram till er, på vägen mot ert bord tecknar han till kafeägaren, som genast håller upp en kopp kaffe. Gorillan sätter sig ett bord bort från er och iakttar er med små svarta ögon. Rico slår sig ner och tänder en liten cigarett:
- ”Hector, jag hör aldrig av dig... När kommer den här månadens avbetalning...mmm?”

När spelarna säger vad det rör sig om säger Rico först urskuldande att det inte är hans bord, men han kan tänka sig att ta emot upp till två hg och kvitta betalningen mot motsvarande del av Hectors låneskuld. Han är inte intresserad av att skiljas från några kontanter. Han kan oxå ge spelarna numret till en langare ”som han vet om”, men då måste spelarna lova att inte säga att det var Rico som lämnade numret.

Scen 7 A - Knarklangaren Gabriel Nasar ☹

Om spelarna ringer numret till Gabriel, så kommer denne att till en början vara någorlunda misstänksam, men ganska snart gå med på en affär. Han vill då träffas på något avskilt ställe där han kan skjuta spelarna och ta knarket. I västra parken vid stenfontänen klockan 23.30 t.ex.

[I parken, kl 23.30]

Det är väldigt stilla, de enda ljud som hörs är från fontänen som bubblar rofullt, det är ganska mörkt då det inte är tätt mellan de fungerande lyktstolparna. Ni hör hur ett motorljud blandar sig med fontänens skval. Längs grusvägen kör en mörk relativt stor bil av amerikanskt snitt fram mot fontänen, lamporna som skall lysa upp registreringsskylten fungerar inte (*dessutom så är den misstänkt nedstänkt med lera, till skillnad från resten av bilen*). Bilen stannar och går på tomgång med strålkastarna påslagna. *[Om spelarna är synliga:]* Bildörrarna öppnas efter cirka en halv minut vilket medför att bilens kupélampa tänds. I förarsätet framträder då ett bekant ansikte, svart mustasch och väldiga polisonger, det är Ricos torped. (*Det var givetvis Ricos idé att försöka blåsa spelarna men han är inte med på platsen.*) *[Om spelarna står kvar:]* De tre gestalter i långa rockar som klivit ur bilen går fram och ställer sig framför motorhuven och väntar. En av dem säger: ”-Har ni varorna?”

(Om spelarna visar upp knarket så börjar männen dra fram sina vapen under rockarna för att skjuta bort spelarna från jordens yta)

Scen 8 - Vadhållaren Guiseppe Vittorio

Ni kommer in i Guiseppes lilla rökiga källarlokal. Rakt fram har ni kassorna och över dem hänger TV-monitorerna som visar de aktuella oddsen. I ena hörnet står en samling människor och vrålar åt en illegal blood-sport match som visas på en storbildstv. Bakom kassorna kan ni skymta Guiseppe.

Om RP:na säger att de vill sälja knark tar Guiseppe med dem in i det inre rummet. Guiseppe säger att han kan tänka sig att köpa 1 hg för en miljon Bolivar och kvitta Hectors innestående skuld. Han vet ingen annan som kan vara intresserad av köpa knark.

Scen 9 - Familjens svarta får

Den stora stålporten slår olycksbådande igen bakom er. På fängelsets innergård arbetar en grupp fångar. På den taggtrådsförsedda muren patrullerar k-pist beväpnade vakter. En vakt kommer fram till er och säger: -“Besökare till Domingo Aguillar? Följ mig!” Han

leder er in i den slitna fängelsebyggnaden. Väl inne i byggnaden följer ni en bred korridor. Väggarna är en murrig grön nyans och färgen har börjat lossna från väggarna. Luften är varm och unken och på avstånd hör ni skrik av smärta och råa skratt. Vakten stannar framför en brun intetsägande dörr och gestikulerar åt er att gå in.

När ni går in kommer ni in i ett stort rum som saknar fönster. Golvytan upptas av snörräta rader av bord. Vid några av borden sitter anhängare och fångar och pratar tystlåtet. En handfull vakter håller uppsikt över rummet. En dörr öppnas på andra sidan rummet och in kommer Domingo iförd handbojor. Han eskorteras av en storväxt, svartmuskig vakt. Domingo får syn på Pedro och kommer fram till ert bord och slår sig ner.

-“Tjena brorsan, det var inte igår.”

Om Pedro frågar efter personer som kan köpa knark blir Domingo orolig och frågar vad f-n Pedro håller på med. Domingo är en yrkesbrottsling, men han har för länge sedan insett att karriärmöjligheterna är begränsade och han försöker övertala sin lillebror att inte börja med några dumheter. Efter lite övertalande kan han dock förmedla kontakt till två personer som skulle kunna köpa knarket.

-“Pablo “Fettot” Garza, brukar hänga på en sjaskig bar som kallas Che Guevara, den ligger i slummen väster om stan. Han brukar kunna ta hand om det mesta. Men passa er, det är inga snälla kvarter.”

-“Charlos de Vino kan också kränga pulver. Han bor på Olof Palmes gata 27A. Hälsa den lilla vesslan att han är skyldig mig två miljoner.”

Domingo kan även förmedla kontakt med en vapenhandlare, om RP:na frågar.

-“Leon kan fixa hårdvaror. Han har en skrotfirma som heter Leons Mekaniska eller något sånt. Slå upp det i telefonkatalogen.”

Scen 10 - Che Guevara

När ni beger er in bland skjulen slår en fruktansvärd stank emot er. Runt er flockas undernärda smutsiga barn, de håller sig dock på lite avstånd men följer efter er när ni vandrar genom denna avfallshög. Efter en stunds irrande i den labyrintlika slummen hittar ni ett litet skjul byggt av plywood och korrugerad plåt. Ovanför skynket som tjänar som dörr hänger en planka där någon har skrivit Che Guevara med svart färg och ritat ett litet porträtt. Inifrån hör ni konversation blandat med skratt.

Ni drar undan skynket och ser in i ett litet rökigt och dåligt upplyst rum. Längs långsidan står en bardisk gjord av gamla bildelar. Bakom bardisken står en barbröstad mulatt med rakat huvud. Han blänger nyfiket på er då ni kikar in. Väggen bakom bardisken upptas av flaggor och porträtt av skäggiga män.

Resten av baren upptas av två bord, gjorda av kabeltrummor. På borden och på bardisken står några fotogenlampor och osar. Vid ett av borden sitter två män i tjugo års åldern på två ölbackar. Den som sitter närmast utgången är klädd i en nättröja och ett par slitna ctycamo-byxor. Han har långt axellångt svart hår och en guldring i höger öra. Han vänder sig mot ingången då han hör er, och ni ser in i ett koppärrigt ansikte. Hans kamrat har ett par svarta MX-byxor och en för stor orange anorak. Han tar en klunk ur sin öl och hans lackerade tuppkam svajar.

Om RP:na frågar efter “Fettot” säger bartendern att han inte vet vart han är.

Den koppärrige mannen säger: -“Jag vet vart han är, han spelar poker hos Fidel.”

Om RP:na frågar säger han att han kan visa vägen om han får 10.000 Bolivar (Kontant

så klart). Han har egentligen ingen aning om vart "Fettot" håller hus, utan tänker råna de uppenbarligen försvarslösa RP:na.

Jesus och Miguel kommer att leda RP:na genom labyrinten av skjul och avskrädeshögar tills RP:na är helt vilse. Då halar de fram varsin pistol och tänker plocka RP:na på alla deras pengar och värdesaker. (Inklusive knarket om de har det med sig.) Om RP:na gör för hårt motstånd flyr de. Om RP:na blir rånade får de den roliga bieffekten att de blir efterlysta av polisen, om de inte redan är det.

Scen 10 A - Caracas Most Wanted III

Om rollpersonerna blev rånade i scen 10 och tittar på TV någon gång dagen efter rånet.

Hernandez Sandoval står framför Balayne & Munoz Accounting. Han säger: -"I morse hittades Jesus Diaz fastspikad på ett skrivbord här på Balayne & Munoz Accounting." En bild av den koppärigemannen visas. Hernandez syns åter i bild: -"Jesus Diaz var en kriminellt belastad gängmedlem, den intressanta frågan är dock varför han var fastspikad på revisorn Hector Alfonsos skrivbord." En gammal passbild på Hector visas i TV-rutan. -"I måndags dödades 8 personer och 17 skadades då vild skottlossning utbröt på Balayne & Munoz Accounting. Polisen har ännu ingen förklaring till det inträffade. De senaste dagarna har flera kända syndikatmedlemmar och mängder av oskyldiga dödats i regelrätta gatustrider. Polisen verkar stå maktlös, men det är väl vad man kan förvänta sig av Caracas genom korrupta poliskår. Jag undrar dock vad Balayne & Munoz Accounting har att göra med det uppblossande gangsterkrig som rasar på Caracas gator. Och speciellt undrar jag hur dessa fyra personer är inblandade." Bilden växlar till gamla passbilder på er fyra. Hernandez fortsätter: -"De här fyra personerna arbetar på Balayne & Munoz, och har setts vid flera tillfällen då skottlossning utbrutit. Polisen söker dessa personer, och det gör vi också! Den som kan tipsa oss om vart vi kan finna dem kan se fram mot en belöning på en miljon Bolivar. Så om du har sett dem ring: 0021-Wanted." -"Det var allt för idag, men stanna kvar. Efter reklamen kommer Armand Galios litterära magasin."

Scen 10 B - Che Guevara, igen

Om RP:na blev rånade i scen 10.1 och återvänder till Che Guevara.

När ni stövlar in på Che Guevara ser ni killen i den orange anoraken sittandes vid en av kabeltrummorna. Framför sig har han en sönderslagen flaska, en halvfull flaska meskalin och några glas.

Han har uppenbarligen passerat apstadiet och satsar nu på att jobba sig nedåt. Killen har 75% av RP:nas kontanter kvar och knarket (om de tog knarket). Dock saknas alla värdeföremål och plastkort.

"Fettot" är inte här nu heller, men bartendern säger att han säkert kommer imorgon.

Scen 10 C - Che Guevara, trägen vinner

Om RP:na återvänder en tredje gång till Che Guevara är "Fettot" Garza där.

När ni kommer in på Che Guevara sitter en stor fet polynesier vid en av kabeltrummorna. Han är klädd i en färggrann hawaiiiskjorta och ett par shorts. Hans grova underarmar är täckta av tatueringar.

Mannen är "Fettot" Garza, han är dock inte intresserad av att köpa något knark.

Scen 11 - Caracas Most Wanted!

Om RP:na tar kontakt med Hernandez Sandoval, t.ex. genom att ringa 0021-Wanted, kan de stämma möte med honom. Hernandez går med på ett möte nästan varsomhelst under förutsättning att han får ha ett tv-team med sig. Polisen kommer dock att mycket diskret följa efter herr Sandoval och arrestera RP:na (Som vid det här laget är eftersökta!) om RP:na inte är mycket försiktiga.

Om RP:na är mycket försiktiga har de god chans att upptäcka (Ob 3T6 mot SYN) de civilklädda poliserna och finta dessa.

Lyckas de med detta kan de genomföra intervjun med Hernandez och förklara hur saker egentligen ligger till och om de inte har gjort sig skyldiga till något brott (Som kan bevisas!) kommer inte polisen och/eller syndikaten att våga röra dem (Just nu...). Happy ending!

Scen 12 - Charlos de Vino

Huset som Charlos de Vino ska bo i ligger på en liten tvärgata, inklämt mellan två större tvåvåningshus med smutsad vitputs. Huset är endast en våning och ser ut som de flesta andra husen i dessa slumkvarter; En stomme av lättbetongtegel som lyser fram mellan den illa skötta och flagnande vitputsen. En klängväxt har brutit upp ur den fläckvisa asfalten och växer över högra halvan av huset och täcker ett av de två fönstren. Huset har en grön flagnande trädörr och ett par liknande fönsterluckor sitter alltså stängda över det vänstra fönstret.

Om man knackar på vid resonabel tidpunkt:

När din knoge möter trädörrens fanér faller en flaga av klargrön färg mot dina fötter. Inifrån hörs ett grymtande och ni kan ana släpande steg inifrån huset genom det avlägsna trafikbullret. Efter någon minut öppnas dörren och ni ser en äldre kvinna i en grådaskig nattsärk med små blommor på. Hon har ett glest vit fågelbo på huvudet och när hon öppnar munnen för att fråga vilka ni är så avslöjar sig en tandlös gom.

(Charlos mamma bor ensam i huset sedan polisen hämtade Charlos. Hon är mycket ensam och bjuder gärna in spelarna på mat. Denna består dock endast av majsvälling eftersom att det är det enda hon kan äta. Hon är mycket gaggig och hör väldigt illa, men hon visar gärna foton på Charlos och avslöjar efter många om och men att han arresterades för två dagar sedan och att hans borgen är satt till en miljon Bolivar.

Scen 12 A - Borgen

När ni betalat borgen till polisen innan för luckan och en av er skrivit under tre olika papper så ombeds ni sitta ner för att vänta. Vänttrummet är risigt, ni sitter på några gamla trämöbler som är inkarvade med olika signaturer. Medan ni sitter där kommer en polis in med vad som liknar en prostituerad. Han låser fast henne i armstödet på soffan och hon sätter sig bredvid er. Polisen går fram till luckan och börjar snacka med vakthavande.

-”Hittade henne (nickar åt kvinnan) utanför en bank, säkerhetsvakten hade kört bort henne tre gånger tidigare idag, men hon kom tillbaka så jag blev tvungen att omhänderta henne.”

-”Jaså, är hon påverkad?”

-”Nej, inte allvarligt i alla fall, men det var Banco del Mare, du vet...”

-”Jaja okej, men om du inte har något blir vi nog tvungna att släppa henne.”

-”Njae, jag tror inte det, (han visar upp en ansemlig summa pengar, lite halvdiskret) då skulle dom bli lite besvikna.”

-”Okej, vi sätter henne ett dygn.” Vakthavande stämplar ett papper samtidigt som dörren

öppnas och Charlos de Vino stiger ut följd av en polisman som ber den ansvarige att skriva på ett papper.

Charlos stirrar med skräckslagen blick på er, hans mun står halv öppen och underläppen darrar till innan han slutligen får mål i munnen:

-”Vilka är ni?!” nästan skriker han, “Vad vill ni?”

Eftersom Charlos inte sett människorna som kommit för att betala hans borgen tidigare i sitt liv så tror han att de kommit för att ’tysta’ honom så att han inte skall kunna säga någontill polisen om någon. Eftersom han är tjallare så kan han tänka sig en uppsjö av personer som skulle kunna vara intresserade...

Charlos kommer snarast att försöka fly undan både eventuella hämnare och rättvisan men om spelarna sköter sig rätt kan han ge dem ett nummer till en kille som -”Kan vara intresserad av ett stort köp”.

Scen 13 - Numret

Telefonnumret är ett mobiltelenummer och går till en viss Diaz Ofondo. Diaz är ägare till ett ineställ som heter 'Megameta'. Han är inte intresserad av att snacka affärer per telefon, men bjuder spelarna till sin klubb följande kväll om de är intresserade.

Megameta ligger ‘downtown’, i nöjeskvarteren. Man kan känna en puls på dessa gator, en lockande rytm som bjuder alla och envar att dansa och släppa loss och att inte gå och lägga sig förrän alla pengar är slut. Gatorna kryllar av glada och berusade människor som draperade i grälla färger försöker glömma vardagens grå monotoni genom allsköns droger och nya bekantskaper. Mängder av neonskyltar och 3D hologramreklamprojektorer tapetserar husfasaderna och en ny basrytm dominerar varje gathörn. Men trots alla färger, ljud och glada miner lyser misären igenom för den som tittar med ett kritiskt öga.

Kön till Megameta slingrar sig runt ett svart lackerat staket, men det verkar också finnas en VIP ingång. *(Om spelarna sagt sina namn till Diaz så står de på gästlistan. Vilket innebär att de kan gå in genom VIP ingången. Ifall de gör så kommer de strax efter att de gått in bli upplockade av två biffar som visar vägen till Diaz kontor.)*

När ni passerat ingången kommer ni in i en stor marmorerad (*fuskmarmor så klart*) gång upplyst av röda lampor längs golv och taklisterna. Här inne står diverse människor och minglar, men det är inte trångt. Ifrån den borte änden av hallen kommer man direkt ut på en balkongliknande avsats som löper runt dansgolvet, som ligger en våning nedanför. Luften är tjock av rök och den smakar torrt. Hundratals lampor blixtrar och blinkar i alla möjliga färger, dessutom projiceras hela tiden hologram av lättklädda dansare och dansöser runt om i rummet, dessa hoppar dock något och är lite gammaldags såtillvida att de är något matta i färgen. Ett hundratal ungdomar uppehåller sig i lokalen.

Ni förs via köket till ett avsides kontorsrum i murriga lila färger. Ett maffigt skrivbord i ett överflödigt barockt utförande dominerar högra halvan av rummet medan andra halvan täcks upp av en soffgrupp i plastigt fuskläder. Mitt i rummet står Diaz, en ganska bastant man i trettioårsåldern iklädd en trendig gul kaftan från senaste modevågen. Han tar i hand och hälsar på er allihop, därefter tecknar han åt en av biffarna som tar fram en svart elektronisk manick som han slår på och scannar er med.

-”Man måste vara försiktig”, ursäktar sig Diaz.

(Det är en bugscanner som upptäcker dolda mikrofoner)

Diaz slår sig ner i soffgruppen och frågar om någon är törstig.

Diaz kan köpa upptill 5 hg om han får ett bra pris (Max: 30.000 Bolivar/g), men vill helst inte köpa mer än 1 hg med motiveringen att det kan vara svårt att sälja så mycket. Om man kan komma överens om affär så föreslår Diaz att man skall utväxla varor på klubben nästa kväll med hänvisningen att han måste få loss kontanter innan köp. Han kan även tänka sig andra ställen för affären men inte tidigare än klockan 16 nästa dag.

Scen 13 A - Deal

se föregående scen.

*Spelarna hamnar i Diaz kontor och affären sköts snabbt och smärtfritt. Diaz frågar där-
efter om ett sätt att nå RP:na om han vill ha mer, och ber dem sedan att lämna klubben.*

Scen 13 B - Har ni mer?

Om spelarna lämnat någon kontaktväg till Diaz kommer han att ringa efter två dagar då han har råkat torska dit för polisen. Detta säger han givetvis inte, men han har nu en polisfälla på gång och vill göra en snabb affär.

Han föreslår som vanligt sin klubb och vill köpa "så mycket som möjligt" och han är "mycket nöjd med amfetaminet", vilket han påstår ska ha "sålt som smör i solsken". Allt detta säger han helt obesvärat via telefon om så är fallet. Om spelarna går med på en affär så låt polisen ta dem och bura in dem på livstid eller liknande, eventuellt efter ett shoot-out.

Scen 14 - Jakt

Dessa scener används med fördel för att stressa och skrämma spelarna. Sätt in dem vid lämpliga tillfällen.

Scen 14 A - Jaktscen när spelarna är ute och åker någon form av bil

Ni rullar nedför gatan då plötsligt en bil dyker upp från ingenstans och prejar er. Era fordon kränger fram och tillbaka över vägen ackompanjerade av de andra bilisternas signalhorn, då ni uppfattar hur en av männen som sitter i den andra bilen riktar en stor pistol mot eran bil. PANG, PANG! två feta knallar dånar mellan husen och det regnar in glassplitter över er. (Nu kan du som spelledare göra dig av med den där tråkiga killen som hela tiden hänvisar till olika regelavsnitt och inte fattat vem som är allsmäktig, kortsagt om du vill skjuta någon så gör det, det är OK!)

Du känner hur det smärtar till i bröstet /armen/benet, och avger instiktivt ett vrål av smärta,

* sedan känner du hur du flyter iväg in i dimmornas land

* sedan känner du hur kläderna blir varma och klibbiga, ingen smärta, bara en påtaglig kyla som sprider sig från händer och fötter.

Till de andra i bilen:

[RP:en som blev träffad] skriker till, han får en stirrande blick och hela ansiktet förvrids i en grimas. Ni ser hur blodet sipprar fram mellan hans fingrar från ett skott sår. Då hör ni plötsligt en avlägsen polissiren. Strax därefter svänger den andra bilen av åt sidan och försvinner iväg längs en tvärgata.

Om inte spelarna hinner gömma sig kommer de att plockas in av polisen.

En polisbil kör fram och tvärnitar. Den lämnar ett långt svart osande spår efter sig. Där-

efter kliver två konstaplar ur bilen medan dammet lägger sig runt dem. Den ena håller sin pistol riktad mot er medan den andre går fram.

-”Jaha, hur var det här då?”

Poliserna kommer att kalla på ambulans om någon är skadad och därefter visitera RP:na och deras bil. Poliserna kommer även att kolla upp RP:na och upptäcka om de är efterlysta. Om RP:na är efterlysta eller poliserna hittar vapen eller knark ligger våra hjältar illa till. De kommer då att arresteras och dömmas till långa fängelsestraff.

Scen 14 B - Mobiltelefon

Om någon v RP:na har sin mobiltelefon påslagen efter måndag kväll kommer en av skurkarnas hackers pejla in deras läge. Samtidigt kommer han att leda en bil med skurkar mot RP:nas position.

Mobiltelefoncellerna i tätbebyggt område är max ett par hundra meter, vilket innebär att skurkarna har hyfsat goda chanser att få syn på RP:na. Om de får syn på dem försöker de få tag på väskan med våld.

Scen 14 C - Banken, affären, telefonautomaten eller liknande

Om spelarna använder betal- och kreditkort som är direkt kopplade till deras identiteter (magnetkort) så får en gangster hacker som sitter och spårar korten reda på vart de är och skickar en bil full med gangsters för att ta hand om väskan och spelarna. Responstid mellan tio och trettio minuter beroende på vart spelarna befinner sig.

Scen 14 D - Misslyckat överfall

När rollpersonerna befinner sig på trottoaren till en hårt trafikerad gata.

En svart Mercedes bromsar in och stannar vid trottoarenkanten, cirka 20 meter ifrån er. Dörrarna på passagerarsidan öppnas och ut kommer två män med varsitt hagelgevär. En av dem skriker något, men det drunknar i trafikbullret. Den andra mannen för upp hagelgeväret mot axeln och siktar mot er.

Plötsligt ser ni hur han faller framåt och blod stänker från hans huvud. Den första personen vänder sig om och tittar över axeln. På andra sidan gatan ser ni en polis i mc-ställ stå hopkrupen med sin grova revolver riktad mot den svarta Mercedesen.

Mannen med hagelgeväret slänger iväg ett skott, men missar och träffar huset bakom polisen. Polisen svarar med ett skott som splittrar bakrutan på Mercedesen.

Mannen med hagelgeväret slänger sig in i bilen och den accelererar med skrikande däck. Polismannen slänger sig upp på sin MC och följer efter bilen med blåljus och sirener.

Scen 14 E - Motorcykeln

Lämplig då rollpersonerna befinner sig på en trottoar eller dylikt.

En stor motorcykel kommer vrålande upp på trottoaren. På motorcykeln sitter två svartklädda personer, en av dem riktar en automatpistol mot er och trycker av.

Skurken siktar på den/de som bär på attachéväsor och han har FV 11 på pistol. Om RP:na släpper tappar väskan/väskorna så stannar motorcykeln till och killen med pistolen hoppar av och tar väskorna. Han kan dock bara få med sig två stycken. Därefter hoppar han upp på motorcykeln igen.

Motorcykeln lämnar trottoaren och blandar sig med den övriga trafiken, ackompanjerad av ett flertal signalhorn och okvädingsord. Ni ser hur motorcykeln svänger vid nästa korsning och försvinner utom synhåll.

Dessa personer tillhör det andra syndikatet, vilket innebär att RP:na fortfarande kommer att jagas. RP:na ligger då riktigt illa till om de blir av med väskan och kommer antagligen att dödas.

Scen 15 - Leons mekaniska verkstad

Om rollpersonerna kollar upp Leons mekaniska hittar de adress och telefonnummer i telefonkatalogen. Leons mekaniska verkstad är i realiteten ett skrotupplag beläget i ett industriområde en bit utanför Caracas.

Ni åker längs den breda gatan genom industriområdet, på bägge sidorna om er ligger små fabriker. På höger sida börjar ett högt staket av korrugerad plåt, över staketet skymtar ni en kran och staplar av skrotade bilar. Över en öppen grind som leder in till skrotupplaget sitter en liten skylt där det står: Leons Mekaniska Verkstad. Ni svänger in och stannar på den lilla plan som finns alldeles innanför grinden.

Till vänster om er finns en sliten barrack och bredvid den står en stor röd lastbil parkerad. Framför er breder en jättelik hög med rostande metallskrot ut sig. Till höger om er står mängder av mer eller mindre demolerade bilar staplade på varandra och över havet av bilar sticker en kran upp.

En storruxen gringo i ett oknäppt blåställ och med svart vildvuxet skägg kommer ut ur baracken. Han ställer sig och blänger på er och kliar sig på sin stora håriga bringa. Efter en liten stund utstöter han ett välformulerat: -"Va fan vill ni?" på amerikanska med en bred texasdialekt.

Leon är en northeamericano, och heter egentligen inte alls Leon. Han jobbade tidigare för CIA i Sydamerika, men slutade för cirka 25 år sedan då USA splittrades. Han har sedan dess försörjt sig som vapenhandlare och har rykte om sig att kunna ordna det mesta. Leon är inte dum, men han använder det för att verka ofarlig.

Nämner RP:na vapen och Domingo Aguillar skärper Leon till sig och säger att visst, han kan fixa vapen. Han ber RP:na att följa med.

Ni går in mellan staplarna med gamla skrotade bilarna. Efter en liten stund kommer ni fram till en öppen plats där kranen och en skrotpress står. Leon säger åt er att vänta och börjar sedan klättra upp i kranen. Väl uppe startar han kranen och lyfter upp en gammal rostig skrothög och ställer den åt sidan. Där skrothögen stod finns det en drygt meter hög gång in bland skrotbilarna. Leon kommer ner från kranen och viftar åt er att följa med honom in i gången.

Ni följer den mörka trånga gången ett par meter och kommer sedan in i ett stort rum bland rosthögarna. Rummet lyses upp av ett par nakna glödlampor som hänger i taket och lukten av olja är påtaglig. Längs väggarna står grönmålade trälårar och i ena hörnet står någonting stort med en presening över. Leon går runt och öppnar trälåarna. -"Se er omkring!" Leon kommer fram till hörnet. -"Den här är en skönhet!" han drar av preseningen. Under preseningen står en gatlingkulspruta på stativ, komplett med bilbatteri och en tusenskott-

skassett.

Leon har för tillfället väldigt dåligt med små handeldvapen, han har dock ett överflöd av tyngre grejor. Nedan följer en lista på godbitarna om RP:na skulle vara intresserade:

1 st S&W SR765 + 2 mag	(Pistol)	100.000 Bolivar
2 st Hiroki M380 + 2 mag/st	(K-pist)	120.000 Bolivar/st
20 st M16A4	(Ak)	150.000 Bolivar/st
100 mag 5.56*45 mm (30 skott)		8.000 Bolivar/st
50 st AKM	(Ak)	60.000 Bolivar/st
100 mag 7.62*39 mm (30 skott)		6.000 Bolivar/st
2 st Frachi SPAS-14	(Pumphagel)	100.000 Bolivar/st
50 lådor Kaliber 12, (50 slugs)		8.000 Bolivar/st
1 st CWS M50 + 1 mag (7 skott)	(Psk-gevär)	370.000 Bolivar
1 st NA BX + 1 kassett (1000 skott)	(Gatling-ksp)	1.000.000 Bolivar
6 st Dneagel Midget Man	(P-skott)	75.000 Bolivar/st
1 st Franklin Frog	(Lv-robot)	450.000 Bolivar
100 st US-Army M12	(Splitter-hgr)	11.000 Bolivar/st
12 st M3A3	(Chock-hgr)	25.000 Bolivar/st
50 kg C8	(Sprängdeg)	24.000 Bolivar/kg
2 st Spräng-kit		100.000 Bolivar/st

Scen 16 - Kemi?

Om spelarna uppsöker kemilärarinnan för att kolla knarket.

Spelarna kan ringa innan men det är inte nödvändigt, hur som helst behövs det lite övertalning för att få lärarinnan att kolla om man inte fintar förstås...

Ni kör upp på skolans parkering, det är ganska glest, mest gamla skrotiga bilar men en och en annan något mer välbevarad står parkerade på asfaltsplanen. Ni går mot huvudbyggnaden som är uppförd i glas, metall och lättbetong. Den har börjat rämna på en del ställen p.g.a. dåligt underhåll. Byggnaden är femvåningar hög. Några ungdomar står på den låga trappan upp mot entrén. De är klädda i åtsittande jeanskläder med skrikiga rosa och gröna schalar knutna runt armar, ben och huvud. De är långhåriga och ser hemskt ovårdade ut. När ni går förbi dem hör ni ett:

-Öh! vicka ä'ni?

Det är skolans riktiga rötägg Desmond som visar på sin gästfrihet. Desmond är inte blyg och inte särskilt smart heller. Men han vet att det är han som 'äger' det här stället, d.v.s. langar drogerna och pressar de yngre eleverna på pengar. Nu vill han veta vem som är på väg in på hans territorium. Kanske är det någon som är här för att hjälpa något annat gäng att ta över droghandeln? Om spelarna ignorerar Desmond kommer han och några ur hans pudelrockar-gäng att förfölja spelarna med mindre intelligenta glåpord som 'jävla översittare' och 'svin-bögar' Om spelarna däremot börjar prata med Desmond vill han gärna verka värdsvan vilket snabbt blir patetiskt. Sedan försöker han sälja droger och stillet... och ja han kan tänka sig att köpa några gram; tre eller fyra... (Max 25.000 Bolivar/gram).

Korridorerna är skitiga, det ligger papper på golvet lite överallt och här och var kan man skymta fimpar och levrat blod.

Om spelarna inte ringt innan så bör de gå till receptionen för att kunna hitta till kemisalarna.

Ni når kemisalen. Dörren står öppen och inne i rummet står Victoria san Suarez och sam-

talar med några mer skötsamma elever.

- När hon ser er blir hon mycket förvånad och tystnar för ett kort ögonblick...
- När hon tittar upp och ser er säger hon "Hej" och vänder sig sedan till eleverna och ber dem att gå.

Hon är som sagt lite negativ till att undersöka knarket om hon får veta att det är knark det rör sig om, annars frågar hon en massa frågor innan hon gör en kemisk analys som tar mellan två och en halv till fyra timmar beroende på vad hon vet om pulvret.

Hon kan lämna följande uppgifter när analysen är klar men hon frågar hellre en massa frågor:

1. Det är en form av väldigt starkt meta-amfetamin.
2. Det är troligen fem till tio gånger starkare än vad "vanligt" meta-amfetamin är.
3. Det är en centralstimulantia.
4. De vanligaste abstinensen är depression och orkeslöshet.

Däremot har hon inte en aning om priset...

Scen 17 - Räddare i nöden

När det är lämpligt, från och med onsdag och framåt (senast fredag) kan följande scen inträffa. Bakgrunden är att bossen har tröttnat och anställt en mycket välrenommerad yrkesmördare. Kvinnan i fråga har tagit hem cirka 250 kontrakt vilket kan anses som ett världsbästa rekord. Hon flyger in från CFS tidigast onsdag förutsatt att tillräckligt många försök att mörda rollpersonerna och ta tillbaka väskan har gjorts. Scenen kan appliceras på valfri plats, som dock är folktom.

Ni stannar alla upp då ni ser en mycket stilig kvinna komma runt hörnet. Långa perfekta ben med nätstrumpor, liten kritstrecsrandig kjol och kavaj. Svart hatt med flor och svarta kraghandskar. Hon stannar cirka sju meter ifrån er och tar upp något ur handväskan, ni stelnar till och en isande känsla av förvåning löper längs ryggraden. Vem hade trott att döden hade rött läppstift?

BANG-BANG!! Ni rycks ur er trans av två nästan överkliga dån, kvinnan framför er flyger åt sidan och stannar mot en vägg. När hon faller mot golvet lämnar hon en röd fläck på väggen. Snett bakom kvinnan ser ni en man i skuggorna. Han har lång rock och hela hans skepnad verkar disigt grå. Det luktar krut och ni anar en stor pistol i mannens hand. Han säger:

-”Ni har mäktiga fiender, här är ett användbart telefonnummer. Han låter ett vitt visitkort falla mot marken. Det är hans varor som ni åkt stan runt med. Jag måste gå nu och det bör ni oxå göra, hon där är eller ska jag säga var norra Amerikas bäst betalda lönnmördare.”

Martinez känner väl igen rösten men kan inte placera den riktigt. Sedan lämnar mannen er. Därefter ser inte rollpersonerna skynten av vart han tar vägen.

Scen 17 A - Vad har ni gjort?

Om spelarna ringer telefonnumret på visitkortet.



Plantage & anläggningar

Eduardo Márques

CEO

Telephone: +58 (0)025-239633
Telefax: +58 (0)025-239935
E-mail: eduardo@plantage.matrix.ve

Postal address:
105 V Caracas
Venezuela

-”Eduardo Márques telefon, vem där?” svarar en len kvinnoröst.

Om spelarna använder något annat än sina riktiga namn är Eduardo Márques inte intresserad av att prata med dem. Annars kopplas de;

-”Ja... vad vill ni?”

Det här är självaste maffiabossen. Han kommer att känna sig överlägsen så länge han inte känner till att lönnmördaren är död. Han kommer att bli oroad och förvånad om han får veta att hans senaste plan gått i stöpet, men han är inte intresserad av att prata affärer över telefon. Dock är han intresserad av att få tillbaka sitt knark. Kanske träffas någonstans...

Scen 17 B - Den sista affären

Om inte spelarna väljer plats kommer Eduardo att föreslå en adress (Gallera Calle 17 = Gallärgatan) som visar sig vara ett gammalt rivningshus i slummen. De är intresserade av att betala om priset är rätt (< 50 miljoner Bolivar) och spelarna inte ger dem alla chanser i världen att blåsa dem.

När ni närmar er huset på Gallera Calle 17 så inser ni att det är ett rivningsobjekt. Huset har två våningar och består så vitt man kan se endast av betongstrukturen och ett trasigt tegeltak. Det finns bara en ingång och den saknar dörr. Det tycks ha varit ett hyreshus, då man stiger in i ett trapphus direkt från utsidan. Ni går upp en våning, där finns det tre dörrhåll. Ni ser in i ett av dem och där sitter det två män på några gamla stolar. *(Det finns sex till: två i lägenheten till höger och två i den till vänster, en i källaren och en uppe på taket. De har pengarna i en väska i lägenheten till höger, den bärs in när de ropar efter den. Vilket de gör då de ser något bevis på att knarket är närvarande.*

Om RP:na lyckades överleva bytet har de antagligen tillräckligt mycket pengar för att ta en välbehövlig semester från Venezuela och aldrig komma tillbaka. Spelet är slut.

Scen 18 - Omhändertagen av polisen

Om RP:na blir omhändertagna av polisen är det kört. Knarket kommer att bytas ut och RP:na kommer att försvinna på ett eller annat sätt. Game over man! Game over!

Scen 19 - Lämna landet

Om RP:na försöker lämna landet med knarket är det kört, gå till scen 18.

Om RP:na är efterlysta och försöker lämna landet: Jaga RP:na på flygplatsen/hamnen etc, men låt dem komma undan.

Har RP:na tillräckligt mycket pengar (25+ miljoner Bolivar) och försöker lämna landet illegalt, så undkommer de, för tillfället. Detta tar dock minst tre dagar att ordna. Om RP:na kommer undan kommer de dock att spåras upp och avrättas, men det ligger utanför det här scenariot.