**Justice Riders**

Ett äventyr i USA, där ett par heroiska knuttar ska rädda sin favoritbar från ett motorcykelgängs klor. Settingen är i närheten av Amarillo, Texas, som ligger vid route 66.

Del I: Baren

Äventyret börjar klockan 11 en lördagsmorgon på McCarter’s Bar & Motel där samtliga rollpersoner sitter och vilar sig inför, efter eller mitt i sin vanliga helgrunda. De känner alla ägaren Jack McCarter och hans dotter, servitrisen Dorah, sedan länge. Efter en stund kommer det in ett gäng knuttar i gängvästar med vårtsvin målade på ryggen. Ledaren för knuttarna, en muskulös man med vit mustasch som röker cigarr slänger en blick över rummet innan han kliver bort till bardisken där McCarter står. De byter några ord i viskande ton, varefter de försvinner in i Motel-sektionen av byggnaden. Om rollpersonerna försöker komma efter och Jack märker det säger han att de ”inte behöver oroa sig”.

Med ett lyckat Uppmärksamhet-slag kan rollpersonerna några ögonblick senare höra kvävda slag och dunsar inifrån. Strax efteråt kommer tio gängmedlemmar ut släpandes på Jack, som är blåslagen men vid medvetande, och börjar muntert slå sönder flaskor, stolar och bord. De börjar även terrorisera gästerna, som flyr åt alla håll. Här är det dags för rollpersorna att stiga in.

Gängmedlemmarna slåss med knytnävarna utom två av dem som har baseballträn. Om rollpersonerna däremot drar vapen drar de kniv till svar. När rollpersonerna är fler stående än gängmedlemmarna inser de att de håller på att få stryk och flyr ut till sina motorcyklar. Om rollpersonerna frågar Jack vad som hänt berättar han darrande följande:

Den muskulösa mannen, som går under gängnamnet ”Rage”, frågade Jack om vilket rum de skulle ställa sina ”varor” i, varefter Jack bad honom att komma ut i motell-delen. Väl där ute sa han att deras överenskommelse gällde ett tillfälle och inte mer. På detta svarade Rage att den gäller så länge han säger att den gäller och la till att om Jack håller sin dotter kär så ska han inte säga emot. I samma stund kom ett par gängmedlemmar ut med Dorah uppbunden och munkavlad. Jack blev alldeles blek, sedan vände han sig mot Rage i raseri. Innan han så mycket som hinner lyfta sin hand blev han dock nedslagen. Ett par gängmedlemmar drog iväg med Dorah bakvägen och Rage upplyser Jack om att han har tills midnatt på sig att göra i ordning ett rum. Han vände sig sedan till återstoden av gänget och sa:

”Ge Jack ett smakprov på vad vi kommer att göra med flickan om han krånglar”

Gängmedlemmarna flinade och gick ut i baren släpandes på Jack.

Om någon av karaktärerna tjuvlyssnade kan de självklart påverka händelseförloppet. Kontentan bör i vilket fall bli att Dorah blir kidnappad och att de måste åka efter Rage, ledaren för gänget. Rollpersonerna kan antingen fråga ut överlevande gängmedlemmar eller skugga/jaga efter dem som åkt iväg.

Del II: Bygget

Det visar sig att Dorah har tagits till ett bygge i Amarillos södra utkant. Bygget ska tydligen bli ett nytt hotell. När rollpersonerna kommer dit ser de bara byggarbetare. Om de frågar någon av dem om Dorah eller andra spricker de upp i leenden och säger att jovisst har de det. Sedan omringar de rollpersonerna och informerar dem om att de också fått fina pengar för att se till att de inte följer efter. Rollpersonerna kan försöka muta eller prata sig ur situationen.

Byggarbetarna är 12 stycken, 10 med järnrör och 2 med släggor. Om rollpersonerna är 3 eller färre är byggarbetarna istället 8 stycken, 6 med järnrör och 2 med släggor. Alternativt är byggarbetarna 3 gånger så många som rollpersonerna, och var tredje bär slägga. När rollpersonerna besegrat mer än hälften flyr resterande eller ger upp.

Uppgivna byggarbetare berättar att det sitter en gängmedlem på platskontoret och att han säkert vet vart Dorah har tagits. På kontoret sitter en kille som är hög som ett höghus med en hög kokain på skrivbordet. Han tror att rollpersonerna är demoner och berättar mer än gärna vad de vill veta – att Dorah tagits till VIP-sektionen på nattklubben Swinging Cindy. I rummet finns även, för den som letar, ett hagelgevär och 20 skott till den. Killen har en .38 special på sig som han inte kommer på att använda om inte rollpersonerna är väldigt hotfulla.

Om rollpersonerna valt att skugga gängmedlemmarna kan de se hur de går upp till kontoret, är inne en stund medan de pratar med den nerknarkade killen, som de kallar för ”Larry”, får samma information som rollpersonerna och sticker sedan till Swinging Cindy. Om de däremot upptäcker rollpersonerna tar de istället vapnen som finns på kontoret och skjuter mot dem. Om rollpersonerna slåss mot gänget lägger sig inte byggarbetarna i, speciellt inte om det blir eldstrid.

Del III: Swinging Cindy

När rollpersonerna väl når Swinging Cindy är klockan runt sju på kvällen och solen har börjat sjunka i horisonten. Klubben ligger några kvarter in i staden i ett område med höghus i betong. Den rosa neonskylten med klubbens namn i snirkliga bokstäver sprakar då och då till. Klubben har precis öppnat, och en liten kö har bildats vid ingången. I en gränd bredvid finns en dörr med en röd VIP-skylt över och en ordningsvakt i sjaskig kostym utanför. Fem Harley Davidson-motorcyklar i Raging Hogs färger står parkerade vid ingången.

Inne på klubben (som består av en bar, ett par runda bord i hörnet och ett dansgolv) finns även där en VIP-ingång som vaktas av en ordningsvakt. Denne är dock mer intresserad av att stöta på den kvinnliga bartendern och har inte lika bra uppsikt över vem som går in och ut.

Ordningsvakten på utsidan har däremot koll och blockerar dessutom dörren med sin kroppshydda. Han är däremot inte helt omöjlig att komma förbi. Även han har aptit på kvinnor, och drar sig inte för att ta emot en muta eller två. Utan att RP prutar kan han släppa in rollpersonerna på ”gästpass” för 30 dollar per person.

VIP-sektionen består av en ”hall” på marknivå där VIP kan hänga av sig sina kläder i en specialgarderob. Här sitter två yngre Raging Hogs-medlemmar som inte är beredda på att träffa beväpnade personer. De har bara var sin kniv och kan lätt övermannas eller fås på flykt.

En trappa upp finns en korridor med tre dörrar som vetter mot klubbens dansgolv. När RP kommit upp öppnas en mittendörren och Rage kommer ut tillsammans med två hantlangare beväpnade med revolvrar. Han tar ut sin cigarr ur munnen och säger ”Chefen bad mig ta hand om er” innan han släpper den på golvet, trampar på den och drar igång sin motorsåg. Både han och gängmedlemmarna slåss tills de är oskadliggjorda. Om rollpersonerna är få eller hittills krossat allt motstånd kan hantlangarna vara fyra eller fler, alternativt ha samma värden som Rage.

Det första rummet i korridoren är tomt, det mittersta är fyllt med sprit och droger och i det sista rummet väntar en överraskning. Där sitter en stor man i vit kavaj (Sergeij Bolchev) på en soffa bredvid Dorah som fortfarande bär munkavle och rep och är stel som en pinne och tyst som en mus. Bakom dem står en man med rakad skalle i tuxedo (KGB-agent, om rollpersonerna haft det lätt i strid under äventyret är de två, alternativt ännu fler). Bakom dem finns en spegelvägg som man ser klubbens dansgolv genom. Mannen i vitt ler ett brett leende som visar många guldtänder och viftar med en stor pistol.

”Bra jobbat, americano”, säger han. ”Ni har gett mig och Rage stora problem. Lever han fortfarande, förresten? Ja, det spelar ändå ingen roll. Det finns bara en belöning för misslyckande. Och bara en belöning för Sovjets fiender.”

Han fortsätter sedan förringa rollpersonernas åtagande och provocera dem tills de anfaller. Om de inte gör det så avslutar han med ”men nåja, ni ska väl ha er belöning ändå, americano”, varpå han och hans livvakt(er) omedelbart drar vapen och skjuter på rollpersonerna. Så fort striden börjar så kastar sig Dorah ur vägen och gömmer sig i ett hörn av rummet.

Striden pågår tills Sergeij är nere på sitt sista skurkpoäng eller rollpersonerna håller på att utmanövrera honom. Då tar han fram en detonator som han trycker av, och hela huset börjar rasa samman. Han ställer han sig sedan vid glasväggen, vilken förmodligen gått sönder under striden, vänder sig mot rollpersonerna och säger ”ni vinner denna gången, americano. På återseende” varpå han hoppar ner mot dansgolvet och försvinner genom VIP-ingången. När rollpersonerna försöker leta efter honom finns han ingenstans, men utanför saknas en av gängets motorcyklar. Om han på något sätt är låst från att fly använder han sitt sista poäng för att bryta sig loss eller på annat sätt ta sig utanför rollpersonernas räckvidd.

Med Sergeij och hans vakter ur vägen kan rollpersonerna rädda Dorah och fly ur den kollapsande nattklubben för att åka mot den vackra solnedgången och kvällsmat på det bästa haket på route 66.

**Om rollpersonerna tagit genvägar i sin undersökning** (som att fråga ut gängmedlemmar i baren, skugga dem istället för att slå ut dem och att gå direkt till kontoret på byggplatsen) så kan de, om SL vill, nå fram vid klockan halv sex istället för sju och hittar då Rage och en gängmedlem rökandes utanför VIP-ingången. Klubben har inte öppnat, ordningsvakterna är inte där och inga andra gängmedlemmar (utom möjligtvis de som RP skuggat) finns på plats. Striden med Rage sker alltså i gränden istället och inga andra hinder kommer i vägen fram till Sergeij.

**Spelledarpersoner**

Sergeij Bolchev

Sovjetisk KGB-agent som skickats till USA för att korrumpera och förstöra samhället inifrån. Han gör detta genom att orkestrera kriminell versamhet och muta politiker med generösa bidrag från moder Ryssland. Han bär på en djup avsky för amerikanare och skyr inga medel för att slutföra sitt uppdrag. Sergeij reser sig nära två meter över marken, klär sig avslappnat i vit kostym och hawaiiskjorta och bär så gott som alltid ett överlägset flin som visar upp hans många guldtänder.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Grundegenskaper | | Förmågor | | | Specialiseringar | | |
| Styrka | 2 | Närstridsvapen | | 2(5) |  | | |
| Fysik | 2 | Skjutvapen | | 3(6) |  | | |
| Smidighet | 3 | Slagsmål | | 2(5) |  | | |
| Intelligens | 3 | Undvika | | 2(5) |  | | |
| Personlighet | 2 | Fordon | | 2 |  | | |
| Uppmärksamhet | 3 | Iakttagelseförmåga | | 3 |  | | |
| Initiativ | 6 | Infiltration | | 2 |  | | |
| Skurkpoäng | 3 | Manipulation | | 2 |  | | |
|  |  | Rörliga manövrer | | 2 |  | | |
| Utrustning: Tung revolver, kniv, guldtänder, glassig kavaj, skottsäker väst, sedelbunt på 1000 dollar | | | | | | Rustning: Kevlar, ABS 3 | |
| Vapen | Skada | | Kaliber | Salva | | Magasin | Räckvidd |
| Ruger Redhawk | 4T | | .44 Magnum | 2 | | 6 | 55 m |
| Butterfly-kniv | 1T+STY (3) | |  |  | |  |  |

Sovjetiska KGB

Sovjetiska agenter som följt med Sergeij Bolchev på hans uppdrag till USA. Det finns alltid minst en i närheten av honom för att skydda och understödja honom i strid.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Grundegenskaper | | Förmågor | | | Specialiseringar | | |
| Styrka | 3 | Närstridsvapen | | 1(3) |  | | |
| Fysik | 2 | Skjutvapen | | 3(6) |  | | |
| Smidighet | 2 | Slagsmål | | 3(5) |  | | |
| Intelligens | 1 | Undvika | | 2(4) |  | | |
| Personlighet | 1 | Iakttagelseförmåga | | 1 |  | | |
| Uppmärksamhet | 3 | Infiltration | | 2 |  | | |
| Initiativ | 5 | Manipulation | | 2 |  | | |
|  |  | Rörliga manövrar | | 1 |  | | |
| Utrustning: Tuxedo, Svarta solglasögon, öronsnäcka, lätt pistol | | | | | | Rustning: Ingen | |
| Vapen | Skada | | Kaliber | Salva | | Magasin | Räckvidd |
| .38 special | 2T | | .38 special | 3 | | 6 | 50 m |
|  |  | |  |  | |  |  |

Conrad ”Rage” Willis

Ledaren för motorcykelgänget ”Raging Hogs”. Arbetar under den ryska spionen Sergeij Bolchev. Rage själv är medellängd, muskulös och röker cigarr. Han klär sig i gängväst prydd med etiketten ”PRESIDENT” tillsammans med skinnbyxor, bandana, svarta solglasögon och ett solkigt linne. Han bär en tjock vit mutton chop-mustasch.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Grundegenskaper | | Förmågor | | | Specialiseringar | | |
| Styrka | 3 | Närstridsvapen | | 3(5) | Knivfajt | | |
| Fysik | 2 | Skjutvapen | | 2(4) |  | | |
| Smidighet | 2 | Slagsmål | | 3(5) |  | | |
| Intelligens | 1 | Undvika | | 3(5) |  | | |
| Personlighet | 1 | Fordon | | 2 |  | | |
| Uppmärksamhet | 2 | Iakttagelseförmåga | | 1 |  | | |
| Initiativ | 4 | Rörliga manövrer | | 1 |  | | |
|  |  |  | |  |  | | |
| Utrustning: Gängväst, Cigarr, Motorsåg, Lätt pistol, MC-ställ | | | | | | Rustning: MC-ställ, ABS 1 | |
| Vapen | Skada | | Kaliber | Salva | | Magasin | Räckvidd |
| .38 special | 2T | | .38 special | 3 | | 6 | 50 m |
| Motorsåg | 3T+STY (6T) | | - | - | | - | Närstrid |

Raging Hogs-medlem

Oborstade, i åldrarna 25-45, samtliga är män. Är uppblåsta och agerar alltid överlägsna, såvida de inte blir ensamma, då de snabbt bryter ihop och försöker fly. Om de blir pressade är de beredda att sälja ut sina gängbröder. De bör vara minst dubbelt så många som rollpersonerna för att ha en chans mot dem.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Grundegenskaper | | Förmågor | | | Specialiseringar | | |
| Styrka | 2 | Närstridsvapen | | 2(4) |  | | |
| Fysik | 2 | Skjutvapen | | 1(2) |  | | |
| Smidighet | 2 | Slagsmål | | 2(4) |  | | |
| Intelligens | 1 | Undvika | | 1(3) |  | | |
| Personlighet | 1 | Fordon | | 2 |  | | |
| Uppmärksamhet | 1 | Iakttagelseförmåga | | 1 |  | | |
| Initiativ | 3 | Rörliga manövrer | | 1 |  | | |
|  |  |  | |  |  | | |
| Utrustning: Gängväst, Kniv eller basebollträ, Joint eller påse gräs | | | | | | Rustning: Ingen | |
| Vapen | Skada | | Kaliber | Salva | | Magasin | Räckvidd |
| Basebollträ | 2T+STY (4T) | | - | - | | - | Närstrid |
| Kniv | 1t+STY (3T) | | - | - | | - | Närstrid |

Byggarbetare

Svartbetalda arbetare som mutats av Raging Hogs. De bör vara cirka tre gånger så många som rollpersonerna för att utgöra ett hot. Var tredje bär på en konstruktionsslägga. När hälften av arbetarna oskadliggjorts flyr resten.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Grundegenskaper | | Förmågor | | | Specialiseringar | | |
| Styrka | 3 | Närstridsvapen | | 1(2) |  | | |
| Fysik | 2 | Slagsmål | | 2(3) |  | | |
| Smidighet | 1 | Undvika | | 1(2) |  | | |
| Intelligens | 1 | Allmänbildning | | 1 |  | | |
| Personlighet | 1 | Fordon | | 2 |  | | |
| Uppmärksamhet | 1 | Händighet | | 2 |  | | |
| Initiativ | 2 | Iakttagelseförmåga | | 1 |  | | |
|  |  |  | |  |  | | |
| Utrustning: Slägga eller järnrör, slitna jeans, skjorta, 3d6 dollar | | | | | | Rustning: | |
| Vapen | Skada | | Kaliber | Salva | | Magasin | Räckvidd |
| Järnrör | 1T+STY (4) | |  |  | |  |  |
| Slägga | 2T+STY (5) | |  |  | |  |  |

Ordningsvakt

En helt vanlig ordningsvakt som råkat vara på fel plats vid fel tillfälle. Han viker sig för mutor, pistolhot och inviter från kvinnor. Han försvarar sig mot anfall som görs med eller utan närstridsvapen, men viker sig snabbt om han tar skada.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Grundegenskaper | | Förmågor | | | Specialiseringar | | |
| Styrka | 2 | Slagsmål | | 2(3) |  | | |
| Fysik | 2 | Allmänbildning | | 1 |  | | |
| Smidighet | 1 | Fordon | | 1 |  | | |
| Intelligens | 1 | Iakttagelseförmåga | | 1 |  | | |
| Personlighet | 1 | Säkerhet | | 1 |  | | |
| Uppmärksamhet | 1 |  | |  |  | | |
| Initiativ | 2 |  | |  |  | | |
|  |  |  | |  |  | | |
| Utrustning: Sjaskig kostym, 2d6 dollar | | | | | | Rustning: | |
| Vapen | Skada | | Kaliber | Salva | | Magasin | Räckvidd |
| Knytnäve | STY (2T) | | - | - | | - | Närstrid |
|  |  | |  |  | |  |  |