



HAVETS TIGRAR – NEOTECH 2 ÄVENTYR

Bakgrund

Gas Europa är ett av världens största petroleumföretag. Det har sitt högkvarter i Berlin, men är verksamt över hela världen. Vissa konflikter har uppstått med icke namngivna kinesiska petroleumföretag med anknytning till Triaderna. Detta kinesiska företag har utarbetat en plan för att kidnappa Gas Europas framgångsrike sydöstasienchef – Jean-Luc De Meyer.

Planen går ut på att kapa den oljetanker som De Meyer kommer att mellanlanda på då han flyger mellan Djakarta och Kuala Lumpur. Själva kapningen kommer att utföras av en piratorganisation som lyder under Triaderna. Piraterna kommer också att kunna pressa försäkringsbolaget på pengar.

Introduktion

Äventyret startar ett stycke in i handlingen, då rollpersonerna befinner sig ombord på Gas Europas helikopter med destination Kuala Lumpur. En av rollpersonerna råkar vara släkt med De Meyer [SL bestämmer vem] och eftersom rollpersonerna också skulle till Kuala Lumpur har De Meyer erbjudit sig att ta med rollpersonerna i hans privata helikopter.

Om rollpersonerna har vapen som de vill ha med sig, så kommer dessa att vara undanstuvade i helikopterns bagageutrymme (vilket inte går att nå från helikopterns passagerarkabin).

Flygfärden

Färden med helikoptern är mycket bekväm, kabinen är ordentligt ljudisolerad och har bekväma säten. Flygningen går på 200 meters höjd i en fart av drygt 300 km/h. Den totala flygsträckan är planerad till 1250 km, vilket motsvarar fyra timmars flygning.

Under flygningen finns det möjlighet att samtala både med De Meyer och livvakten Bob Chandler. De Meyer är mest intresserad av att prata om Gas Europa och om sig själv. Om

rollpersonerna ger sig in i denna diskussion så kommer De Meyer att berätta en hel del om Gas Europa, eller GE som han kallar företaget. (Denna information finns i företagsbeskrivningen sist i detta häfte.)

Bob Chandler kommer inte att aktivt föra en diskussion så länge han är i sällskap med De Meyer, men han svarar på alla frågor som han får.

De Meyer berättar efter en timmes flygning: ”Jag hoppas flygningen har varit angenäm. Jag har inte nämnt det tidigare, men jag ämnar göra ett kort besök på en supertanker som stävar mot Malackasundet. Det kommer att gå mycket snabbt och jag hoppas inte att det är till några problem för er.”

Mellanlandningen

När helikoptern har varit i luften i två timmar så kommer den att sakta in farten då den närmar sig Gas Europa-tankern GE SeaStar. Tankern är ett relativt modernt skepp och De Meyer berättar: ”SeaStar är vad vi kallar en 'Ultra Large Crude Carrier' – hon är på över 400.000 ton. Fint fartyg tycker jag...”

Själva inflygningen går utan missöden och efter ett tag står helikoptern på tankerns helikopterplatta. Piloten öppnar dörrarna och De Meyer, livvakten samt piloten tar sig ut på helikopterplattan och går bort mot en dörr som leder in i tankerns överbyggnad.

Rollpersonerna kan gå ut på helikopterplattan om de vill men de hinner inte speciellt långt innan de hör ljudet av automateld. Helikopterpiloten stappar döende ut genom dörren där De Meyer och Chandler gick in. Därefter kommer ett par svartklädda personer att rusa ut genom dörren för att övermanna rollpersonerna.

Piraterna är 25 stycken till antalet och det är mycket osannolikt att rollpersonerna skulle lyckas klara sig undan från att bli tillfångatagna. Om rollpersonerna inte ger sig kommer piraterna att börja skjuta mot helikoptern med sina AK-74:or.

Slutresultatet kommer att bli att piraterna får tag i rollpersonerna döda eller levande...



Fångade!

Rollpersonerna kommer att avväpnas, visiteras och hårdhänt placeras i en av extrahytterna på däck två. [SL: De Meyer och Chandler placeras i var sin cell på samma våning. Tankerns ordinarie besättning (10 personer) är inlåsta i sina hytter på däck 4.]

Från sina hytter kommer rollpersonerna se hur tankern ändra kurs och hur farten ökas. Tankern tycks vara eskorterad av minst två robotbestyckade motorbåtar.

Genom att se var solen befinner sig kan man avgöra att tankerna vänt 180 grader och nu stävar i sydöstlig riktning. (att komma underfund med detta kräver ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot färdigheten Navigera eller ett svårt slag (Ob4T6) mot PSY.

Indonesiska kustbevakningen

Rollpersonerna kommer efter ett par timmars fångenskap att se hur ett par kustbevakningsfartyg närmar sig. Rollpersonerna kommer strax att få bevittna hur dessa indonesiska fartyg avlägsnas från vattenytan med hjälp av fem robotskott. Rökstimmorna från sjömålsrobotarna är mycket kraftiga.

Piratbasen

Efter ytterligare några timmar så närmar sig tankern en liten ö. Supertankern bogseras efter ett tag in i en liten vik av en gammal bogserbåt. Över viken finns ett speciellt kamouflagenät som tycks täcka hela tankern.

[SL: Piraterna tar tankern till en ö som ligger sydväst om Singapore. I viken har piraterna riggat upp ett speciellt satellit-skyddat kamouflagenät över hela viken.]

När tankern ligger för ankar i viken kommer dörren till hytten där rollpersonerna befinner sig att öppnas. In knuffas Bob Chandler. Dörren stängs med en gång. Chandler berättar att piraterna tog med sig De Meyer iland.

Chandler går bärsärkargång

Chandler blir argare och argare ju mer tiden går. Efter flera upphetsade monologer kommer han att besluta sig för att försöka göra något. Han förklarar: ”Jag kommer att försöka ta

kontrollen över tankern – det är vår enda chans. Jag måste rädda Jean-Luc.”

Chandler sätter igång med att försöka få upp låset, vilket han faktiskt lyckas med. Innan han ger sig i väg kommer han plocka fram två automatpistoler som han gömt i byxorna. Han räcker över en av pistolerna, en Franklin Plastic, till den närmaste rollpersonen och säger: ”Jag har en extra av dessa plastpistoler, ta den här, den kan behövas.”

Chandler ger även samma rollperson en speciell anropssignal: ”Om ni skulle få tag på en radio så kan ni sända G-E-S-P-R-I-O-G-E-S-E-A-S-T-A-R, så kommer Gas Europa att förstå att något har hänt på tankern.” Därefter ger sig Chandler iväg och detta är det sista rollpersonerna ser av honom, även om de kommer att höra en hel del skottlossning och diverse skrik.

Alternativ

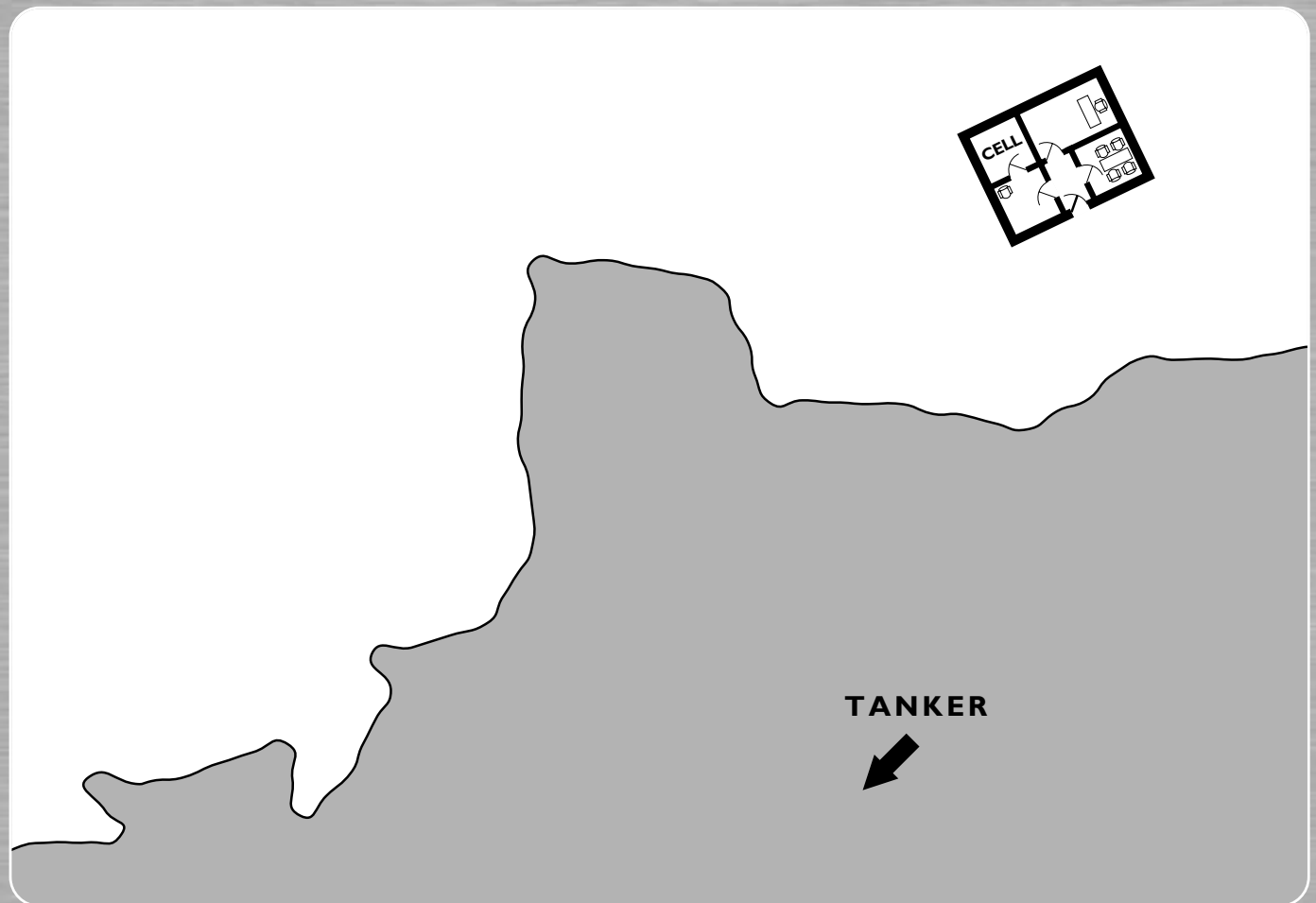
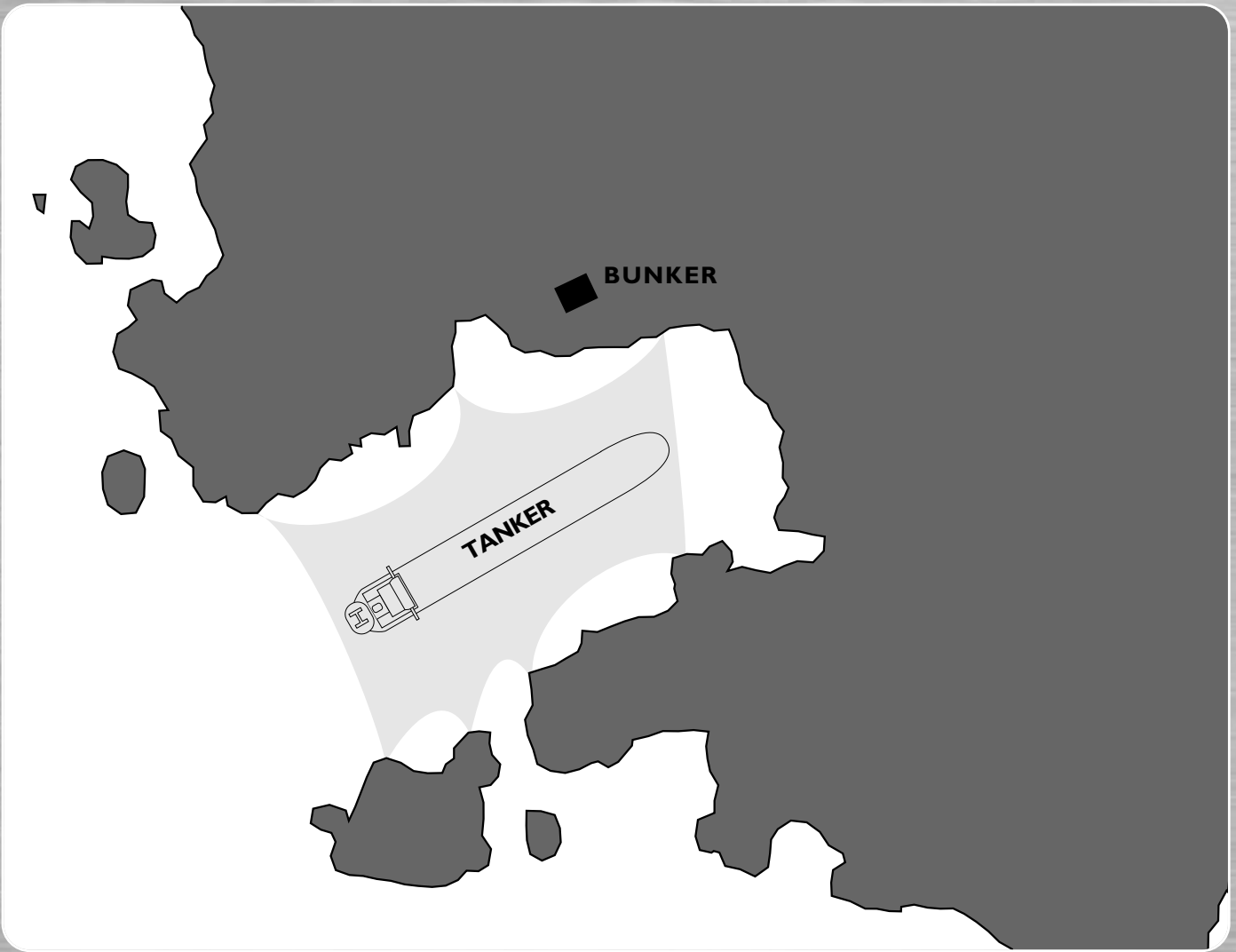
Efter att Chandler har gett sig iväg har rollpersonerna en mängd handlingsalternativ att välja mellan. Alla alternativ går ut på att ta sig ut från hytterna (den ena dörren är redan öppen). Om rollpersonerna inte ger sig ut från hytterna kommer piraterna ner och ser till att rollpersonerna aldrig mer ställer till med problem. [SL: Detta innebär att äventyret är över och att rollpersonerna inte finns mer.]

Övriga tänkbara handlingsalternativ anges nedan. Det är mycket möjligt att spelarna hittar på andra alternativ och då är det bara tacka och ta emot. Rollpersonerna har en mycket dålig uppfattning om hur planlösning för överbyggnaden ser ut. De vet i alla fall att de befinner sig i överbyggnadens andra våning.

Vapenförrådet: På våning tre finns ett vapenförråd som inte är bevakat. Förrådet är visserligen låst, men det går att skjuta upp med ett halvt magasin från en AK-74. Inne i vapenförrådet finns två FA MAS automatkarbiner, en H&K MP5 kpist, tre Browning AP.45 automatpistoler och ett Ithaca M37 hagelgevär, samt ammunition.

Radiokontakt: På bryggan och i radio & data-hytten på våning fem finns radio utrustning. Om de lyckas sända kodmeddelandet till Gas Europa så kommer Gas Europas insatsstyrka att anfalla inom tre timmar från det att meddelandet sändes.

Helikoptern: På akterdäck står Gas Europas helikopter.



Typisk pirat på tankern

STY 15, TÅL 15, RÖR 15, PER 11, PSY 12, VIL 12, BIL 10, SYN 13, HÖR 13
Förflyttning: 10m/r, Cool: 12, Tur: 11, BF: 15, TO: 46, UK: 6, Chockvärde, Mentalvärde: 12, Grundskada: Ob1T6+2, Skadekolumner: 7

Väsentliga färdigheter: Stridsvana: 10, Gevär 12, Dra vapen 10, Hoppa 13, Klättra 13, Kasta 12, Smyga 12, Simma 13, Genomsöka 10, Samband 10, Köra bil 10, Spaning 11, Närstrid obehäpnad 12, Närstrid kniv 12, Pistol 12
Språk: Kantonesiska 12, Basic 6.

Viktig utrustning: vapen, komlänk, handbojor, gasmask.

Pengar: 100 nya yen i sedlar.

Pansar: CWS M 174 väst, Klass IIA, SKY=5, E=+1, Täcker 4-5, 14-15.

Vapen: Kalashnikov AK-74, 5,45mmB, magasin: 30, färdighet 12, EldH: 4/3/10, Rek: 1, EAB: 13, räckvidd 20-100-300-500m. Ammunition: två mag helmantlad [7] Ob5T6.

IMI Desert Eagle III, .357Mag, 5-40-80-160m, Mag 9+1, färdighet: 12, EAB: 8, EldH: 4/-/ Rekyl 2, Ett mag Dumdum kulor [4] Ob4T6+3, Tillbehör: EHR. Stridskniv, färdighet 12, Skada: OB3T6(hugg) / OB1T6+3(kross).

Utseende: Piraterna har svarta eller kamouflage färgade kläder. De ser typiskt asiatiska ut.

Uppträdande/personlighet: Piraterna är mest sig själv lojala men dom skulle inte fly eller ge upp en strid förrän oddsen är väldigt låga.

Piraternas placering

Piraterna är utspridda över tankern. Fem finns på bryggan, två står på vakt på överbyggnadens tak, två står på vakt på helikopterplattformen, två patrullerar däck, två håller vakt utanför verkstaden på våning ett, åtta stycken befinner sig i sällskapsrummet på våning tre och tre stycken befinner sig på våning fem.

På ön finns tre pirater inne i bunkern och fem patrullerar på ön.

Om skottlossning skulle höras så kommer givetvis piraterna försöka hjälpa sina kumpaner. Samband över radion gör att piraterna kan koordinera sina aktiviteter en aning. Piraterna som håller vakt på taket kommer dock inte att flytta sig speciellt mycket om de inte får order om detta.

Om rollpersonerna kan övermanna de två pirater som står på vakt här och om någon av rollpersonerna kan flyga helikoptern så är detta en utväg. Helikoptern är helt obehäpnad, men det är däremot inte de två robotbåtarna som ligger i viken. Om rollpersonerna inte på något sätt saboterat robotbåtarna eller slagit ut deras besättning, så måste helikopterpiloten lyckas med två normala svårighetsslag (Ob3T6) under sin färdighet i Pilot Helikopter för att inte robotarna skall träffa. Om helikoptern träffas så är det upp till spelledaren att bestämma hur skadade rollpersonerna blir. Helikoptern störtar i vilket fall om den blir träffad.

Robotbåt: Rollpersonerna kan försöka kapa en av robotbåtarna. Om rollpersonerna inte slagit ut den andra robotbåten eller dess besättning, kommer piraterna att jaga efter dem. Sjömålsrobotarna har åtta sjömils räckvidd. Det finns egentligen inget sätt att undvika att bli träffad. Spelledaren får avgöra hur skadade rollpersonerna blir i detta fall. Rollpersonerna kan ha tur och bli upplockade av den indonesiska kustbevakningen.

Bunkern: I bunkern på ön hålls De Meyer fången. Där finns också en radioanläggning. Om rollpersonerna tar sig fram till bunker finns visserligen piraterna där, men bunkern är inte stängd. Om de räddar De Meyer kommer han att se till att det skickas ett radiomeddelande. Därefter kommer han övertala rollpersonerna att de alla bör ge sig in i det inre av ön. Öns centrala delar är täckt av tät djungel och det kommer bli svårt för piraterna att hitta rollpersonerna innan GasEuSec gör det.

De Meyer avlägsnas

Om rollpersonerna inte lyckas göra något på 12 timmer kommer en helikopter att landa nära bunkern. Denna helikopter kommer att flyga De Meyer till en okänd destination [SL: Destinationen är ett av triadernas högkvarter i Hong Kong].

Till slut

Om rollpersonerna lyckats sända kod-meddelandet till Gas Europa så kommer Gas Europas insatsstyrka att anfalla inom tre timmar. Om inget meddelande sänts så kommer ett ingripande

att ske från GasEuSec i alla fall. Detta sker efter 24 timmar från det att tankern kom till ön. Gas Europa har fått in tankerns position genom satellitspaning.

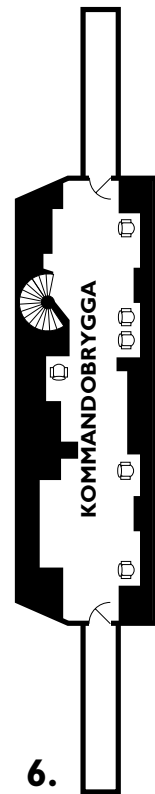
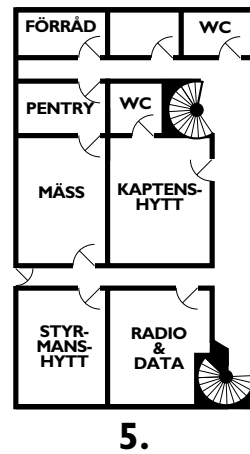
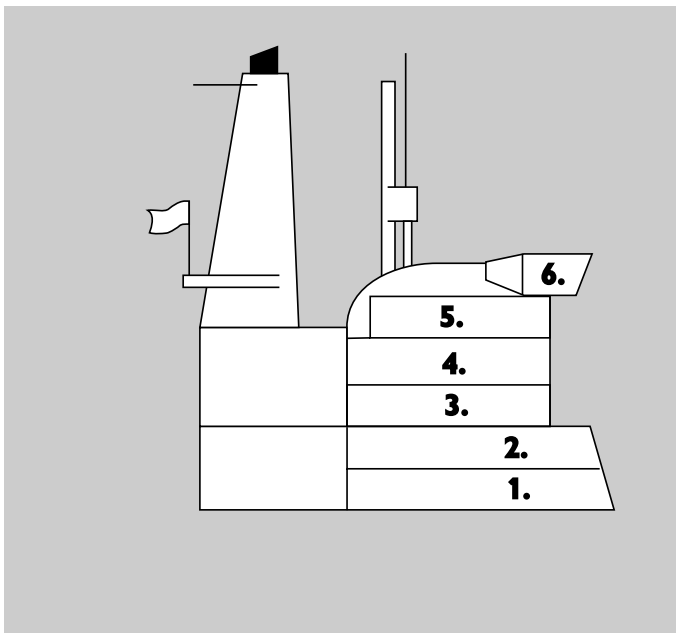
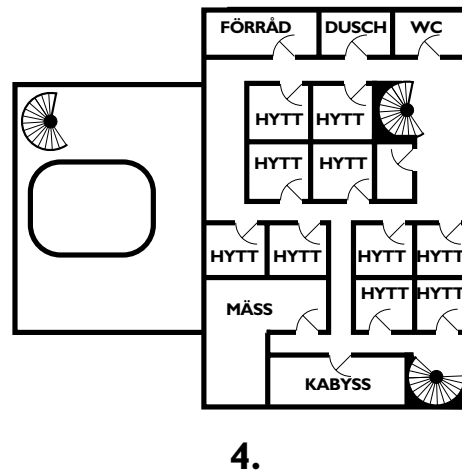
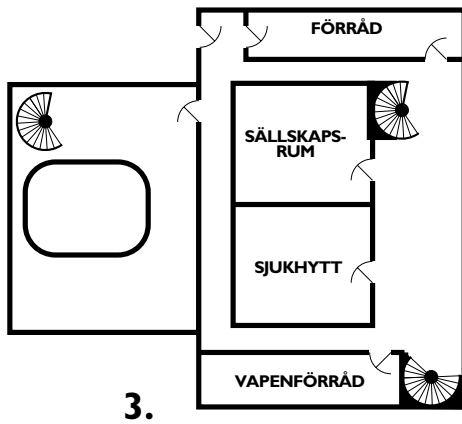
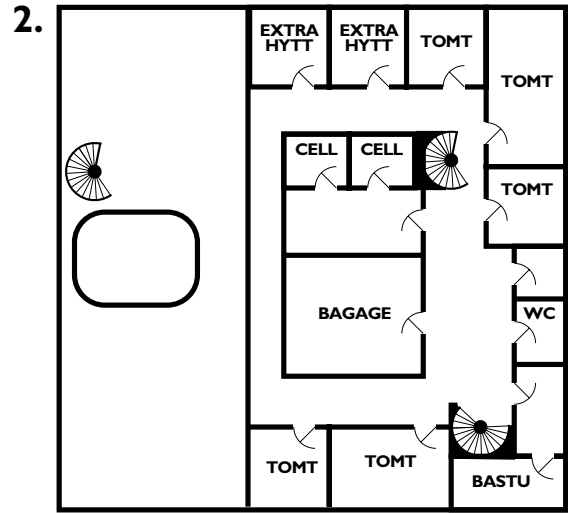
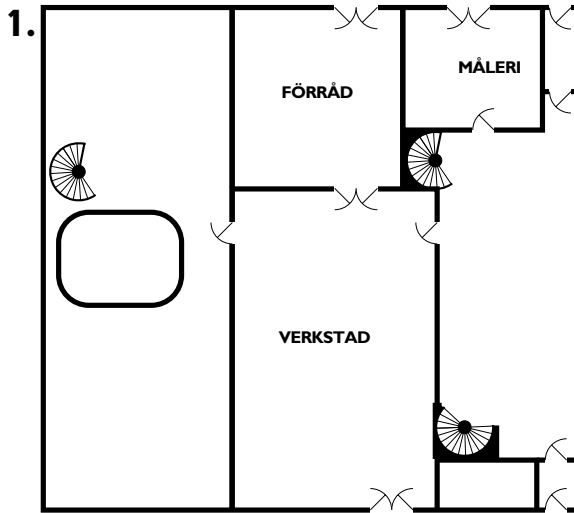
GasEuSecs insatsstyrka består av tolv man som släppts på andra sidan ön. De kommer att simma runt under vattenytan med attackdykarutrustning. Förmodligen kommer de inte att bli upptäckta av piraterna förrän de börjar skjuta på piraterna. Insatsstyrkan kommer att sikta in sig på de två robotbåtarna och på tankerns kommandobrygga. Först efter att dessa mål är säkrade kommer de övriga delarna att rensas upp. [SL: Det är inte absolut nödvändigt att använda reglerna för alla strider mellan insatsstyrkan och piraterna. Ha lite fantasi och låt GasEuSec vinna!]

Gas Europas reaktion

När rollpersonerna räddats (?) kommer behandling från Gas Europa att bero på hur bra hela operationen har gått. Följande poängbedömning kan användas för att bedöma detta.

Räddat tankern:	+20
Räddat De Meyers:	+15
Räddat De Meyers väska med handlingar:	+10
Räddat livvakten:	+5
Varje dödad besättningsman:	-2
Varje dödad pirat:	+1

Ett resultat som är högre eller lika med 30 innebär att Gas Europa är nöjda med rollpersonernas handlande. De kommer att belönas med 2000 euro var. Om resultatet blir lika med eller över 40 kommer Gas Europa att bli mycket nöjda, rollpersonerna får 4000 euro var i belöning och kan dessutom räkna med hjälp från Gas Europa om de skulle behöva detta i framtiden. Om resultatet blir 19 eller lägre kommer Gas Europa att bli mycket missnöjda och de kommer att ställa till med problem så fort rollpersonernas och Gas Europas vägar möts i fortsättning. Om resultatet blir likan med eller under 9 kommer Gas Europa försöka stämma rollpersonerna i domstol.



Jean-Luc De Meyer

Sydostasienchef för Gas Europa, Belgare, 47 år.
STY 10, TÅL 10, RÖR 9, PER 13, PSY 15, VIL 15, BIL 20, SYN 6(10), HÖR 10

Förflyttning: 7 m/r, Cool: 14, Tur: 11, BF: 10, TO 23, Chockvärde: 11, UK: 6., Mentalvärde: 15, Grundskada: Ob1T6, Skadekolumner: 6.

Väsentliga färdigheter: Stridsvana 0, Etikett 12, Juridik 14, Ledarskap 16, Pistol 9, Psykologi 14, Simma 10, Förhörsteknik 11, Undre världen 8, Övertalning 14.

Språk: Franska 15, Engelska 12, Japanska 9, Kantonesiska 7.

Viktig utrustning: attachéväska med diverse kontrakt och handlingar, mobiltelefon med krypterad satellitlänk, automatpistol av märket Beretta M102D.

Pengar: De Meyer har ett kontokort med en kreditgräns på 1M Euro samt 200 Euro i 10-Eurosedlar.

Vapen: (finns i attachéväskan) Automatpistol Beretta M102D, 9x19mmP, magasin: 15, färdighet: 9, Eldh: 4/-/, EAB: 10, Rekyl: 1, räckvidd: 5-40-90-170m, ammunition: ett magasin med 15 helmantlade kulor, skada: [4] Ob2T6+1, Tillbehör: ELT.

Cybernetik: ingen.

Utseende: De Meyer är alltid klädd i skraddarsydda kostymer från Paris. Utanpå har han en mörkgrå rock. Vanligtvis har han också mörka solglasögon.

Upptredande/Personlighet: De Meyer är alltid vänlig men bestämd. Han är för det mesta lugn och sansad, men han kan bli arg och irriterad om någon inte gör som han vill. De Meyer tolererar inte att någon ställer till med problem.

Bakgrund: De Meyer är född och uppvuxen i Bryssel. Han studerade på ett ansett universitet i Paris innan han fick anställning på Gas Europas högkvarter i Berlin. Karriären gick spikrakt uppåt och nu är han chef för hela Sydostasien.

Robert 'Bob' Chandler

Livvakt åt De Meyer, Engelsman, 25 år.

STY 17, TÅL 17, RÖR 15, PER 12, PSY 13, VIL 13, BIL 11, SYN 13, HÖR 14

Förflyttning: 10 m/r, Cool: 15, Tur 11, BF: 17, TO: 55, Chockvärde: 15, UK: 7, Mentalvärde: 13, Grundskada: Ob2T6, Skadekolumner: 8.

Väsentliga färdigheter: Stridsvana: 13, Dra vapen 16, Ducka 14, Första Hjälp 12, Genomsöka 15, Gevär 12, Hoppa 12, Kasta 14, Klättra 14, Köra bil 14, Närstrid, Bev (kniv) 14, Närstrid, Slagsmål 14, Pistol 14, Samband 10, Simma 12, Smyga 16, Spaning 12, Undre världen 12.

Språk: Engelska 13, Basic 8, Japanska 6.

Viktig utrustning: ID-handlingar, mobiltelefon, vapen, gasmask, handbojor, rep.

Pengar: 65 Euro i sedlar, betalkort med 2405 Euro.

Pansar: Skottsäker väst DuPont Kevlar-B Vest, Klass II, SKY=6, E=+1, Täcker 4-5, 14-15.

Vapen: kpist (endast innan han blir övermannad): GA Partisan Avenger, 9x19mmP, magasin: 60, färdighet 14, Eldh: 4/-/22, Rek: 3, EAB: 6, räckvidd 5-10-30-80m. Ammunition: 2 mag Hålspets [2] Ob3T6+3, Tillbehör: EFPR.

Stridskniv Durablade, färdighet 16/15, Skada: Ob3T6+2 (hugg) / Ob2T6+1(kross).

Efter han övermannat en pirat: Kalashnikov AK-74, 5,45mmB, magasin: 30, färdighet 12, EldH: 4/3/10, Rek: 1, EAB: 13, räckvidd 20-100-300-500m. Ammunition: ett mag helmantlad [7] Ob5T6.

Cybernetik: Artificiellt öga (HUD), DNC-jack, DNC-radiolänk.

Utseende: Bob är stor, 194 cm lång och väger 97 kg.

Upptredande/Personlighet: Bob är lugn och pålitlig. Han gör allt för att skydda sitt skyddsobjekt, De Meyer.

Bakgrund: Bob är uppvuxen i Manchester. Tog tidigt värnning i brittiska marinkåren och senare hos legosoldatföretaget Lucky Rapido. Därefter fick han ett erbjudande att börja arbeta för GasEuSec.

Typisk medlem i GasEuSec insatsförband.

STY 18, TÅL 18, RÖR 18, PER 12, PSY 12, VIL 12, BIL 17, SYN 18, HÖR 16

Förflyttning: 11m/r, Cool: 12, Tur: 11, BF: 18, TO: 60, Chockvärde: 16, UK: 7, Mentalvärde: 12, Grundskada: Ob2T6, Skadekolumner: 7.

Väsentliga färdigheter: Stridsvana 15, Köra bil 14, Kasta 14, Dra vapen 16, Ducka 14, Gevär 15, Närstrid, Slagsmål 15, Närstrid, Bev 14, Pistol 15, Genomsöka 15, Granatkastare 14, Spaning 12, Elektronik 13, Klättra 14, Hoppa 12, Smyga 16, Samband 14, Simma 14, Stridsledning 12.

Sergeanten har även: Ledarskap 14, Taktik 14.

Språk: Engelska 12, Tyska 8.

Viktig utrustning: vapen, gasmask, handbojor, rep.

Pengar: 100 Euro i sedlar.

Pansar: UniDex-hjälm med visir: Toshiba HELM-8 (huvud) Klass II(IA), SKY=6, SKY(visir)=3, Täcker 2(1).

Kevlarväst: DuPont Kevlar-B Vest, klass IIA, SKY=5 E=+1, Täcker 4-5, 14-15.

Vapen: Alla har en automatpistol: CWS enforcer 100, 10mmACP, magasin: 13, färdighet 15, Eldh: 4/-/, Rekyl: 2,

EAB: 9, räckvidd 5-35-70-150m. Ammunition: 4 mag Teflon [7] Ob3T6+1, Tillbehör: AEGHLRT.

Hälften har en kpist: Heckler & Koch MP4000 A3, 9mm/c, Kassetmagasin: 45, färdighet 15, Eldh: 4/2/12, Rekyl: 1, EAB: 13, räckvidd 10-100-200-300m. Ammunition: 4 mag Teflon [7] Ob3T6+1.

Resterande är utrustade med en automatkarbin: CWS MXS-900 DLP, 8,2mm DLP, kassetmagasin: 60, färdighet 15, Eldh: 4/4/30, Rekyl: 2, EAB: 9, räckvidd 25-125-225-550m. Ammunition: 2 kassetter teflonammunition [11] Ob4T6+2, Tillbehör: EFHIKLMR.

Chockgranat: Tarot FXB Stun-Greande, nedslag, Basradie 1m, Chockverkan: Ob6T6.

Stridskniv Durablade, färdighet 17/16, Skada: Ob3T6+2 (hugg) / Ob2T6+1(kross).

Cybernetik: Artificiellt öga (HUD, cyberlänk vapen, målanalysator), DNC-jack, DNC-radiolänk, stridsledning, larynx-mikrofon, smärtblockerare, medicinsk status (blodförlustkompensator).

Utseende: Grå/svart-kamouflageuniform och gasmask.

Upptredande/Personlighet: Medlemmarna i GasEuSec är målinriktade och lyder order till punkt och pricka.