

Ett enkel litet jobb

Ett kort Noir-scenario av Mårten Forsmark

Rato Sokolovsky är ledaren för en kult vid namn *Svarta Getens Barn* som dyrkar en mörk gud som han kallar All-Modern. Rato tror att befläckelsen är All-Moderns välsignelse till mänskligheten. **Lev Maximowicz** är en rik affärsman med starka kopplingar till maffian som har kommit över en stum befläckt flicka med telepatiska krafter i ett rum. Lev använder flickan till att läsa och manipulera hans konkurrenters tankar. Lev är själv en befläckt människa, inte särskilt kraftig men ändå immun mot flickans förmåga. Rato har tack vare en kultist som städar hos Lev fått höra att Lev har denna flicka och omedelbart började han att själv sukta efter att använda hennes förmåga.

Scen 1 - Rato Sokolovsky nyttjar sina kontakter för att få kontakt med en handfull kriminella i desperat behov av pengar. Han möter upp rollpersonerna på ett kafé och lovar dem rikligt med pengar om de är villiga att bryta sig in hemma hos affärsmannen Lev Maximowicz. Han ger dem en ritning över huset och berättar att han vill att de ska stjäla det som finns i ett litet låst rum bredvid Levs kontor. Säkerheten hos Lev är relativt låg och allt verkar som ett lätt jobb för rollpersonerna. Rato är ovillig att berätta vad det är de ska stjäla och om det behövs så låtsas han bara vara en mellanhand och säger att han av säkerhetsskäl inte vill veta vad det är. De har tre dagar på sig att stjäla det som finns i rummet och sedan överlämna det på söndagen klockan 21.00 på den övergivna Bowlinghallen.

Scen 2 - Ifall spelarna spanar in stället inser de att Ratos information stämmer. Det är låg säkerhet och oavsett om rollpersonerna väljer att bryta sig in i tysthet eller utföra ett väpnat rån mot villan ser det relativt enkelt ut. När de väl utför sin plan reagera på den och skapa hinder för dem. Kanske finns en vakthund eller ett nytt lås de missat eller kanske en städfirma kommer förbi för att tvätta kontorets mattor. Se dock till att inte göra hindret oöverkomligt för att i slutändan vill du att de ska lyckas för att föra handlingen framåt. De kommer till slut fram till det lilla låsta rummet bredvid kontoret och när de väl tagit sig förbi låset finner de vad som verkar vara en cell med en ung härjad flicka. Flickan är kanske 12 år gammal, stum och har ärr efter skärsår på armarna, för spelarna ser ut som tortyr, men i själva verket är det flickans mörka sida som fått henne att skära sig själv. Det är relativt uppenbart att det är flickan de är ute efter för den enda andra som finns i rummet är en madrass och en potta på golvet. Låt rollpersonernas samvete göra det svårt för dem att lämna flickan i cellen. Låt flykten från Levs hus vara rätt enkel, men på vägen ut så låt gärna rollpersonerna få en ledtråd till att Lev Maximowicz har kopplingar till maffian, t.ex. ett foto på väggen där Lev skakar hand med en känd maffiaboss i Sandukar.

Scen 3 - Om Lev Maximowicz är vid liv efter inbrottet så kommer han att utnyttja sin avsevärda maffiakontakter i undre världen och leta efter rollpersonerna. Om Lev är död kommer polisen att vara på jakt efter hans mördare. Hur som helst

kommer alla rollpersonernas kontakter att vända dem ryggen. De måste hårda ut till dess att det är dags att lämna över flickan till Rato Sokolovsky. Se till att spelarna känner sig jagade och inte trygga, vid behov så kommer flickan att diskret utnyttja sin krafter för att hjälpa dem komma undan. Hon vill inte bli fångad av Lev Maximowicz eller polisen som hon vet kommer att arrestera henne eftersom hon är efterlyst för knivmordet på sina rätt så hemska föräldrar.

Vad flickan själv vill är att bli fri och hon kommer att diskret försöka påverka rollpersonernas tankar och drömmar så att de vill släppa henne fri. Hon vill inte längre bli tvingad till att använda sin krafter till att tjuvlyssna på eller försöka manipulera andras tankar.

Scen 4 - Om inte rollpersonerna har beslutat sig innan så är det på söndag kväll dags för dem att fatta ett beslut kring hur de vill göra med flickan. Förenklat finns det egentligen tre val.

De lämnar flickan till Rato Sokolovsky: De åker till den övergivna bowlinghallen för att lämna flickan till Rato. Rato har inte för avsikt att betala rollpersonerna på något sätt. Så fort han har fått flickan från spelarna kommer han att signalera ett gäng med fanatiska kultister som anfaller och ämnar döda rollpersonerna. Inget lyckligt slut för rollpersonerna. Utan belöning, kanske dödade av kultister och troligen jagade av maffian eller polisen. Rato Sokolovsky kommer att om han kommer undan med flickan försöka tvinga henne att använda sin förmåga för att få kulten *Svarta Getens Barn* att växa. Han hoppas att den en dag kan bli så pass stor att de kan ta över Sandukar och kanske till och med hela världen.

De lämnar tillbaka flickan till Lev Maximowicz: Förutsatt att Lev Maximowicz inte dog vid inbrottet så kan de fortfarande lämna tillbaka flickan. Rollpersonerna får ingen belöning förutom att jakten på deras huvuden blåses av. De kommer dock för alltid få leva med skulden att flickan förmodligen utnyttjas och inte kommer att ha det så bra hos Lev.

De släpper flickan fri: Roll Personernas samvete blir lättare, inte bara för att flickan slipper bli utnyttjad utan även för att det hennes försök att manipulera deras tankar upphör. Det bör vara uppenbart för rollpersonerna att de kommer att hamna i en knivig situation där de kommer att bli jagade både av *Svarta Getens Barn* och maffian/polisen. En situation där oddsen att överleva är minimala, men åtminstone kommer de att dö med ett rent samvete.

Rollpersoner: Alla rollpersoner är i akut behov av pengar:

- **Sasha Turgenev** - Desperat inbrottstjuv.
Arketyper: Brottsling, Bakgrundspaket: Misstänksam småbrottsling
- **Zhenya Lebedev** - Manipulativ svindlare.
Arketyper: Bedragare, Bakgrundspaket: Girig bedragare
- **Valya Ivanov** - Deprimerad missbrukare
Arketyper: Gatstrykare, Bakgrundspaket: Krigsskadad soldat
- **Slava Yahontov** - Enkelspårig småbrottsling
Arketyper: Slagskämpe, Bakgrundspaket: Obildad slagskämpe
- **Vitalya Galkin** - Uppgiven industriarbetare.
Arketyper: Arbetare, Bakgrundspaket: Trött och sliten knegare