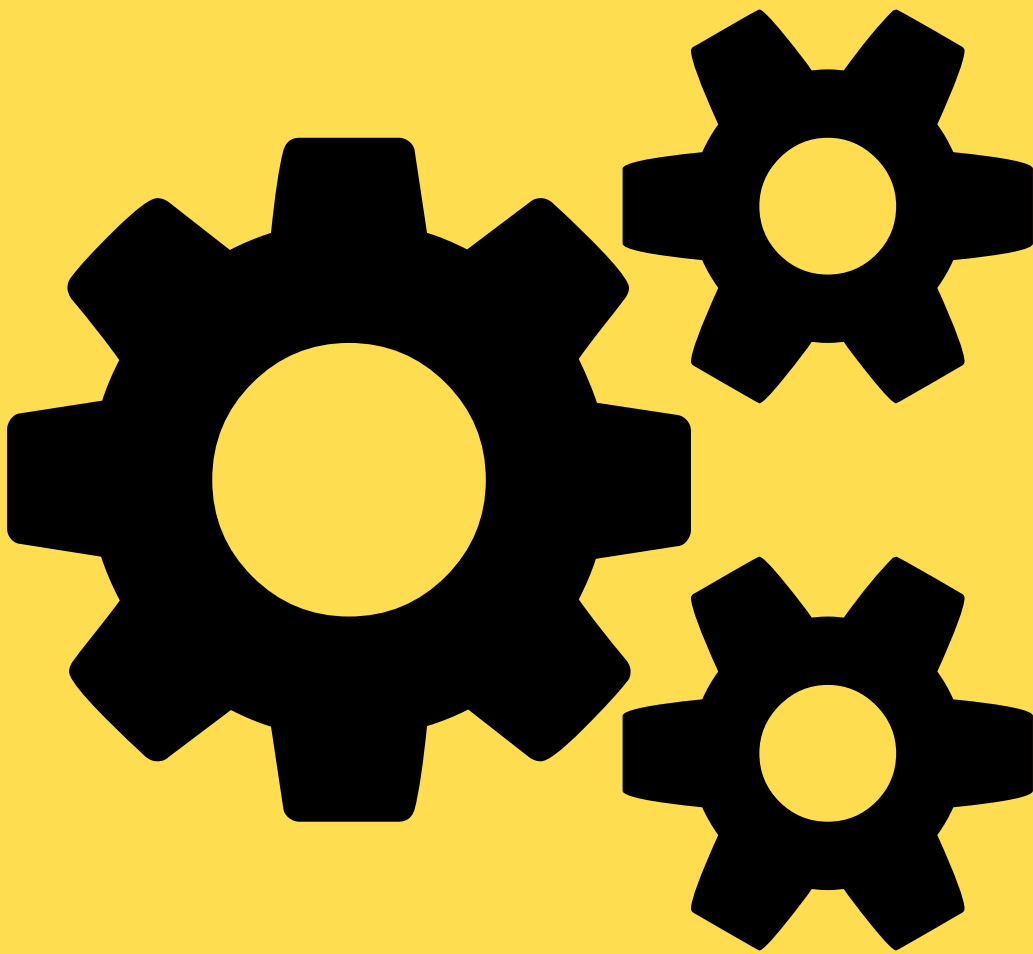


# LZ 131 Salzburg



av Åsa Roos  
Ett äventyr till DUST Adventures  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

# LZ 131 Salzburg

# DUST Adventures

*På avstånd såg gruppen med soldater hur zeppelinaren på väg mot Hamburg anlöpte lufthamnen. Från höghuset öppnades en dörr, rep kastades mellan luftskeppet och markbesättningen och snart var landgången på plats.*

*Om den tyska forskaren tilläts kliva ombord på luftskeppet skulle det bli ännu en seger för en osympatisk fiende. Det var av allra högsta vikt att luftskeppet inte lämnade hamnen utan soldaterna ombord.*

---

## Caveat lector!

Kampen mot klockan är ett äventyr i 20.000-teckenserien, och som sådant är det vare sig korrekturläst eller speltestat. Det betyder att det kommer att finnas hål här och där med tanke på information och händelser. Jag rekommenderar därför att du som spelare läser lite extra noga och fyller i informationen där det behövs.

## Stämningen i äventyret

Tanken är att det här äventyret skall vara tidskritiskt. Rollpersonerna skall mer eller mindre springa igenom det för att förhindra att Otto Kreuz - den tyske forskaren - kommer ombord på luftskeppet, eller att hans forskning gör det. Kreuz är på väg till luftskeppet som kommer att avgå klockan nio på kvällen. Innan dess måste soldaterna (rollpersonerna) ta sig från den blockad de nu är vid genom en krigshärjad stad och fram till luftskeppet. Det skall kännas pressat.

## Bakgrund

Otto Kreuz är en tysk forskare och dubbelagent. Han "flydde" till Amerika och fick asyl eftersom hans främsta forskningsområde är utomjordisk teknologi. I själva verket var Kreuz spion åt tyska underättelsetjänsten. Hans främsta uppdrag - att ta reda på de allierades kapacitet och stjäla den teknologin för att sedan bege sig tillbaka till Tyskland.

## Synopsis

Rollpersonerna landar i uppdraget in media res. De får order om att genast bege sig till luftskeppshamnen i staden de befinner sig i, allt för att öka på spänningen.

På vägen till luftskeppet har tyska trupper satt upp vägblockeringar, och staden är delvis sönderbombad vilket så klart gör det svårare att röra sig fritt i staden.

Tyskarna vet att rollpersonerna är på väg, men förfästat i staden - och deras tillgång till utomjordisk teknologi - är begränsad. Otto Kreuz har bedrivit oerhört viktigt spioneri på de allierade, men har inte kunnat kommunicera med sina tyska herrar, och har fortfarande inte avrapporterat eftersom de han träffat på fiendesidan inte har säkerhetsclearance för den information han ansamlat. Byråkratin i sitt esse.

Rollpersonerna når luftskeppet just som det avgår och tvingas smyga sig ombord för att lönmörda Kreuz och hitta all den information Kreuz tagit med sig ifrån de allierade. Som en komplikation är en SMERSH-agent också ute

Illustrationen på omslaget kommer ifrån Wikimedia commons och skapades av Dave Gandy



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

# LZ 131 Salzburg

efter informationen som Otto Kreuz stulit och kommer att försöka få tag på den när rollpersonerna nått fram till Kreuz. Agenten är skicklig, och till skillnad behöver hon inte döda Kreuz, det räcker med om hon får tag på de papper han stulit.

Nu handlar tidspressen om att inte bli upptäckta samt att hitta ett sätt att ta sig av zeppelinaren medan luftskeppet fortfarande befinner sig över allierad mark.

Lyckas rollpersonerna med allt ovan är de dagens hjältar. En trevlig segue in i nästa äventyr är så klart om de bara delvis lyckas med sitt uppsåt och får tillbringa en del tid bakom fiendelinjer och med oerhört känslig information i sin ägo. Det beror lite på hur generös spelledaren känner sig och hur bra rollpersonerna slår, så klart.

## Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna blir mer eller mindre inkastade i det här uppdraget. De befinner sig där luftskeppet avgår ifrån, en plats som är under ockupationsförsök, men där fienden inte till fullo fått fotfäste än.

Order kommer in via kurir eller krypterad radiosändning. Informationen är klassificerad som top secret och rollpersonerna får bara veta det de behöver för att genomföra uppdraget. ”Ta er till lufthamnen, förhindra att luftskeppet Salzburg avgår med Otto Kreuz ombord. Återför den informationen Kreuz lagt vantarna på till de allierade”.

Rollpersonerna får den utrustning de kan tänkas behöva, plus en kodnyckel och en radio. De förväntas rapportera in när uppdraget är avslutat och Kreuz är död. Det är dock bråttom. Helst skall de hindra Kreuz från att ens stiga ombord på luftskeppet. Deras order är glasklara. Kreuz måste dö och de hemligheter han stulit återföras till de allierade.

## Ut i krigszonen

Eftersom platsen där rollpersonerna befinner sig är på gränsen till att ockuperas är inga gator helt säkra. Kriget har dessutom pågått så länge att inga kartor är helt tillförlitliga. Rollpersonerna kan välja mellan motorcyklar och en jeep för att ta sig fram genom fördelsen.

## Lufthamnen

Lufthamnen är en av de få höga byggnader som inte skadats i kriget och av ockupationsmakten. Istället används hamnen av fienden för att transportera civila till Tyskland. Självklart är det riskabelt, men tyskarna räknar kallt med att de allierade inte kommer att riskera civila i sin moraliska överhöghet. Än så länge har de inte haft rätt. Använd lufthamnen i äventyret som en tydlig klocka. Salzburg anländer, angör zeppelinarspiran och lastas av. Passagerarna går av, sedan lastas luftskeppet på, en ny uppsättning passagerare och luftskeppet ger sig av. Processen är väl synlig ifrån marken och det är en tydlig klocka. Det tar en timme för skeppet att angöra (det blåser) en halvtimme att lasta av och en timme att förbereda nästa avgång. Rollpersonerna måste vara på plats innan skeppet avgår igen. Använd Salzburg som ett stressmoment.

# DUST Adventures

# LZ 131 Salzburg

# DUST Adventures

(Jag är medveten om att zeppelinare togs ur bruk efter Hindenburgkatastrofen 1937, men de kräver mindre bränsle än flygplan och rent tekniskt borde Vrilt teknologin kunna göra luftskeppen säkrare. Plus, luftskepp är coola. De finns i mitt DUST universa.)

## SMERSH-agenten

Ännu ett stressmoment i sammanhanget är den SMERSH-agent som skickats ut för att säkra information ifrån Otto Kreuz. Hon går under kodnamnet ”Karenina” och hon kommer att försöka ta materialet som rollpersonerna är ute efter. Karenina är dock inte beordrad att döda Kreuz, däremot kan hon mycket väl tänka sig att döda rollpersonerna, om de ”lägger sig i”.

SMERSH-agenten kommer inte att dyka upp förrän sent i äventyret. Du kan dock hinta om att hon existerar genom att låta vaktposter ligga döda, strypta med pianotråd eller huggna i ryggen med kniv.

Karenina kan tänka sig att samarbeta - men bara om hon får informationen hon var ute efter till att börja med, något som är osannolikt.

## Att ta sig igenom staden

Det är ingen tvekan om att det kommer att bli knepigt att ta sig igenom staden för att nå luftskeppshamnen. Det rör sig trots allt om land under ockupation. För rollpersonerna kan detta bli en övning antingen i hur de navigerar utan att märkas eller en full frontal attack. Motståndet blir hårdare om de väljer det senare. Å andra sidan har de gjort sig av med ett potentiellt hot senare i äventyret.

## Karta - Staden

Använd stadskartan som inspiration och en källa till potentiella hinder. Du kan placera ut bombras lite här och där längs vägen om du tycker att rollpersonerna har det för lätt att ta sig igenom staden. För att inte göra det för svårt kan du också förenkla deras färd genom att låta dem färdas vissa sträckor på cykel eller liknande. De är heller inte helt ensamma i sitt uppdrag, de har en armé i ryggen, men en armé något begränsad av ockupationsmakten.

Rollpersonerna måste dessutom röra sig snabbt. Att ha en armé hängande i hasorna är inte alltid en fördel.

## 1. Lufthamnen

Lufthamnen är en hög byggnad med en zeppelinarspira i toppen. Inte riktigt lika imponerande som Empire State Building, men flådigt nog att vara något som gör intryck. Det är dessuom en nybyggnation, något väldigt ovanligt i krigstider.

På bottenvåningen finns kontor (som är halvt övergivna) och en passkontroll. Fyra hissar förbinder entren med resten av byggnaden och de är under bevakning hela tiden. Hissarna leder upp till ankomst- och avgångshall, allt inramat av snirklig och lyxig Art Deco.

## LZ 131 Salzburg

Det finns flera vägar in som inte är helt traditionella. Rollpersonerna kan till exempel smyga sig in genom köket till restaurangen, eller klättra upp på utsidan av byggnaden om de känner sig lite mer vågade.

Det finns både soldater och officerare här, alla är mer eller mindre uppdragna med att skydda Kreuz.

Har rollpersonerna stora problem att ta sig in är Karenina återigen en bra resurs. Hon kan röja vägen för rollpersonerna om det behövs.

## DUST Adventures

## LZ 131 Salzburg

## DUST Adventures

### 2. Vägblockeringar

Till största delen är de vägblockeringar som finns bemannade av vanliga wermachtsoldater. Det är vanligtvis allt som behövs för att hindra både soldater och civila att ta sig förbi. Det är få som närmar sig vägblockeringarna, och ännu färre som försöker ta sig igenom.

Det som händer vid blockeringarna i den här staden är att man behöver visa identifikationshandlingar. Stridande - såsom soldater och befäl - tillåts inte passera utan beskjuts utan större åthävor. Civila kan ta sig igenom förutsatt att de



# LZ 131 Salzburg

har handlingar som inte är svartlistade. Eftersom det handlar om sent 40-tal har datorer fortfarande inte slagit igenom, trots utomjordisk teknologi. Det är därför relativt lätt att ta sig över gränser - nyheten om svartlistade resenärer färdas inte ut så snabbt och det är relativt lätt att förfalska pass.

Blockaderna är mest med i äventyret för att orsaka spänningsbyggande fördröjningar för rollpersonerna, men de kan även användas som ursäkter för en eldstrid eller två.

## 3. Patruller

När rollpersonerna tagit sig över till den ockuperade sidan av staden kan de springa in i soldater som patrullerar gatorna på jakt efter fiendesoldater. Det är inte ovanligt att skottlossning utbryter, men för rollpersonerna bör det vara en nackdel. De vill trots allt ta sig fram snabbt, inte ge Fritz på nöten. Skottlossning lockar onekligen till sig uppmärksamhet och fler soldater.

Patrullerna blir mer intensiva ju närmare lufthamnen de kommer, och vill du utmana spelarna kan du låta fienderna bli tuffare ju närmare hamnen de tar sig.

Öka trycket på spelarna för att få dem att känna stressen.

## 4. Särskilda patruller

Vill du leka lite med de mekaniska monster som är en del av DUST Adventures eller kanske peta in ett monster eller två kan du göra det i de särskilda patrullerna. Zombies, varulvar eller vad det nu kan tänkas vara som tilltalar spelgruppen eller spelledaren passar bra in här.

## 5. Startposition

Det är här rollpersonerna startar. Att gå sträckan ifråga tar mellan 45 minuter och en timme - utan alla hinder i vägen. Rollpersonerna kan röra sig en bra bit innan de råkar på fienden och den buffertzonen som finns mellan fienden och de allierade.

Det finns mycket utrymme att improvisera längs vägen. Sönderbombade vägar och byggnader, spärrballonger som punkterats och bombräder är alla tänkbara hinder för rollpersonerna. Det är upp till dig som spelleder att avgöra hur kriget har påverkat omgivningen, men också att balansera deras framfart genom staden så att de inte kommer fram för fort.

## Kreuz och Karenina

Otto Kreuz kommer att bli attackerad av SMERSH-agenten Karenina. Det är en händelse som du kan låta ske när rollpersonerna kommit ikapp Kreuz. Karenina försöker fly med dokumenten Kreuz har samlat på sig.

Vill du kan du låta jakten på Karenina vara ett separat äventyr. Ännu en fartfylld förföljelse, men denna gången efter en rysk spion.

Karenina har order om att inte låta sig tas levande. Det är order hon ämnar att följa. Hon försöker dessutom bränna dokumenten hon stulit av Kreuz - om hon får tag i dem innan rollpersonerna.

# DUST Adventures

# LZ 131 Salzburg

# DUST Adventures

## Otto Kreuz livvakter

Kreuz reser med en liten men effektiv grupp soldater som har i uppdrag att skydda honom och hans dokument tills dess att de nått Tyskland och den tyska stridsledningen. De finns med Kreuz hela tiden, men om rollpersonerna behöver hjälp kan Karenina alltid kliva in och döda några av dem.

Det skall vara svårt men inte omöjligt att komma åt Kreuz och det material han stulit.

## LZ 131 Salzburg

Zeppelinaren som skall ta Kreuz och anhang till Hamburg är ett passagerarluftskepp med plats för trehundra passagerare och en hel del last.

Så här i krigstider är luftskeppet knappt halvt fullt, men det är ändå nog att göra resan värd att genomföra. Zeppelinare är långt mycket billigare att använda sig av än till exempel flygplan, i synnerhet med tanke på bränslepriserna.

LZ 131 Salzburg byggdes strax innan Hindenburgkatastrofen och tillbringade nästan ett årtionde i malpåse innan projektet återupplivades, nu med den annan sorts gas i ballongen - helium.

Att segla med luftskepp går snabbare än att åka passagerarfartyg, men till skillnad från passagerarfartyg kan luftskepp vare sig ta stora mängder resenärer eller resurser - eller bli torpederade av ubåtar. Zeppelinare har därför varit relativt fredade från angrepp. Med tanke på den begränsade lyftkraften är zeppelinare heller inte särskilt effektiva som trupptransporter, vilket på det stora hela skyddat dem från luftanfall också. LZ 131 Salzburg är ett lyxskepp, och bara de med pengar eller inflytande har råd att begagna sig av skeppet. Det har också diplomatiskt pass, vilket gör det till neutral mark. Faktum är att det använts för förhandlingar fler än en gång.

LZ 131 Salzburg har en restaurang, vattenklosetter och tvättrum och förväntas landa minst två gånger på vägen.

## Att ta sig ombord på LZ 131 Salzburg

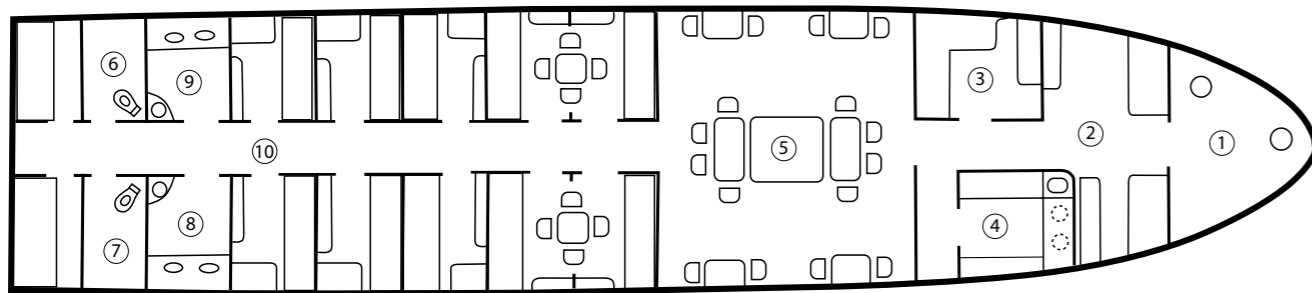
Det är inte direkt lätt att ta sig ombord på Salzburg. För passagerarna finns det ett manifest som de ombordstigande kontrolleras emot. Förvisso finns det biljetter kvar, men rollpersonerna har bara sina egna identiteter att färdas med. Dessutom är de förmodligen klädda i uniform. Luftskeppet har ett yttre och ett inre skal, perfekt om man till exempel skulle vilja smyga sig ombord utan att bli upptäckt. Det finns ett par mer eller mindre obehagliga lastluckor som de kan smyga in igenom. All uppfinningsrikedom bör belönas.

## LZ 131 Salzburg

## DUST Adventures

## LZ 131 Salzburg

## DUST Adventures



### Karta - LZ 131 Salzburg

Luftskeppet är av modell Graf Zeppelin med ett hårt skal. Det finns gångar mellan det yttre och inre skalet som rollpersonerna kan använda för att ta sig ombord på LZ 131 Salzburg.

#### 1. Styrhytt

Styrhytten är befolkad av kaptenen som står vid rodret, styrman och två matroser som springer med information mellan hytterna.

Samtliga besättningsmedlemmar är beväpnade med pistoler av kaliber .22.

#### 2. Navigation

En hytt full med kartor och anteckningar, en loggbok som visar vart luftskeppet varit och dess nästa hamn, samt en militär kodbok.

Här finns tre besättningsmän, två navigatörer och en matros.

Som en sidnot kan nämnas att det skulle vara något av en vinst för rollpersonerna om de fick med sig vissa av kartorna som finns härinne - kodboken tillsammans med kartorna är militära hemligheter.

#### 3. Radio och kommunikation

Den här hytten är låst och bevakad av två soldater. Inne i hytten finns en radiooperatör, mängder med radioutrustning och - i ett kassaskåp - en enigma-maskin modell utomjordisk. Ingen utom radiooperatören och kaptenen släpps in i den här hytten.

Att få tag på de kodböcker och den enigmamaskin som finns härinne är en storslam - men det är fortfarande inte rollpersonernas jobb.

Här finns också kommunikörer om Kreuz och hur viktigt det är att återföra honom till tredje rikets barm.

#### 4. Kök

Köket är ett effektivt ställe. Två kockar och tre serveringspersonal som jobbar dubbelt som lokalvårdare och upppassare arbetar här. Råvarorna skeppas ner till köket från lastutrymmet ovanför köket via en hiss. Hissen är stor nog att ta en person åt gången, förutsatt att de kan vika ihop sig.

Det här kan vara en väg in i gondolen för rollpersonerna.

#### 5. Matsal

En elegant matsal i art deco-stil med en hel del nationalromantiskt tjafs inslängt som en eftertanke ovanpå.

Här rör sig besättning och gäster tillsammans genom skeppet. På bägge sidor finns panoramafönster som tillåter fri sikt ut ner på staden och landskapet utanför. En magnifik syn, utan tvekan.

Rollpersonerna kan inte ta sig härigenom utan att bli upptäckta. Det är omöjligt, utom kanske mitt på natten.

Under dagen tillbringar passagerarna sin tid här eller i sina hytter.

#### 6. Herrtoalett

En toalett med toastol, handfat och pissoar, samt en spegel och rakspegel. Det enda utrymmet ombord utan fönster.

#### 7. Damtoalett

En toalett med toastol, handfat, bidé och en spegel. Det enda utrymmet ombord utan fönster.

#### 8 - 9. Tvättrum

Här finns rinnande vatten, en halvdush och ett djupt kar för tvätt samt två handfat och en stor spegel. Fönstren är frostade men släpper ändå in mycket ljus.

#### 10. Passagerarhytter

Hytterna längst bak hyser tre passagerare per hytt, resten är två per hytt, inklusive de mer spaciösa lyxhytterna. Otto Kreuz har en av lyxhytterna, där han bor tillsammans med en av sina livvakter. Resten av livvakterna har hytten intill.

SMERSH-agenten Karenina väljer att slå till här och rollpersonerna inte hunnit ikapp Kreuz med anhang tidigare under äventyret.

# LZ 131 Salzburg

## Spelledarpersoner

### Otto Kreuz

Otto Kreuz är på ytan en ödmjuk och charmerande man som ger intryck av att besitta en extraordinär intelligens. Intelligensen är sann, det är ödmjukheten som bedrar. Kreuz mer eller mindre tvingades att lämna sitt uppdrag för den tyska krigsmakten för att istället ägna sig åt spioneri på amerikanarna, något han inte direkt sett som ett hedersuppdrag. Kreuz är kantstött och narcissistisk och vill helst tillskriva sig både egenskaper och värde han inte har.

Han anser sig ha blivit illa behandlad av både tyskar och amerikanare. Vem vet? Kanske kan Karenina eller rollpersonerna dra nytta av det?

Kreuz flyr hellre än slåss. Han må vara arrogant, men han är smart nog att i knipa känna till sina egna svagheter.

MB 1 MD 3 PH 1 PR 1

Movement 2 Capacity 2 Initiative 4

Skills: Awareness 1, Interaction 1, Radio 1, Knowledge:

Science 3, Medic 1, Repair 2, Special Ability 1

(Gizmoteer 3)

Special Abilities: Gizmoteer 3 (15 Gizmo Points)

Special Powers: None

### Karenina

Karenina är ett alias för Alyona Kalganova, en ung rysk SMERSH-agent vars specialitet är inbrott och lönnmord medelst olika giftpreparat. Kalganova är också smart och välunderättad. Hon vet vart Kreuz är på väg och hon vet vilken vikt forskningen har.

Karenina gör inte mer än hon behöver. När hon upptäcker att rollpersonerna förföljer Kreuz väljer hon sitt ögonblick väl. Hon attackerar när båda är försvagade.

Kalganova är en utmärkt förhandlare och hon har inga lojaliteter mot någon annan än SMERSH, så länge det uppdraget genomförs kan hon göra vilka allianser och överenskommelser som helst.

MB 4 MD 2 PH 1 PR 2

Movement 5 Capacity 3 Initiative 6

Skills Athletics 2 (Climb 2) Attack: Melee 1 (Knife 2,

Unarmed 3), Attack: Firearms 1 (Pistol 3), Attack:

Heavy 1 (20mm Solothurn 3), Black Ops 2 (Stealth

1), Knowledge: Language 2 (English, French),

Awareness 3, Interaction 1, Radio 2, Repair 1, Special

Ability 3 (Assassin 2, Berserk 2, Sniper 4)

Special Abilities: Assassin 2, Berserk 2, Sniper 4

Special Powers: None

### Kreuz livvakter

Kreuz livvakter är beredda att ge sina liv för Kreuz, något de både är indoktrinerade till och betalade för.

# DUST Adventures

# LZ 131 Salzburg

# DUST Adventures

Livvakterna är fyra till antalet och jobbar i skift. Otto Kreuz är inte lätt att ha att göra med, så uppgivna suckar och himlande med ögonen är vanligt bland hans vakter.

Kreuz ego har också fått vakterna att slappna av. Vem skulle vilja ge sig på en person som Kreuz? Mellan sig skämtar vakterna om att amerikanarna förmodligen är glada över att bli av med Kreuz.

MB 2 MD 2 PH 2 PR 2

Movement 5 Capacity 4 Initiative 4

Skills: Attack: Melee 1, Attack: Firearm 2, Awareness

1, Demolitions 2, Interaction 2, Radio 1, Knowledge:

Occult 2, Pilot 2, Survival 1, Special Ability 1

(Gizmoteer 2)

Special Abilities: Gizmoteer 3 (10 Gizmo Points)

Special Powers: None

### Soldater

Soldaterna rollpersonerna träffar på är av den ”normala” sorten. De är på plats för att hålla en del av staden under krigsförhållanden. Så är livet just nu.

De skämtar med varandra, röker cigaretter och är allmänt soldatiga. De flesta är smarta nog, men de har inte all information, så de är lätt att lura.

MB 1 MD 1 PH 1 PR 1

Movement 3 Capacity 3 Initiative 3

Skills: Athletics 1, Attack: Melee 1, Attack: Firearms 1,

Attack: Heavy 1

Special Abilities: None

Special Powers: None

### Befäl

På morgonen har en order gått ut om att Kreuz skall eskorteras till luftskeppet LZ 131 Salzburg eftersom han bär på vital information till krigsmakten om amerikanarnas kapacitet.

För rollpersonerna innebär det att de befäl de träffar på är mer alerta än de annars kanske hade varit.

MB 1 MD 2 PH 1 PR 2

Movement 3 Capacity 4 Initiative 4

Skills: Athletics 1, Attack: Melee 1, Attack: Firearms 1,

Attack: Heavy 1, Interaction 2 (Command 1), Willpower 1, Radio 1

Special Abilities: None

Special Powers: None

# LZ 131 Salzburg

*På avstånd såg gruppen med soldater hur zeppelinaren på väg mot Hamburg anlöpte lufthamnen. Från höguset öppnades en dörr, rep kastades mellan luftskeppet och markbesättningen och snart var landgången på plats.*

*Om den tyska forskaren tilläts kliva ombord på luftskeppet skulle det bli ännu en seger för en osympatisk fiende. Det var av allra högsta vikt att luftskeppet inte lämnade hamnen utan soldaterna ombord.*



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.  
Läs mer på <http://discordia.se>