

KNIVBLÄNK I PRAG

*En kampanj till **Parallel Worlds** av Anders Blixt,
med bistånd av den visa ugglan*

*Illustrationer **Tomas Arfert***

KNIVBLÄNK i PRAG

En kampanj till **Parallel Worlds** av Anders Blixt,
med bistånd av den visa ugglan

Januarikväll 1984 i Prag. Slaskregn över mörka kullerstengator. Fattiga karlar cyklar eller går från jobbet i den rökstinkande fabriken till bostaden i de sjabbiga arbetarkvarteren. Där har hustrurna ställt fram kokt potatis och lite salt fläsk som middagsmål, medan de skattar sig lyckliga att deras familjer har tak över huvudet. Många fattiglappar sover ju i källarskrubbar och portar. Samtidigt sätter sig de rika i sina limousiners baksäten för att fara och äta på krogen och sedan fortsätta till en nattklubb.

Civilklädda spanare i bruna rockar och uniformerade poliser förbereder ett tillslag mot en källar-lokal i en övergiven fabrik. Tjallare har tipsat tidigare idag om ett möte för en grupp upprorsmakare. Slägga och kofot bräcker upp dörren. De män som flyr över bakgården möter lurpassande konstaplar med batongerna redo. En katolsk präst i svart kappa försöker gå emellan och får slut på misshandeln, men konstaplarna slår ner honom också – ”Rätt åt dig, jesuitsvin!” ropar de – och skickar honom till de andra gripna i fångbussen. Skott knallar i mörkret. En kriminalpolis har öppnat eld mot en flyende och hans blod fläckar rännstenen. Vem är den fallne? Ingen bryr sig, utan nästa dag förs kroppen från polisens bårhus till en massgrav där en upprörd präst jordfäster stoftet enligt katolsk rit utan att få veta den dödes namn.

Vad för slags spelvärld är det här'?

*Jemand mußte Josef K. verleumdet haben, denn ohne daß er etwas Böses getan hätte, wurde er eines Morgens verhaftet.*²

– Ur *Processen* av Franz Kafka

Tänk dig konceptet: ”cyberpunk möter Franz Kafka”. En cyberpunkig värld utan cybertech, placerad i ett Centraleuropa som följer filmindustrins melankrignostidsklichéer med regndränkta kullerstengränder och magra män med kalla ögon, blanka knivar och plommonstop. Lite halvseriöst kan man använda termen Kafkapunk – den är träffande, om än skruvad.

Vad ”gör” man här, då?

”Och du tror på allt myndigheterna säger till dig?”

”Tja, jag har ingen anledning att tvivla.”

”De är myndigheterna. Det är anledning nog.”

– Ur filmen *Kafka*

Det här är en stadsbaserad kampanjmiljö där spelarrollerna är enkelt folk som försöker ta sig

fram i ett pseudocyberpunkigt 1984, vars rika och mäktiga män spelar sina kort utan hänsyn till de fattigas väl och ve. Fokus ligger på drömmen om att skapa ett anständigare samhälle. Våren 1968 skakades Europa av upplopp när det som började som en hungersnöd övergick i våldsamma krav på reformer. Makthavarna satte in stridsvagnar och yrkessoldater för att knäcka ”rebellerna”, men minna lever kvar sexton år senare. Spelarrollerna, diverse äventyrligt sinnade och förbannat fatiglappar, blir på olika sätt inblandade i de mer eller mindre militanta underjordiska strävandena för att förändra livet för folk i gemen.

Sedan kryddas äventyren av konspirationer och märkliga upptäckter. Prag rymmer många hemligheter 1984.

Världsöverblick: Imperiernas tidevarv

Den här världens historiker brukar sätta inledningen på det som kallas ”imperiernas epok” till ca 1780. Då krossade de brittiska trupperna de amerikanska republikanska rebellerna och avrättade deras ledare, som George Washington och Thomas Jefferson. Den brittiska segern underlättades av

Vad är en ukroni?

När man begrunder mänskighetens historia kommer ofta funderingen ”Vad skulle ha hänt om...?” där ”om” kan beteckna många väldigt olika saker. Även akademiska historiker finner intellektuella utmaningar i sådana så kallade **kontrafaktiska** resonemang.

En fiktiv värld som skapas när någon spekulerar över en alternativ historisk utveckling kallas en **ukroni**. Inom science fiction-litteraturen är ukronier oerhört populära just därför att det är så lätt att fabulera över ett ”tänk om”-scenario. Redan på 1800-talet dyker de första upp, där franska författare försöker föreställa sig en värld där Napoleon tog slutsegern istället för att bli förvisad till Sankt Helena.



franska regeringens vägran att bistå upprorsmakarna. Alla regimer i Europa såg det nordamerikanska upproret som ett varningstecken. De nya idéer som vuxit fram under upplysningsepoken utgjorde uppenbarligen ett direkt hot mot deras fortlevnad. Förtryck, polisvälde och censur blev härskarnas motåtgärder.

1900-talets värld kom därför att domineras av en grupp imperier³ med auktoritära styrelseskick. Man hävdar att endast eliten har bildning och erfarenhet att styra ett land. Om vanligt folk träder in på den politiska maktens arena uppstår bara "pöbelvälde". Demokrati i vår mening är ett främmande koncept. Statens byråkrati styr med fast hand för att upprätthålla ordning och motverka kaos. De som ifrågasätter arrangemanget betraktas antingen som naiva eller som omstörtare.

Imperierna är inte enhetliga stater, utan deras större eller mindre delar kan ha egna lagar, seder och språk, även om de lyder under samma regim, vanligtvis representerad av en guvernör. Ett exempel: Ryske tsaren är även kung av Sverige sedan 1817. Hans guvernör med sin regering på Stockholms slott styr enligt den svenska lagboken, som är annorlunda än den ryska. Byråkratin är helt svenskspråkig och förtrycker landet på sitt särskilda sätt. Även polisen är svensk. Däremot finns det inte en svensk krigsmakt, utan garnisonerna bemannas av ryska yrkesmilitärer som inte kan

kommunicera med lokalbefolkningen. Soldaterna blir mer pålitliga på det sättet. Hursomhelst, här finns varken nationalstater eller nationalism.

De auktoritära samhällsskicken har gjort att mänskliga rättigheter, allmänna val, fackföreningar, liberalism, socialism och liknande koncept aldrig har uppstått. Man talar om "statens undersåtar", aldrig om "medborgare". Det är förbjudet att bilda politiska masspartier och folkrörelser. John Stuart Mill och Karl Marx fick aldrig möjlighet att forska eller publicera. Öppen debatt eller pressfrihet betraktas som farliga företeelser. Notera dock att detta inte handlar om förtryck av stalinistiskt slag: ingen regim ägnar sig åt medvetna massutrotanden av misshagliga, politisk terror eller kräver ideologisk likriktning. Staten kräver inte lojalitet, utan lydnad.

Staternas ekonomier sköts under kontrollerade former. Här råder merkantilism, monopol och oligopol, medan marknadsekonomi och frihandel är okända företeelser. Företag drivs endast med regimens uttryckliga tillstånd. I Prag kallas ett sådant Unternehmungsprivilegium. Tillstånden delas endast ut till de lojala och redan besuttna, en sedvänja som bromsar den ekonomiska utvecklingen.

Katolska kyrkan är den största av de organisationer som kan verka utan stram statskontroll. Påven har nämligen en stark auktoritet som få vill

trotsa öppet. Dessutom styr han sitt eget land, Påvestaten, i centrala Italien. (De protestantiska och ortodoxa kyrkorna har däremot stått under kunglig eller kejsarlig kontroll i århundraden och har inte alls samma möjlighet att agera på eget bevåg.) Så många av förändringskraven uttrycks genom kyrkan i termer av social rättvisa – att de som styr har ett särskilt ansvar att styra klokt till allas gagn, samt att alla ska få möjlighet till utbildning, sjukvård och ett anständigt liv.

Här är listan på de imperier som styr över världen:

Det brittiska imperiet består av de brittiska öarna, större delen av Nordamerika, Brittiska Indien (dvs. Indien, Pakistan, Bangladesh, Burma och Sri Lanka), Kapkolonin på Afrikas sydspets, Australien, samt diverse öar och befästa hamnar runt om i världen. Styr av Hans brittaniska majestät i London. Han tillhör huset Wettin. Fiender: Paris, S:t Petersburg. Vänner: Berlin, Wien, Haag, Lissabon.

Det franska imperiet består av Frankrike, Maghreb (=Algeriet, Tunisien), Neapel (=Syditalien och Sicilien), samt diverse öar i Karibien. Styr av kungen av Frankrike, som tillhör huset Bourbon. Fiender: London, Wien. Vänner: S:t Petersburg, Istanbul.

Det habsburgska imperiet består av Österrike, Ungern, Böhmen-Mähren (=Tjeckien), Slovakien, Transsylvanien (=nordvästra Rumänien), Galizien (södra Polen, sydvästra Vitryssland), Slovenien, Kroatien, Bosnien-Hercegovina, Habsburgska Nederländerna (=Belgien), samt Milano, Trentino och Lombardiet i norra Italien. Imperiets härskare, som tillhör huset Habsburg, bär av historiska skäl titeln Kungen av Rom, trots att Rom inte är en del av imperiet. (Däremot kallas han inte längre kejsare.) Fiender: Istanbul, Paris, S:t Petersburg, Haag. Vänner: Berlin, London.

Det japanska imperiet består av Japan, Korea (ockuperat 1914), Taiwan (erövrat från Kina 1942), Filippinerna (erövrat från Spanien 1945-46), samt Mikronesien, Hawaii-öarna, med flera ögrupper (erövrade kring 1910). Styr av kejsaren i Tokyo. Det militaristiska Japan har dåligt rykte i Europa på grund av sin aggressiva expansion. Fiender: Madrid, Peking, S:t Petersburg. Vänner: Inga.

Det osmanska imperiet omfattar ungefär nuvarande Turkiet, södra Bulgarien, Makedonien, nordöstra Grekland, Albanien, öarna i Egeiska havet, Kreta, Cypern, Irak, Kuwait, Syrien, Israel, Jordanien, plus Saudiarabiens kust mot Röda havet. Styr av sultanen i Istanbul. Fiender: Wien, S:t Petersburg. Vänner: Paris, London.

Det nederländska imperiet består av Nederländerna, Nederländska Ostindien (=Indonesien),

samt Surinam och diverse karibiska öar. Styr av den ärftliga riksståthållaren i Haag. Hon hör till huset Oranien. Fiender: Wien. Vänner: London.

Det portugisiska imperiet består av Portugal, Brasilien, samt diverse kustområden i Afrika och några befästa hamnstäder i Indien och Kina. Styr av kungen av Portugal i Lissabon. Han hör till huset Bragança. Detta är det fattigaste och minst betydelsefulla imperiet. Fiender: Inga. Vänner: London.

Det preussiska imperiet omfattar ungefär de nuvarande tyska delstaterna Brandenburg, Rheinland-Pfalz, och Nordrhein-Westfalen, samt Polen, det ryska Kalingradområdet och litauiska Memel. Styr av kungen av Preussen i Berlin. Han hör till huset Hohenzollern. (Resten av Tyskland är uppsplittrat på mer än 40 furstendömen och stadsstater.) Detta är det minsta imperiet, men också det mest hårdföra med världens bästa armé och flygvapen. Fiender: S:t Petersburg. Vänner: Wien, London.

Det ryska imperiet omfattar ungefär samma områden som Sovjetunionen plus Finland (sedan 1890), Sverige (sedan 1890), Norge (sedan 1891), Alaska (sedan 1852), Mongoliet (sedan 1917) och Manchuriet (sedan 1917). Styr av tsaren i S:t Petersburg. Han hör till huset Romanov. Fiender: London, Berlin, Wien, Istanbul, Tokyo, Peking. Vänner: Paris, Madrid.

Det spanska imperiet omfattar Spanien och Latinamerika (utom Brasilien). Styr av Hans katolska majestät i Madrid. Kungen hör till huset Bourbon. Fiender: Tokyo. Vänner: S:t Petersburg.

Kina är ett vidsträckt kejsardöme plågat av inre oro. Manchu-hovet i Peking förmår inte längre hålla ordning i sitt rike, efter att ha förlorat hemlandet till Ryssland. Fiender: Tokyo, S:t Petersburg. Vänner: Inga.

Privilegiesamhället

Imperierna bygger på starkt skiktade samhällen där varje undersåte "vet sin plats" och inte försöker rucka på tingens ordning. Man kan se följande tydliga skikt:

Överklassen: Överklassen omfattar ungefär 2 procent av befolkningen. Det handlar dels om den gamla börsaristokratin som har blivit delägare i industrialiseringen och dels om företagsledare som försöker ta sig in i societeten genom strategiska äktenskapsallianser. De som tillhör detta samhällsskikt lever gott och har alla möjligheter till sitt förfogande.

Teknokraterna: Denna grupp är det högutbildade skiktet: ingenjörer, sjuksköterskor, tekniker, jurister, ekonomer och andra som ansvarar för att det moderna samhällets komplicerade maskineri

fungerar. Men de har inte tillträde till de fina salongerna, eftersom de saknar rätt börd eller rätt kontakter. Säkerhetspolisen anser att här finns det största hotet mot samhällsordningen. Teknokraterna har utbildning nog att förstå hur en stat ska skötas och många bär döljer så stort missnöje i hjärtat för att försöka genomdriva ordentliga förändringar på illegala sätt.

Manschettknegarna: Snäppet över arbetarna står manchettknegarna, elakt kallade "skalbaggar" på grund av sina svarta kostymer. De arbetar på kontor med allsköns enkla sysslor, som att fylla i blanketter eller föra bok över firmans inkomster och utgifter. De tjänat lite mer än arbetare, men har det fortfarande knapert.

Arbetarna: Arbetarna utgör hälften av Prags befolkning. Det är människor som sliter hårt med kroppen tio timmar om dagen sex dagar i veckan för att förtjäna ett knapert levebröd. Inkomsten räcker för livsmedel, kläder och en trång sjaskig bostad i en industriförort, men inte till mycket mer. Barnen får gå i skola i sex år för att lära sig läsa, skriva, räkna och arbeta.

Trashankarna: En femtedel av Prags befolkning är utfattiga trashankar som lever i misär och försörjer sig på tillfälliga småjobb eller småbrottslighet.

Vardagsteknik

Även om spelvärlden befinner sig i år 1984, så är den tekniska utvecklingen i de flesta fall på 1920/30-talsnivå eftersom de repressiva sociala och ekonomiska strukturerna bromsar teknikutvecklingen. Följande lista visar på vad som är vardagsmat för Pragborna.

Rörpost⁴: Kallas i Prag för *Rohrpost* eller *potrubní pošta*⁵. Detta är spelvärdens pneumatiska substitut för Internet och telefax. Alla myndigheter, stora företag och forskningsinstitut i en stad använder ett omfattande statsägt tryckluftsdrevet rörpostsystem för att distribuera post och föremål som är små nog att passa i postkärnen. (Däremot förbinder inte rörpostsystemen olika städer.) Ett meddelande når mottagaren på ett par minuter, oavsett om han är i samma byggnad eller i en annan del av staden. Prags underjordiska rörpostnät med några hundra kilometers tublängd omfattar hela centrala staden. Det är inte tillgängligt för privatpersoner. Polisen använder systemet i stor utsträckning för att skicka snabba underrättelser mellan polisstationer.

Telekommunikationer: Telefon finns på företag och hos de rika. Snabbtelefon är vanligt på kontor. Vanligt folk har inte råd utan ringer från telegrafstationer. Post- och telegrafsystemen är väl utbyggda och tillförlitliga. (Dock: polisen avlyssnar

telefonledningar och telefonväxlar och läser folks post och telegram närhelst de anser sig ha skäl.)

Elektronik: Ja, med rör

Radio: Många stationer, AM, mellanvåg och kortvåg. Statskontrollerade utsändningar med underhållning, jordbruksundervisning för bondebefolkningen (hur man höjer mjölkproduktionen, osv.) och hurtiga inslag (morgongymnastik, osv.). Mycket militär marschmusik.

Film: Svartvit ljudfilm är det som gäller. Biografer finns i snart sagt varje kvarter. Där visas massproducerade franska piratfilmer (denna världs substitut för westerns), sliskiga wienoperetter, snutfilmer (agent 14/kommissarie Landsberg vid Sipo är motsvarigheten till Jack Bauer) och action i antik romersk miljö. Före varje föreställning visas journalfilmer med patriotiska nyheter.

Fordon: Främst spårbunden trafik. Bilar och motorcyklar finns för de rika och för polis. Häst och vagn är vanligt bland hantverkare. Propellerplan och zeppelinare finns, men trafikflyget är i sin linda. Militären använder gärna halvbandvagnar eller svävare. Mannen på gatan cyklar, går eller åker kollektivt; han har inte råd att äga motorfordon och vet inte hur man kör ett. Den som har mer pengar tar en taxi när hon behöver ta sig fram snabbt.

Medicin: Enkla antibiotika finns.

Experimentell teknik

Experimentell teknik finns hos stora företag, excentriska uppfinnare och militären, men är inte allmänt känd. Skjut in sådana här företeelser för att återskapa lite av känslan från cyberpunk. Där hittar man bland annat:

Droger som förstärker olika egenskaper (extra styrka, extra snabbhet, telepati) eller som eliminerar vissa mänskliga svagheter (gå utan sömn i tre dygn). Givetvis har de också obehagliga biverkningar på sikt. De här blir nog det mest cyberpunkliknande påfunden i Prag-miljön.

Fjärilsplan (= helikopter)⁶

Färgfilm/färgfoto: Dessutom finns polaroidtekniken på prototypstadiet

Halvledarteknik: Enkla förstagenerationens transistorer

Kopiator: Stora illaluktande maskiner som gör fula svartvita fotokopior på blank papper av distinkt kvalitet.

Maskinhjärnor: Stora rasslande datorer som är byggda med reläer enligt Konrad Zuses principer⁷. De programmeras med hålkort och använder teleprinterskrivare. Passar bra för hanteringen av Sipos register.

Plast: Hård och ful

Strålmotorplan (= jetplan): Tänk en Messerschmidt Me 262 eller en SAAB 21R

Bärbar radiokommunikationsutrustning:

Klumpiga walkie-talkies.

Svartvit TV**1968: Blyets år**

Dåliga skördar drabbade 1967 det mesta av världen. Under vintern började matpriserna skena i Europas storstäder. I februari 1968 – „*das bleierne Jahr*“ – utbröt hungersnöd i Prag, Bratislava, Wien, Berlin, Dresden, Manchester, Marseille, S:t Petersburg med flera ställen. Arbetare och trashankar strejkade och demonstrerade på gatorna. Regeringarna skickade ut polisen för att ”återställa ordningen”. Deras brutala insatser ledde till upplopp när arbetarna byggde barrikader, plundrade butiker och brände fabriker och hus som tillhörde de besuttna. Periodvis tappade regimerna kontrollen över hela eller delar av sina stora städer. Kvartersråd eller lokala bossar tog över styret istället.

I slutet av april satte imperieregimerna därför in sina krigsmakter för att kväsa de illa organiserade upprorsmännen och efter våldsamma strider – „*der blutriefende Mai*“ – var ”ordningen” återställd. De döda kastades i anonyma massgravar medan fängelser och arbetsläger fylldes av ”upprorsmakare”. Regeringen i London återupptog seden att förvisa folk till Australien för att det inte fanns plats hemavid för alla fångar. Tsarens gendarmar fraktade tåg efter tåg med straffångar till Sibirien. Regimen i Wien satte upp taggtrådsinhägnade arbetsläger på avsides öar i Adriatiska havet.

Fortfarande 1984 hittar man en del ruinbyggnader eller kulhålsfläckade fasader från denna onda vår i de fattiga delarna av Europas storstäder. Bland arbetare och trashankar har det uppstått det många sägner och legender om hjältar och förrädare, om stordåd och polismassakrer, om listiga flykter och luriga tricks. 1968 har blivit en legendernas tid, känd under namnet ”blyets år”. De besuttna minns å sin sida detta som ”fasans år” och sprider på cocktailparties och middagar sina legender om de illgärningar som ”patrasket” och ”rebellerna” påstås ha begått: massmord, massvåldtäkter och vettlös förstörelse av kulturskatter och privategendom.

Dimmornas Prag

Här är inte rätt ställe för en detaljerad guidebok över staden Prag. Man hittar all slags turistinformation på *Wikipedia*⁸. Istället ligger fokus på att beskriva hur spelvärldens Prag skiljer sig från verklighetens.

Prag har ungefär två miljoner invånare. Stadskärnan, förskonade från förödelse sedan 1600-talet, har bevarats i nästan ursprungligt skick. Men staden är Böhmens industricentrum och

omringas därför av fula förorter, snabbt byggda under industrialiseringsperioden efter 1940. Där spyrr fabriker ut rök ur höga skorstenar och där bor arbetarna i baracker och trånga hyreskaseraner, sjabbiga stadsdelar där polisen patrullerar i grupper om fyra. Eftersom befolkningsflertalet som bäst har råd med cykel binds staden samman av ett nät med spårvagnar, tunnelbana (metro) och trådbussar.

Prag plågas av luftföroreningar från fabrikerna och från de koleldade kaminer som håller husen varma. Smogen förvärras under de kalla månaderna när dimman stiger ur floden Moldau och sveper in allt och alla i rå gulvithet. Pragtjocka är därför lika mycket ett begrepp som Londondimma.

De många språkens stad

Prag är officiellt en tvåspråkig stad. Ungefär 45 % av befolkningen har tyska som modersmål och ungefär lika många har tjeckiska. Alla kan motpartens språk någorlunda väl. Resterande folk är från andra delar av imperiet och har modersmål som slovakiska, polska, ungerska, jiddisch, rumänska, italienska, ukrainska, romani och kroatiska. Deras andraspråk är för det mesta tyska. Stadens förvaltning använder tyska, men alla tjänstemän talar tjeckiska mer eller mindre väl. Tjeckerna brukar göra poäng i att tala modersmålet med byråkrater för att visa att de inte är andraklassens undersåtar.

De människor som anser sig kultiverade talar franska, så vid hovet i Wien eller hemma hos guvernören i Prag är detta vardagsspråket. (Engelska är däremot ett språk för krämare och därför ovanligt i Prag.) Latin är viktigt för folk i statsförvaltningen, den akademiska sfären eller katolska kyrkan. Det habsburgska imperiets officiella förvaltningsspråk är tyska, med latin på andra plats. Så det är helt normalt att höga statstjänstemän med andra modersmål än tyska utväxlar skrivelser på latin.



Kort om vardagslivet

Arbete och fritid: Den vanlige arbetaren sliter tio om dagen sex dagar i veckan i en fabrik. Manschettknegaren har lika lång arbetstid och ofta lika pressad situation på kontoret. När en kvinna gifter sig förväntas hon stanna hemma och upfostra barnen, men många familjer är så fattiga att hustrun måste ta på sig något arbete som kan skötas från bostaden, som sömmerska. Fritid-snöjen är anpassade till fattigdomen: möten med kompisarna på den lokala kneipen (puben) och idrottsevenemang på söndagseftermiddagarna. Bröd och skådespel: Regimen lärde sig en bitter läxa 1968: håll arbetarna mätta och på gott humör. Regimen vet att vanligt folk gillar att äta sig mätta och få underhållning. Därför ser stadens herrar till att priserna på basvaror hålls stabila och att biograferna bjuder på en harmlös mix av romantisk glädje och spännande äventyr. Sport understöds för att tillhandahålla underhållning under föregivet sunda former. I Prag handlar det om fotboll och ishockey, där staden har byggt rejäla arenor. Regimen praktiserar också här principen "söndra och härska": vardera sporten har ett tysktalande och ett tjeckisktalande elitlag, inom fotboll Vorwärts och Dynamo, inom ishockey Die Löwen och Klub Praha.

Fördomar och attityder: Detta är inte ett tolerant samhälle eller en tolerant epok. Alla regimer använder den klassiska metoden "söndra och härska" för att spela ut olika grupper mot varandra. I Prag finns det bland annat mycket fördomar mot judar och romer, två grupper som sedan urminnes tid har fått tjäna som syndabockar i denna del av Europa. Vidare försöker regimen underblåsa motsättningar mellan tjecker och ungrare i syfte att båda ska söka stöd i Wien mot den andre. Kvinnor betraktas generellt som andra klassens undersåtar med sämre möjligheter än män.

Klassamhället: Regimens linje har alltid varit att ett samhälle måste vara skiktat för att bestå. Stabilitet förutsätter att det finns en styrande privilegierad elit, eftersom "vanligt folk" saknar de kunskaper och erfarenheter som krävs för att administrera staten. Att sedan skolväsendet är utformat för att permanenta detta samhälle talar man tyst om.

Byråkrater och poliser

"Så det där är fienden. Polis Konstaplar och kanslister. Det vill säga lag och ordning."

– Ur filmen *Kafka*

Byråkraterna ser som sitt uppdrag att kontrollera undersåtarna och upprätthålla ett stabilt regelverk, inte att tillhandahålla service. Varje ansökan måste



granskas, godkännas och stämplas av kärva tjänstemän på olika myndigheter med olika öppettider och olika procedurer – tidskrävande och tålmodsprövande. Karbonkopior av ansökningarna arkiveras sedan i många kontorskällare.

Den som snackar skit om regimen blir inte straffad, möjligtvis hamnar han i polisens register över "mögliga bråkstakar". Men en individ som går från ord till handling riskerar att bli gripen. Domstolarna fungerar dock enligt gammal romersk sed, så en individ anses oskyldig till åklagaren bevisat skulden bortom rimligt tvivel. Dödsstraff är sällsynt, utan grova brottslingar brukar hamna i fängelse på 20 år eller mer. Därför utgör den alltför vanliga polisbrutaliteten större hot mot de enskilda individerna än själva rättsväsendet.

Det habsburgska imperiet rymmer många polisstyrkor. Poliserna har rykte om sig att vara fyrkantiga och jobba "enligt regelboken", men givetvis finns det undantag, särskilt inom Sipo. Det blir en extra utmaning för spelarrollerna om de får en Sipo-motståndare som liknar kommissarie Morse eller Adrian Monk. Här där de polisstyrkor som spelarrollerna har störst risk att råka ut för, lite grann beroende på vilken skumraskverksamhet de ägnar sig åt:

Sicherheitspolizei (Sipo) är imperiets säkerhetspolis. Den jagar spioner, sabotörer och rebeller över hela det habsburgska väldet. Den är underställd den kungliga regeringen i Wien.

Staatpolizei (Stapo) är en civilklädd kriminalpolisstyrka som arbetar i hela Böhmen. Den är underställd guvernören Karl-Otto von Habsburg. Kriminalpolizei (Kripo) är stadens Prags civilklädda kriminalpolis. Den är underställd borgmästare Friedrich von Stott.

Ordnungspolizei (Orpo) är stadens Prags uniformerade polis, som patrullerar på gator och torg och bemannar polisstationerna. Den är underställd borgmästare Friedrich von Stott.

Bereitschaftspolizei (Berpo) är den särskilda kravallpolisen, som är halvmilitärt tränad och utrustad med tårgas, hagelgevär, pansarbilar, vattenkanoner, osv. Den har hela Böhmen som operationsområde och är underställd guvernören Karl-Otto von Habsburg. Den visar sig bara vid upplopp, gisslandramer och liknande.

Eisenbahnpolizei (Eipo) är en särskild poliskår som skyddar imperiets järnvägar (Reichsbahn) och utreder brott som är kopplade till detta affärsverk. Den har både uniformerad och civilklädd personal. Den lyder under Reichsbahns generaldirektör Conrad von Hochstein i Wien.

Zollkriminalamt (Zollkrim) är tullverkets kriminalutrednings- och underrättelseenhet som främst bekämpar smuggling. Den lyder under generaltullmästare Isidore da Tenci i Wien.

Hauptverwaltung für Staatsnachrichten (HS) är imperiets underrättelsetjänst och saknar både polisiära befogenheter och mandat att arbeta inrikes. Men ofta struntar HS i dessa begränsningar i sin ändlösa tvekamp med sin franska motsvarighet BRE (*Bureau du Renseignement Extérieur*).

Polisorganisationerna är inte särskilt bra på att samarbeta. De håller gärna saker och ting hemliga för varandra för att inte trassla till pågående utredningar och många gånger har de av misstag förstört varandras operationer på grund av dålig samordning. Rivaliteten mellan Stapo och Kripo är särskilt ökad i Prags undre värld. Däremot kommer Orpo och Kripo tämligen väl överens. (Filmen *V for Vendetta* visar polisens arbetsmiljö i detta slags auktoritära samhälle, även om dess fascistvärld i övrigt inte passar särskilt bra.)

Eftersom polisens fyrkantighet är välkänd händer det ofta att rika människor hyr privatdetektiver för att reda ut brott. Detta blir lätt ett större bekymmer för spelarrollerna, eftersom sådana frilansare är mer kreativa och mindre bundna av regelverket när de arbetar. Att råka ut för spelvärdens motsvarighet till Sherlock Holmes eller Mike Hammer kan bli omtumlande.

Aktivisternas drömmar om en bättre värld

De Pragbor som drömmer om ett annat samhälle, vad ser de i tankarna?

Schweiz är Europas enda republik med någon form av folkligt styre. Det handlar om små kanoner där viktiga lokala spörsmål avgörs genom omröstning med uppsträckta händer på stadens torg. Reformaktivisterna i Prag framhäver ofta detta som ett gott exempel. Det faktum att kvinnor saknar politiskt talan i Schweiz är det få som ser som ett bekymmer. Enstaka aktivister pekar på de politiska sederna i antikens Grekland, men

dessa avfärdas nästan alltid som "obetänksamma svärmare" eftersom Grekland för 2400 år var så oerhört annorlunda än nutidens samhällen.

Aktivisterna talar gärna om alla människors lika värde och rätt till värdighet, om social rättvisa och att omfördela samhällets resurser för att slippa misär. Bland dem finns det många falanger som förespråkar olika förändringsmetoder, från de fredliga till de våldsamma. Det stora flertalet tar dock avstånd från våld, eftersom de anser att händelserna i maj 1968 visar att det är meningslöst att utmana staten på den militära arenan.

Det finns dock hetsiga minoriteter som menar att man nästan lyckades 1968; det var endast otur och bristande stridsmoral bland upprorsmännen som gjorde att armén och polisen vann. Om rebellerna nästa gång har bättre organisation och beväpning kommer de att segra i kraft av större numerär. Dessa hetsporrar understöds många gånger av några utländska underrättelsetjänster som gärna ställer till med bekymmer för regimen i Wien.

Undre världen

Medlemmarna i Prags undre värld måste iakttå låg profil, annars hamnar de i de karpatiska strafflägren på tio år. Här finns inga storstilade gangstrar som åker limousin och halsar champagne på nattklubbarna, utan brottsbossarna är diskreta män i mörka kostymer som döljer sig bakom legitima täckverksamheter. Brottsängarna är små och specialiserade på vissa slags förbrytelser. De bygger allianser med andra gäng när så behövs. Till exempel behöver en spindeltjuv (en fasadklättrare) kontakter som hjälper till med att avyttra stöldgodset. Brottsängarna har också specifika "territorier" i staden som de bevakar svartsjukt. Oönskade nykomlingar i ett revir får stryk eller hittas flytande i Moldau med knivhugg i bröstet.

Vapeninnehav är strikt licensierat och vanlig folk får aldrig möjlighet äga sådana ting. Vapenbrott bestraffas dessutom extra hårt. Därför slåss gatubuset med knogjärn, kniv och stillet, inte med pistol.

"Svartrockarna"

„Wer bist du denn, Fremd?“

„I bin ein Schattenmann, ein der geht allein durch Nacht und Wind.“

„Es gibt nur armer Volk hier, Bruder, und darum sind Sie bei uns immer willkommen.“

Jesuiterna⁹ har sedan 1500-talet var en kontroversiell gren av katolska kyrkan. Medlemmarna är välutbildade, pragmatiska och skickliga på att få fram sina idéer i samhället. Under 1900-talet har de



överallt ställt sig på de fattigas och förtryckas sida och med ord och fredliga handlingar förespråkade ökad social rättvisa. De driver till exempel skolor och sjukhus. Allt detta har gjort jesuiterna alltmer illa sedda bland de som har makten.

Efter maj 1968 vände Europas härskare sin vrede mot jesuitorden. Dess präster och ordensbröder hade inte tagit del i vårens stridshandlingar – åtminstone inte officiellt – men deras predikningar och vardagsslit i arbetarbaracker och i fattigkvarterens kyrkor sågs ändå som "främjande av upproret". Jesuiterna hade blivit alltför mäktiga för de världsliga härskarna och därför pressades påven till att upplösa orden genom en bulla som publicerades den 1 november 1968.

Men åtgärden verkar mest ha varit på pappret. Jesuitbröderna gick under jorden, bytte arbetsplatser i kyrkans organisationer och så vidare, men själv orden lever vidare med samma medlemmar och med samma långsiktiga mål. Man säger sig "övervintra", men sover inte utan verkar i det fördolda. Därför har de fått ärebeteckningen *die Schattenmänner* ("skuggmännen") av enkelt folk. Detta vet naturligtvis de säkerhetspoliserna som kartlägger "upprorsmakare" och de lägger ner stor möda på att oskadliggöra "svartrockarna". Men en organisation med 400 år på nacken vet att hantera ett sådant läge.

I Prag 1984 arbetar jesuiterna på med sina projekt, diskret understödda av progressiva personer, som den lokale ärkebiskopen Josef Golonka, som tillhandahåller lämpliga "civila" poster i den kyrkliga förvaltningen eller inom olika välgöringsorganisationer. Deras främsta kvinnliga bundsförvanter finns bland slumsystrarna inom Les Petites Sœurs d'Assumption, en vidsynt orden som ägnar sig åt socialt arbete och undervisning bland städernas fattiga.

Några Prag-anpassade identiteter

Idrottsstjärna: Du är bäst, så enkelt är det. När du träder in på arenan dansar jublande åskådare i bänkarna. När segern är vunnen och du återvänder till omklädningsrummet stormas du av barn som vill ha din autograf. På ytan är du en glad prick som festar och tränar och ser livet som en lek. Men djupt därinne minns du barndomen i fattigkvarteren. Du tog dig ut tack vare din idrottsbriljans, men du minns alla de som blev kvar. Därför arbetar du bakom kulisserna på att förbättra livet för dem. Du har ju pengar, inflytande och kontakter som de saknar.

Jesuitbröder/Ordenssystem⁰: Världen är orättvis, människan är bristfällig och båda behöver ständigt åtgärdas. Det är den bittra sanningen. Romarna spikade upp Jesus på ett kors för att han sade det där rent ut och de såg hans förkunnelse som ett hot mot sin maktställning. Saker och ting är knappast bättre nu, även om förtrycket 1984 har annan form. Du känner ett kall att göra något åt det och har därför vigtt ditt liv åt att hjälpa de fattiga och sjuka – och för att säga sanningen att samhället måste bli anständigare. Social rättvisa är nödvändigt för att Prag ska bestå. Men våld är inte rätt väg fram, för det utlöser bara statens ännu hårdare motvåld. Se bara på händelserna i maj 1968 – enstaka ruiner från den månaden vanpryder fortfarande Prag. Kunskap, rättrådighet och list fungerar bättre på lång sikt.

Kalkylator¹: Du är kalkylator, en matematiker som är specialist på de omfattande och komplexa matematiska beräkningar som är en viktig del av teknik och administration (här finns inga datorer som hjälper till). Ditt yrke hör till manschettknegar-kategorin, men du valde det eftersom det står öppet för intelligenta kvinnor (mer än hälften av Prags kalkylatorer bär kjol). Du vet extremt mycket om vad som sker bakom kulisserna på din arbetsplats och du ser gärna att dina jesuitvänner också får reda på det.

Mekare: Du har silverfingrar när det gäller alla slags maskiner och apparater. Lite pillande och trixande så har du lagat eller förbättrat dem på sätt som förbluffar andra. Du älskar maskiner, eftersom de inte ljuger eller skvallrar för polisen. Människor däremot, de är svåra att ha göra med. Din talang räcker för att du ska försörja dig med din lilla verkstad på en sjaskig bakgård. Du vet att du ibland fixar stöldgods och gör affärer med skurkar, men det struntar du i. Man måste ju tjäna ihop till brödfödan. Men polisen, dem befattar du dig inte med, för de vill ingen väl.

Mullvad: Du är en av de tekniker som underhåller de vidsträckta rörpostsystemen. Yrket

kräver hög teknisk skicklighet, specialutbildning och vighet – du jobbar i trånga utrymmen och arbets säkerhet är inte uppfunnet. En mullvad har dessutom en tendens att kunna komma in överallt på grund av sitt jobb. Du blev en farlig person för regimen när du började sympatisera med upprorsmakarna, fast det vet ju snuten ingenting om... eller?

Privatdetektiv: Du var kriminalpolis. Först var det spännande, men när du såg all korruption, alla orättvisor och allt övervåld blev du arg. Till slut var du så förbannad på hur makthavarna missbrukade dig och dina kollegor för egen vinning att du sade upp dig och lämnade in brickan. Men snutjobbet var allt du kunde, så du fann att licensierad privatdetektiv (*Berufsdetektiv*) var det bästa alternativet för att förtjäna levebrödet. Med stor envishet skaffade du dig licens för en finkalibrig revolver, ett arbetsredskap som du dock sällan behöver visa fram. Återigen måste du solka dina händer, fast nu kan du se mellan fingrarna eller tacka nej när updragen blir alltför motbjudande. Några gånger har du till och med skipat rättvisa på egen hand – om det kommer till polisens kännedom hamnar du antagligen i galgen. (Det finns enstaka kvinnliga privatdetektiver i Prag.)

Robotny: Du är en ärrad arbetare som var med och slogs på gatorna 1968. Du satt några år i arbetsläger efteråt, men kom tillbaka till Prag. Sexton år har gått sedan blyets år, men fortfarande brinner vreden inombords. Många av de gamla kompisarna finns också här i Prag. Ibland träffas ni, men det gäller att hålla låg profil, för snuten har koll på läget och ordning på sina arkiv. Men om chansen yppas igen, då tusan ska Hrad (kungaborgen) brinna mot natthimlen. (Robotny är tysk slang, baserad på det tjeckiska ordet robot som betyder "arbetare". Ordet robot används i denna spelvärld aldrig i betydelsen "maskinmänniska" eller "raket", utan sådana ting kallas "automaton" respektive "missil".)

Rännstensunge: Du är tolv år gammal och står på egna ben. Dina föräldrar är försupna och försumliga, så skolan har

du inte tid med. Du måste förtjäna ditt levebröd själv och kan inte vara kräsen när det gäller vilka sätt du använder: tillfälliga inbrott på byggen, stöld, narkotikahandel, springschas åt brottslingar, och så vidare. De flesta vuxna är vargar som man ska akta sig för, men det finns några enstaka som har visat sig pålitliga, som inte vill utnyttja dig.

Scheb: Du är en halvkänd artist (Prags motsvarighet till rockstjärna) som sjunger raï, svängig populärmusik av fransk-arabiskt ursprung som älskas av ungdomar över hela Europa (och som i den här världen fungerar som substitut för de icke-existerande musikgenrerna pop, jazz och rock'n'roll). Du har brinnande vilja att tala till vanligt folks känslor med sång och musik, främst på franska, ibland på tjeckiska eller tyska. (Ordet scheb är en tysk slangversion av det kabylliska ordet cheb, vilket används i Algeriet för raï-sångare.)

Sipo-agent: Du är en lojal statens tjänare som är övertygad om att det nuvarande systemet är bättre än det stökiga pöbelvälde som reformak-



Inspiration för spelledaren

Böcker:

Processen
av Franz Kafka

Hemvärlden
av Harry Harrison

Begums 500 miljoner
av Jules Verne

All Tomorrow's Parties
av William Gibson

De tre från Haparanda
av Jolo

De fyras tecken
av Arthur Conan Doyle

Eldfödd
av Stephen King

Filmer:

Brazil
regi Terry Gilliam

Kafka
regi Steven Soderbergh

Metropolis
regi Fritz Lang

Fritz Langs tre
Dr Mabuse-filmer

Johnny Mnemonic
regi Robert Longo

Tredje mannen
regi Orson Welles

V for Vendetta
regi James McTeigue

tivisterna drömmer om. Därför har du blivit säkerhetspolis, för att skydda samhället mot våld och revolt. Nu arbetar du förklädd bland Prags arbetare med att kartlägga vilka rebellsinnade som är handlingsförlamade pratmakare, vilka som är franska provokatörsagenter och vilka som är äkta vara. Det värsta är dock att mycket de har att klaga på faktiskt är berättigat. Din tilltro till statens överlägsenhet bör spricka i kanterna. (Sipo anställer även kvinnliga agenter, men de blir nästan aldrig beförtrade till chefer.)

Skalbagge: Du är en av de många små skygga männen i svart kostym och plommonstop, den enorma mängden manschettproletärer som arbetar mellan de statliga verken och sina lägenheter varje dag. Du har mer mat än kroppsarbetarna men arbetar lika länge varje dag, oftast med meningslösa och hjärndöda uppgifter. Du kan aldrig hoppas på någon befördran, för du tillhör inte överklassen. Du har högre utbildning än vanliga arbetare, och nycklar och lösenord åtminstone till ditt departement, den dagen du bestämmer dig att du har fått nog av skiten. Din stora fördel är att du vet hur byråkratin fungerar, hur blanketter ska fyllas i och hur man överlistar stämpeltyrannerna bakom disken.

Spindelstjuv: Du är en sofistikerad inbrottsstjuv som tar sig in hos de rika och stjälar smycken och kontanter. Du smyger, klättrar och gömmer dig med oerhörd skicklighet, vilket har gett dig din yrkesbeteckning. Du är också nogga med att inte använda våld, eftersom straffen för rån och misshandel är så hårda. Du har suttit en vända eller två i fängelse och vet att det är mödan värt att inte hamna där igen. Under jobbet har du kommit att se vad som sker bakom maktens fasader och du känner numera avsmak inför de som styr och ställer. Du använder gärna din skicklighet för att störta sådana personer från sina piedestaler, förutsatt att du tjänar lite stålar på det också.

Spion: Du jobbar åt en utländsk underrättelsetjänst (antagligen den franska BRE) och har skickats till Prag för att ställa till förtret för det habsburgska imperiet. Du arbetar under täckmantel och försöker dels skaffa kontakter i byråkratin som kan förse dig med önskad information och dels hitta sätt att underblåsa oro i fattigkvarteren. Du är skrupelfri och ser människorna omkring dig som redskap. Du vet också att om du åker fast blir det många år i fängelse. Men du älskar att spela "det stora spelet", det som skiljer pragmatiska vuxna från naiva barn.

Veteran: Du svalde regimens propaganda och tog värvning år med huvud fullt av drömmar om hjältedåd. Efter två års grundutbildning sändes du till det oländiga Balkan för att strida mot serbiska

friskaror och sultanens kurdiska bergsjägare. Efter sex år återvände du till Prag med huvudet fullt av mardrömmar och granatsplitter i benen. Du hade blivit lurad, precis som de där stackars fiendegrabbarna som du sköt eller sprängde. Allt du har fått för att du tjänade som mördare åt regimen är en mager krigsinvalidpension och ständig värk. Nu drömmer du om ett anständigare Prag där du inte behöver bocka och buga för statens representanter. Du är lite för ung för att har varit med 1968 – du och dina systrar tryckte den våren i källaren medan skotts salvorna ekade mellan husväggarna – men du har hört om hur hoppet flammande den där våren innan maj dränktes i blod. Nästa gång står även du på barrikaderna!

Tips till SL

Settingens stämning

När du beskriver detta Prag för spelarna, använd vissa stilgrepp för att skapa rätt stämning. Gatorna är trånga och kullerstensbelagda. Färgskalan går främst i grått och folk är klädda i svart, grått och lite vitt. Det ska gärna råda dis, dimma eller dugregn. Låt äventyren ofta utspela sig om natten för att förstärka dysterheten. Spela på skillnaden mellan den gamla staden med sina eleganta byggnader från äldre tider mot de sjaskiga trånga industriförorterna. (Se gärna filmen *Slakthus 5*, som är inspelad i Prag, för att få den rätta arkitektoniska känslan.)

Byråkrater är okänsliga regeltyranner som mest är intresserade av skydda sina eget skinn. De har makt och tvekar inte att visa den. Det ska vara mycket blanketter och stämplat. En ansökan om någonting ska godkännas och stämplas hos minst tre myndigheter, som samtliga kräver att den sökande inställer sig personligen.

Kontrastera gärna byråkraternas gråhet mot

Märklighet	Lämplig i kampanjen?
Ockultism/magi	Nej
Demon	Nej
Varulv	Nej
Dracula-vampyr	Nej
Frankensteins monster	Med tvekan. (En klassisk golem vore däremot helt fel.)
Mutant	Ja, om mutationerna är okända, små och sällsynta. IR-syn vore OK, men inte "fyra armar".
Psi-krafter	Ja, om de är sällsynta och illa omtyckta
Excentrisk uppfinnare/weird science	Ja, konstiga och opålitliga uppfinningar/droger är OK så länge de inte rubbar balansen.
Utomjordning	Med tvekan, om de sköts subtilt
Superhjärte	Nej
Vidrig seriemördare	Ja

livligare stämning bland de fattiga. Där finns det livslust och drömmar som en "kontorsskalbagge" eller byrådirektör aldrig skulle besitta. På en *Kneipe* ("pub") i en arbetarstadsdel kan folk både sjunga och skoja när de sveper en öl eller två tillsammans.

Organisationer som motståndare

En organisation, oavsett om det är en myndighet, ett företag eller en ideell sammanslutning, kan på vissa sätt betraktas som en organism. Den har sitt eget liv (som kan bli vida längre än någon människas), sin egen mentalitet (vedertagna arbetsmetoder), sina egna ambitioner (uppdrag, direktiv och planer) och sitt eget minne (sina arkiv).

Det går inte att beseгра en organisation genom punktformiga våldinsatser utförda av äventyrare. I en organisation är ju personalen inte individer, utan funktioner, och om en människa slås ut placeras en annan människa i hans funktion och arbetar vidare med samma sysslor. Om hjältarna skjuter den lokale Sipo-chefen, blir en av hans underhuggare befördrad och fortsätter som om nästan ingenting har hänt. Dessutom kan en organisation som Sipo bli både hämndlysten och envis, så om det kommer ut vilka som har begått mordet satsar organisationen resurser som vida överstiger äventyrarnas på att oskadliggöra dem. Man ska akta sig vilka fiender man skaffar sig.

Det bästa sättet att tampas med en organisation är istället genom att använda list och desinformation på ett sådant sätt att organisationens medlemmar inte förstår exakt som har skett. Falsk information, planterad hos motståndaren genom list, får en organisation att fatta beslut som i praktiken går emot dess intressen. Detta kan ofta genomföras utan att det inträffade kopplas samman med äventyrarna.

En organisations minne utgörs av dess arkiv, vilka i Prag består av mappar, så kallade *dossierer*, fyllda med papper och förvarade i dokumentskåp enligt något klokt katalogiseringssystem – det finns flera att välja mellan. Oordning i arkiven leder lätt till oordning i organisationen, när folk inte kan ta reda på vilka beslut som har fattats eller vilka åtgärder som ska vidtas. Därför är arkiven för det mesta skyddade bakom lås och ståldörrar, men den äventyrare som tar sig in och omärkligt stuvar om bland rätt dokument och kanske lägger in några välgjorda falska kan uppnå långt mer gynnsamma resultat än den som använder dynamit. Det är för det mesta bättre att vara diskret än att bränna upp arkivet, eftersom äventyraren på sätt kan fördröja upptäckten av sina påhitt.

En organisation är inte allvetande, utan kan drabbas av informationsinfarkt. Om en beslutsfat-

tare, på grund av okunnighet, otur, dåliga rutiner eller inkompetenta kollegor, inte får tillgång till rätt information kan han inte fatta bästa möjliga beslut. Interna maktkamper mellan beslutsfattare kan också göra att de blandar bort korten för varandra. Det finns ju inget som säger att människor agerar konstruktivt bara för att de arbetar inom en myndighet eller ett företag.

Lämpliga och olämpliga tillägg

Visst är det lockande är lägga lager på lager av mystik och kusligheter i det dimmiga Prag, men det finns några tumregler för vad som är lämpligt här. Kampanjmiljön handlar om hur människor förtrycker människor – den romerska maximen *människan är människans varg* gäller i kafkapunk – och om hur de förtryckta kämpar emot. När man skriver rollspel för centraleuropeiska miljöer finns alltid frestelsen att hämta stoff från den klassiska horror-sfären, eftersom regionen är känd för vampyrer, varulvar och alkemister. Sådana skulle dock bli störande stilbrott, eftersom att introducera demonisk ondska blir att trivialisera mänsklig nedrighet.

Om SL vill lägga in något utöver det vanliga är det därför bättre att ta en titt på vad science fiction-sfären har att erbjuda. Där finns det mycket att hämta ur cyberpunk (t.ex. märkliga droger), steam/dieselpunk (stora konstiga maskiner), Stephen Kings icke-ockulta skräck (t.ex. den lilla flickan i *Eldfödd*) och prylar från *weird science* ("joda, herr kommissarie, med den här experimentella mikrofonen kan man faktiskt avlyssna ett samtal på 50 meters håll, jag lovar").

Strid och vapen

Tänk på att Prag är en stad där det är svårt att få ta i skjutvapen. Efter 1968 tar polisen i med hårdhandskarna mot illegala vapen – lagen föreskriver fängelsestraff på minst åtta år – och vanligt folk får aldrig licens för legala vapenköp. (Dessutom förekommer allmän värnplikt endast i det preussiska imperiet, så få pragbor har fått skjutträning.) De vapen som säljs på svarta börsen är främst pistoler och revolverar stulna från polisen och militären. Armésoldater använder mausegevär, handgranater, kulsprutegevär eller k-pistar och sådana militärvapen utnyttjas av Berpo när så behövs.

Av detta skäl är knivar och påkar de vanligaste vapnen i staden. Välbeställda män använder promenadkäpp och många har gått i formell träning för att lära sig slåss med sådana. De enda kampsporterna i Prag är *boxning*, *brottning* och *pankration* (liknar thaiboxning). Många som vuxit upp i

slummen är skickliga på slagsmål med knytnävar och tillhyggen, även om de saknar formell träning. Även många kvinnor i de fattiga stadsdelarna har lärt sig slåss med kniv.

Korskopplingar

Lemuria¹²: Detta är en svensk rollspelsmodul om action-packade vildmarksäventyr i dieselpunkens 1930-talsmiljö på den fiktiva kontinenten Lemuria (som ersätter Antarktis). Lemuria-världen kan enkelt transplanteras till Prag-världen. Stämning och teknik ligger helt rätt. Det krävs bara att man ändrar på lite namn (ersatt Sovjet med Tsarrysland, Argentina med Spanien, osv).

Arkiv X¹³: Den ultimata konspirations-TV-serien. Vad man inte lär sig här om statliga skumraskärfärer är inte värt att veta. Däremot passar dess ockulta utflykter inte in i Prag-miljön.

The Pretender: Denna TV-serie från 1990-talet, kallad *Kameleonten* när den visades i Sverige, handlade om Jarod, en man med den märkliga egenskapen att kunna smälta in i vilken social miljö som helst. Han ändrade hela tiden sitt beteendemönster, inte sitt utseende, och var så vardaglig att ingen mindes honom någon längre tid. Han var produkten av ett forskningsprojekt i ett skumt storföretag och hade rymt för att han var trött på att bli missbrukad för otäcka syften. Företaget ville ha tillbaks honom. En Jarod-gestalt på flykt undan Böhmsche Anarphin AG i Prags slumkvarter skulle passa perfekt, både som spelarroll och som en betydelsefull SLP.

Slan¹⁴: Detta är en SF-roman från 1940-talet som handlar om hatade och förföljda telepatiska mutanter som måste dölja sig bland vanliga människor för att överleva. Grundkonceptet passar bra i Prags dimmor, även om masterplotten med världens diktator inte skulle fungera.

Kampanjupplägg

En bra början för kampanjplaneringen är att SL beslutar vilka aktörer (organisationer och individer) som ska bli inblandade och vilka agendor de har. Aktörerna sönderfaller i fyra grupper:

1. Aktivister

Spelarrollerna förutsätts tillhöra reformaktivisternas skara, fast de bör ha olika skäl för att stödja den här gruppen och visa olika grad av entusiasm för saken. Aktivisterna formar många grupper, med olika mål, drivkrafter och arbetsmetoder. Vissa använder våld (jämför med baskiska ETA¹⁵) medan andra väljer fredliga metoder. Skapa några sådana här grupper som spelarrollerna kan komma i kontakt med under kampanjens gång.

Spelarrollerna bör dock inte börja spelet som en färdigbildad grupp, utan låt deras engagemang

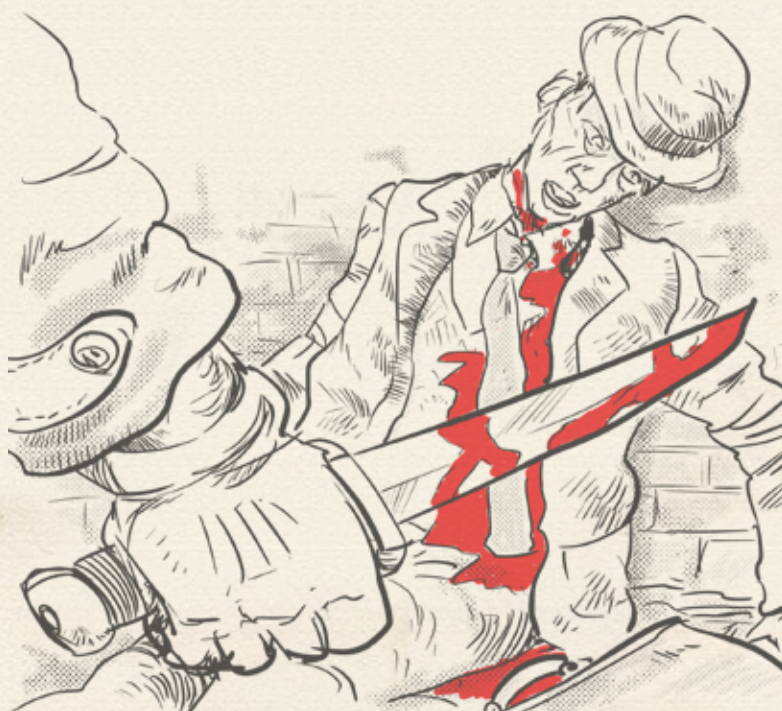
i den underjordiska kampen växa fram gradvis, allteftersom de lär känna varandra. De kan börja äventyren med att var och en för sig arbeta åt samma mentor (uppdragsgivare). Då får de först några enkla uppdrag och efter en tid upptäcker de att de är insyltade i en komplicerade maktstrid i det fördolda.

2. Statens representanter

Statens viktigaste företrädare blir polisorganisationerna. Slå fast vilka som ska ta del i handling, vilka polisofficerare som leder arbetet och vilka individuella agendor de har. Tänk på att olika polisstyrkor har helt olika mål. Orpo bekämpar småkriminalitet, medan Sipo ägnar sig åt sådana skurkar som hotar statens säkerhet.

En viss Sipo-officer kan mycket väl låta ett gäng småbrottslingar jobba vidare så att de blir bete för att locka fram större fiskar, som franska spioner. Sipo kan dessutom organisera falska aktivistgrupper för egna syften, vilket bör leda till revirstrider med Stapo och Kripo. Och så vidare. (Den som har sett den seriösa TV-serien *Hemliga armén*¹⁶, kan begrunda spelet mellan de tyska officerarna Kessler och Brandt om hur de belgiska motståndsmännen bör bekämpas. De två har skilda agendor och drabbar samman på olika sätt under seriens gång.)

En statsföreträdare kan lämpligen utses till spelarrollernas ärkefiende, en person som lägger ner stor möda på att förfölja dem och lista ut vad de håller på med. Detta innebär inte nödvändigtvis att han avser att utplåna dem, även om de kanske



kommer att tro så. Han kan kanske vilja ringa in dem så väl att han kan tvinga dem till att bli schackbönder i sitt eget maktspel.

3. Storföretag

Storföretagen spelar försiktigt i Prag, eftersom de agerar i ett samhälle där staten är stark (långt starkare än den brukar vara i cyberpunkmiljöer). Det går att driva en egen linje, förutsatt att företagsledningen på något sätt har stämt av med de korrekta mäktiga männen inom regimen så att myndigheterna inte lägger näsan alltför mycket i blöt. En företagsrepresentant kan agera mer hänsynslöst än polisen, eftersom han inte känner någon lojalitet mot det politiska systemet och dessutom kanske hamnar i blåsväder om han avslöjas.

Det blir extra rörigt när konkurrerande företag kommer ut på spelplanen, gärna inblandade i industrispionage gentemot varandra. För att ta Jarod-exemplet ovan: Han kanske jagas av sin ursprunglige arbetsgivare, samtidigt som någon medtävlare vill ha tag i honom för att förstå vilka hemligheter han bär inom sig.

4. Utländska intressen

Här hamnar utländska underrättelsetjänster. I Prag-fallet handlar det i första hand om franskt och ryskt spionage. Sådana spioner är skickliga på att arbeta under falsk identitet och förleda alla omkring dem. Deras främsta syften brukar vara att snoka fram vital information och att skapa bekymmer för Prags ledare. (Industrispionage är lika viktigt som militärt spionage, särskilt för fransmännen.) Sålunda kommer spelarrollerna åtminstone inledningsvis tro att eventuella spioner är något helt annat.

När det gäller äventyr som involverar spioner, som inte sätter Prags fattigas bästa i första hand, kommer antagligen spelarrollerna och polisen att ha gemensamt intresse av att sätta dit dem. Detta kan leda till kortvariga oheliga allianser mellan aktivister och polisofficerare.

Kortfattat kampanjexempel

Följande lista visar ett sätt hur man kan lägga upp en kampanj som har god möjlighet att växa under äventyrens gång.

1. Skådeplats: Den sjaskiga industriförorten **Neuwald** byggdes för ungefär 25 år sedan för att husera ett antal fabriker som tillverkar utrustning åt de statliga järnvägarna, som elsystem, styrutrustning, lok och vagnar. Tre fjärdedelar av invånarna har tyska modersmål. Här ligger stora inhägnade fabriksområden med rökspyende höga skorstenar

varvade med raka gränder med trista hyreskaserner, enkla butiker och verkstäder för småföretagare, som skomakare eller snickare. Området har inte fått vettigt underhåll sedan det byggdes, utan är slitet och lortigt. Småbrottslighet, narkotikahandel (huvudsakligen rökopium smugglat från sultanens besittningar i Mellanöstern) och andra problem är vitt spridda. Orpos patruller brukar omfattade tre eller fyra konstaplar, bara för att poliserna ska känna sig trygga.

2. Övergripande tema: Några brottslingar med kontakter inom Böhmisches Anarphin har börjar kränga ett nytt slags drog i området, **teramiphin**, som är starkt stimulerande och ger ökad ork. Drogen förvandlar missbrukarna efter en tid till besinningslösa våldsverkare. Mentorn (se nedan) vill med hjälp av spelarrollerna få stopp på just denna verksamhet utan att polisen ställer till med mer elände på sitt speciella sätt i Neuwald.

3. Synen på narkotika i spelvärldens Prag: Imperiets strafflag har sedan 1967 förbjudit handel med och tillverkning av opium och andra opiumbaserade droger (t.ex. morfin och heroin). Skälet till detta var i stor utsträckning praktiskt: det vidsträckta opiummissbruket i storstäderna skadade imperiets industrialiseringsprocess – drogade arbetare är dåliga arbetare. Däremot är andra droger inte förbjudna, även om drogberoende ses som ett tecken på moralisk förslappning. Katolska kyrkan motarbetar alla former av drogbruk, eftersom de skadar missbrukarens kropp och personlighet på många sätt. Vanligt folk brydde sig dock inte särskilt mycket om den nya lagen utan fortsatte köpa rökopium illegalt. Teramiphin, som spelar en så stor roll i detta äventyr, är en experimentell centralstimulerande drog som inte är illegal i sig. Däremot säljs den inte på öppna marknaden, utan det handlar om stöldgoods. Böhmisches Anarphin AG utvecklar teramiphin åt imperiets krigsmakt, som vill ha en drog som ger soldater och stridspiloter större uthållighet under begränsade perioder.

4. Narkotikagänget: Fyra kumpaner ligger bakom det här brottet. Arbetsmetoden bygger på rörpostsystemet: **Gavrilo Tudjman**, som är förman på Böhmisches Anarphins tablettfabrik, smugglar undan stulna tabletter av många slag varje dag. Han ger dem till Lena Langemann, en kalkylator som kontrollerar bokföringen och "trollar bort" svinnet. Hon skickar pillren med rörpost till en mellanstation i rörsystemet, vilken servas av **Ugo Mancini**, en mullvad. Han tar pillren till **Lauritz Horner**, som leder gatuhandeln i Neuwald och ser till att langarna får sina varor, opium såväl som teramiphin. Detta är en skara hänsynslösa brottslingar som inte tvekar att döda för att skydda verksamheten.

5. Mentorn: Jesuitbrodern **Jiri Hlinka** tvingades byta roll när hans orden undertrycktes 1968. För närvarande arbetar han som till synes biträdande bokföringschef inom den katolska välgörenhetsorganisationen Columba. Eftersom hans ska granska bokföringen på många kontor runt om i Prags fattigkvarter är han både ett välkänt ansikte och en ointressant person ur polisens perspektiv (ytterligare en tillbakadragen skalbagge i den katolska kyrkans byråkrati). I själva verket är Jiri Hlinka en nyckelperson i jesuiternas underrättelsetjänst i Prag. Han är den som känner samtliga spelarroller via sitt vanliga jobb, även dessa personer inte nödvändigtvis känner varandra när kampanjen kör igång.

6. Ärkefienden: Jiri Hlinka har en ärkefiende, kommissarie **Stefan Höchst** vid Sipo. Höchst vet inledningsvis inte vem han jagar, men han vet att det finns en "skuggperson" av stor vikt i den där stadsdelen, en jesuit som rör sig bland vanligt folk och ser och hör alltför mycket. Att sätta fast honom vore en rejäl fjäder hatten för den äregirige polismannen som vill bli befördrad. (För den delen vet Hlinka inte heller att han är jagad av Höchst, även om han kallt räknar att Sipo gärna skulle gripa honom om de fattade vem han här.)

7. Ytterligare aktörer: Kripo har noterat en ökning av narkotikahandeln i Neuwald och vill gärna få stopp på den. Kommissarie **Peter de Mazière** leder den utredningen.

Stapo har fått in rapporter som tyder på att ett nytt slags drog finns i omlopp i Prag och vill gärna ta reda på vad det är för något. Kommissarie Lothar Braun leder det arbetet.

8. Några sidohandlingar: Sipo har ett separat team, under ledning av kommissarie **Leopold von Bosch**, som har i uppdrag att spåra upp utländska spioner i Prag.

BRE-agenten **François Berger** försöker bedriva industrispionage mot den aktuella Böhmsche Anarphin-fabriken under täckmanteln **Gustav Heinemann**, elektriker med egen firma. Han har hört rykten om drogexperiment av intressant slag.

En grupp militanta aktivister, främst fem robotnys under ledning av scheben **Eudora** (ursprungsnamn **Anna Steiger**), planerar att sabotera elnätet som försörjer fabrikerna i Neuwald.

Startäventyr

Intrigen

Karel Dub ek är gatulangare. Han är opiumrökare och finansierar sitt missbruk med att sälja inom Lauritz Horners langarnät. Men han står så långt ner i hierarkin att han inte känner till Horner. Han får sina varor från mellanhanden Ewa Szulc¹⁷, som är prostituerad med egen "ateljé".



En av Karels stamkunder är Adrian Zorn, en veteran från skärmytslingarna på Balkan som blev missbrukare för att få bukt på sin ständiga värk. Adrian har hittills mest köpt illegala smärtstillare från Karel, men började för en månad sedan med teramiphin för att orka med de långa arbetspassen i generatorfabriken Allgemeine Maschinen AG. Adrian Zorn är gift med Madeleine, en arbetarkvinna, sedan fyra år. Äktenskapet är barnlöst. Den 4 januari 1984 triggade teramiphinet ett vettlöst vredesutbrott hos Adrian och han började misshandla sin hustru. Grannarna lyckades inte bryta sig in i deras lägenhet, utan tillkallade Orpo. När konstaplarna tog sig genom ytterdörren var Madeleine död. Adrian blev strax därefter batongslagen till döds under oklara omständigheter. Konstaplarna hävdade att han var så våldsam att de måste värna sig. Få i arbetarlängan tror dem, utan är övertygade att de slog ihjäl Adrian bara för att han hade varit uppkäftig mot alla poliser under lång tid: "Nu fick snuten en ursäkt att statuera ett exempel."

Detta är det tredje snarlika fallet av oväntade våldsutbrott på en månad.

Den 17 december 1983 misshandlades gatflickan Sara Wachtmeister till döds av en okänd torsk som flydde undan i nattmörkret.

Den 28 december ledde en dispyt på gatan mellan ungdomarna Friedrich Bächli och Horst Weissmüller till ett slagsmål där Horst dödade sin kamrat och sedan försvann. Ingen vet vart han tog vägen. (Den bakomliggande orsaken var i båda fallen teramiphinmissbruk, fast det är inledningsvis okänt.) Båda fallen har registrerats hos

polisen, men utredningarna har lagts åt sidan "på grund av brist på ledtrådar".

Alexander Hofstadt, kyrkoherde i den näraliggande S:t Ursulas katolska församling, berättar den 5 januari om händelserna för Jiri Hlinka, som är där för att granska välgörenhetsverksamheten som bedrivs i kvarteren av Columba. (Hofstadt känner till Hlinkas sanna position.) Hlinka blir fundersam och beslutar att han vill veta mer om vad som har hänt. Men det vore meningslöst att vända sig till polisen, som fäster ringa vikt vid "vardagsvåldet" bland de fattiga. Därför kallar Hlinka samman några av sina äventyrliga bekanta (spelarrollerna) och ber dem undersöka saken. De kan ju röra sig i kvarteren utan att väcka oönskad uppmärksamhet.

Äventyret handlar om att prata med folk och lista ut vad som har hänt. Medan detta sker får Horner höra att några har börjat snoka i hans narkotikaverksamhet. Han tror att det handlar om några konkurrenter som vill ta över hans territorium och lejer därför ett gäng gatubusar att lära "snokarna" en läxa. Äventyrets slutpunkt blir denna sammandrabbning i en mörk gränd.

Äventyret börjar

Det är fredagen den 6 januari 1984, trettondagen och de tre vise människens högtid. Nu stundar en katolsk långhelg när folk är hemma från jobben. Spelarrollerna kan runt på Neuwalds gator och besöka personer som berörts av de hemska händelserna.

Tänkbara händelser

Här är några exempel på vad som kan ske. Ge spelarna rörelsefrihet, eftersom detta är ett deckaräventyr.

Samtal med Alexander Hofstadt

Pater Hofstadt ger allmän information vad som har hänt när, men är inte särskilt insatt i detaljerna. Det är ju spelarrollernas jobb att rota fram dem.

Samtal med Adrian Zorns grannar

Familjen Zorns grannar har en del skvaller att komma med, förutsatt spelarrollerna lyckas övertyga dem att de jobbar åt Columba, inte åt polisen. Adrians plågsamma krigsskador var välbekanta och nästan alla vet att han åt mediciner för att hantera smärtan. Däremot vet de inte exakt vad han åt. Några enstaka vet att Adrian Zorn har haft att göra med Karel Dub ek, "en välkänd bov".

Snoka i Zorns lägenhet

Polisen har förseglat lägenhetsdörren "för utredning", men det finns inga allvarliga hinder för den som vill ta sig in nu när det är helg. En välgjord

undersökning avslöjar en burk teramiphin med tre tabletter kvar högt upp i ett köksskåp.

Samtal med Horst Weissmüllers föräldrar

Horst Weissmüllers föräldrar är knäckta av sin sons brott. Om spelarrollerna lyckas övertyga dem att de jobbar åt Columba, inte åt polisen, så kan de berätta att pojkens personlighet förändrades under november. Han blev stingslig och skrikig. De vet dock inte att grabben var missbrukare.

Samtal med Friedrich Bächlis föräldrar

Friedrichs föräldrar är bittra och oförstående. De begriper hur deras son, "som var rätt väg genom livet", kunde råka så illa ut. De skyller allt på Horst, "som måste ha varit en riktig slyngel".

Samtal med Sara Wachtmeisters hyrestant

Sara hyrde ett rum av Theodora Schmidt, en cynisk och skrupelfri för detta prostituerad som blivit alltför gammal för den sysslan. Hon vill ha pengar för att prata. Hon kan förtälja en del snaskiga historier, men inget som berör varför Sra mördades. Theodora tror att Sara raggade på en torsk som var sjuk i huvudet.

Slutstriden

När spelarrollerna har fått upp spåren efter Karel Dub ek är det dags för Horners gatubusar att träda in på arenan. SL ska skapa ett gäng som är tuft, men inte dödligt för spelarrollerna. De angriper i en mörk gränd och ett rejält slagsmål utbryter.

Fortsättning följer

Äventyret slutar med en öppning mot fortsatt snokande i Neuwald. Men skeendet blir här så öppet att SL måste hantera det efter eget huvud.

Slang och kampanjspecifik terminologi i den här texten är på tyska. Det beror på att författaren tyvärr inte kan tjeckiska. Hursomhelst, i vår värld hade Prag till 1945 en stor tysk minoritet, som därefter deporterades till Tyskland av politiska orsaker. Detta skedde aldrig i spelvärlden (som saknar både första och andra världskriget), så det finns goda skäl för tyskans stora spridning i staden.

Någon måste ha spritt lögnen om Josef K., ty en morgon blev han arresterad utan att ha gjort något ont.

En följd av detta är att Afrika består av ett lapptäcke självständiga riken, eftersom den viktoriaiska kolonialismen aldrig uppstod. De existerande kolonialväldena skapades under 1500- och 1600-talen eller är ett resultat av Japans aggressiva inträde på den världspolitiska arenan under början av 1900-talet.

1. Slang och kampanjspecifik terminologi i den här texten är på tyska. Det beror på att författaren tyvärr inte kan tjeckiska. Hursomhelst, i vår värld hade Prag till 1945 en stor tysk minoritet, som därefter deporterades till Tyskland av politiska orsaker. Detta skedde aldrig i spelvärlden (som saknar både första och andra världskriget), så det finns goda skäl för tyskans stora spridning i staden.
2. Någon måste ha spritt lögn om Josef K., ty en morgon blev han arresterad utan att ha gjort något ont.
3. En följd av detta är att Afrika består av ett lapptäcke självständiga riken, eftersom den viktorska kolonialismen aldrig uppstod. De existerande kolonialväldena skapades under 1500- och 1600-talen eller är ett resultat av Japans aggressiva inträde på den världspolitiska arenan under början av 1900-talet.
4. Se http://en.wikipedia.org/wiki/Pneumatic_tube och <http://de.wikipedia.org/wiki/Rohrpost> och http://cs.wikipedia.org/wiki/Pra%C5%BESk%C3%A1_potrubn%C3%AD_po%C5%A1ta
5. På tjeckiska uttalas š uttalas som "sh" och ě som "tch". Lång vokal markeras med accent.
6. Se http://en.wikipedia.org/wiki/Flettner_Fl_282 för en passande förebild
7. Se http://en.wikipedia.org/wiki/Konrad_Zuse och <http://en.wikipedia.org/wiki/Z3> för mer om dessa maskiner.
8. Se i första hand <http://en.wikipedia.org/wiki/Prague>
9. Läs mer här: http://en.wikipedia.org/wiki/Society_of_Jesus
10. Lite katolsk terminologi: En jesuitpater är prästvigd, en jesuitbroder är inte prästvigd. En ordenssyster är inte en nunna, eftersom hon inte lever avskilt i ett kloster utan arbetar på fältet. Både jesuiterna och ordenssysterna ska leva i "fattigdom, kyskhet och lydnad".
11. Läs mer på http://en.wikipedia.org/wiki/Human_computer
12. Se <http://www.rollspel.com/ravspel/r6.htm>
13. Se <http://en.wikipedia.org/wiki/X-files>
14. Se <http://en.wikipedia.org/wiki/Slan>
15. Se <http://sv.wikipedia.org/wiki/ETA>
16. Se http://en.wikipedia.org/wiki/Secret_Army_%28TV_series%29
17. Polsk stavning. Uttalas "schultz".