

BORTOM ALLT FÖRNUFT

Ett nervpirrande äventyr av Niklas Hallgren,
illustrerat av Mats Andersson

FÖRKLARING

Detta är ett äventyr, med färdiga rollpersoner, i friform och kan portas till valfritt passande nutidsrollspel. Ni kan givetvis använda egna rollpersoner, men med tanke på intrigen, vilka utger en stor del av äventyret, kan det medföra att spelandet blir lite klichéartat. Storyn är inte originell, men tillsammans med hemligheter rollpersonerna emellan och de illustrativa beskrivningarna hoppas jag att man kan uppnå ett par timmars actionblandad skräck.

INLEDNING

Professor Sue Willcraft satt på sin brits och skrev i sin dagbok. Det minimala rummet var upplyst endast av en klassisk brittisk läslampa, något hon fann mysigt i kontrast till de otaliga ljusrören på basen i övrigt. Hon funderade tyst kring de experiment hon höll i och letade efter de ord som enklast kunde beskriva den nuvarande situationen. Medan Die Moldau hördes ur hennes bandspelare uppenbarades ordet för henne – paradox. Hon slutade att bita på pennan och började skriva igen. Hela projektet var alltså en paradox. Hur skulle man kunna öka mängden adrenalin hos en individ och samtidigt bevara lugnet? Hon ryckte till av det plötsliga ljudet från korridoren utanför. Larmet gick och en snabb blick på klockan gjorde gällande att det inte var en av de otaliga övningarna. Barfota sprang hon genom korridorerna mot sambandsrummet medan sirenens pulserande ljud ekade.

Väl förbi luftslussen mötte hon gentlemanen doktor William McRoud som leende tog bort hennes oro. "Vi verkar ha blivit utsatta för ett virus här", skattade han. Sue såg oförstående ut och datatekniker bakom William verkade arg. Doktor McRoud fortsatte: "Datorsystemen verkar tillfälligt slagits ut, men har börjat att återstartas nu." Teknikern i bakgrunden såg skeptisk ut, men fortsatte sitt arbete. Medan tangenter fick en omgång passa-

de Sue Willcraft på att studera monitorerna för att bilda sig en egen uppfattning. Sakta men säkert återstartades server efter server och fler och fler funktioner gick åter i drift. William sneglade över hennes axel och påpekade att ventilationssystemet verkade ha slutat fungera och det nu måste skötas manuellt.

Teknikern lade snabbt till att all kommunikation med omvärlden nu var bruten och att det skulle ta dagars arbete att få igång allt igen.

Ett distinkt pipande avbröt dem och uppmärksamheten riktades mot en skärm där felmeddelande efter felmeddelande radades upp. "Okända partiklar i luftschakt 14. Automatisk tillslutning misslyckad. Fel 137"

TIPS TILL SL

Med tanke på att ett stort antal böcker och filmer behandlat ämnet tidigare behövs lite extra krydda för att spelarna ska få en så bra spelupplevelse som möjligt. Beskrivningar av platser får gärna dra ut på tiden, eftersom det är den klaustrofobiska känslan tillsammans med det okända som kommer göra spelarna rädda.

Alla rollpersoner har olika motiv med uppdraget och det är viktigt att SL har läst och förstår dessa. Kom ihåg att ofta fråga spelarna var de befinner sig i förhållande till varandra, eller att ofta fråga om de verkligen är säkra på att de vill göra just det de sagt. Alla element tillsammans skapar oro och när saker börjar hända ersätts oron med panik. Använd även den enda SLP detta äventyr har, försöksapan Willy. Namnet låter naivt vänligt, men låt ingen luras av det. Schimpansen har varit utsatt för viruset under så lång tid att hormonproduktionens omställning förvandlat honom till en stark, totalt orädd, okänslig och kall mördarmaskin...

Ingen att lita på, utsatta för experimentella virus och tillråga på allt fångade på Antarktis...

BAKGRUND

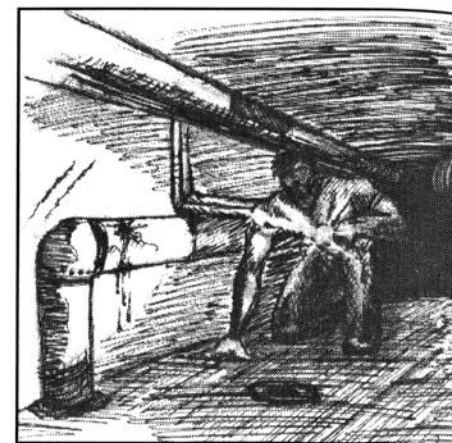
1987 började CIA bygga forskningsbasen på Antarktis i en djup spricka ner i urberget. Anledningen till att man valde denna något omständiga plats var att minimera spridningsrisker vid en olycka och dessutom kunna kontrollera basen och arbetarna där på ett effektivt sätt. Dessutom var projektet inte godkänt av senaten...

200 meter under jord i ett allt annat än gästvänligt klimat gjorde basen enkel att dölja och 1996 togs den i bruk. Byggandet har kostat åtskilliga miljarder dollar – allt finansierat av andra ljusskygga aktioner av bolaget. Forskningsprojektet har dessutom kostat väldigt mycket och kraven har växt inom CIA:s toppskikt att uppvisa resultat eller avveckla. Numera är det bara ett forskningsprojekt som fortfarande är igång på basen.

Genom att manipulera influensavirusets RNA har man fått viruset att angripa, och därmed stimulera, det endokrina systemet. I vanliga fall angriper viruset en cell och tvingar den att reproducera viruset, men nu har man alltså lyckats få viruset att lyda forskarna. Genom att stimulera hormonproduktionen hos offret kan nu forskarna styra känslor och reaktioner. En upptäckt värd Nobelpriset i medicin, men CIA behåller alltid de övertag de skapar över fienden. Meningen med forskningen är att stimulera de egna soldaterna och ta bort fruktan och stress - två faktorer som leder till misstag. Samtidigt ökas adrenalinmängden och signalsubstanserna för att öka sinnesuppfattning och styrka. Tyvärr är det en direkt motsägelse att öka adrenalinmängden hos en individ samtidigt som man skall göra den lungn.

Testresultat på djur hade varit positiva under ett års tid när man under hösten -99 använde mänskliga testpersoner. Under denna tid hade dock viruset muterats och snart uppvisades symptom hos patienterna som akut paranoia och våldsamma aggressioner. Man meddelade dessa dystra resultat för CIA som dock ignorerade detta. I stället ville man att forskarna skulle lösa problemen snabbt, eftersom projektet redan kostat alldeles för mycket. Dessutom pågår en inre konflikt inom ledningen för CIA - de som är för ökade anslag till den förbjudna forskningen och de som vill avbryta och lägga pengarna på annat.

Så slutade basen att rapportera in och efter flera dagars tystnad skickades ett team att undersöka vad som hänt...



VAD HAR HÄNT?

Forskare, soldater, testpersoner och försöksdjur har alla blivit påverkade och detta leder till en början bara till att personalen inte litar på varandra. Efter ett tag urartar situationen och regelrätta strider uppkommer. En efter en dör basens invånare och till slut finns bara två med förståndet kvar: doktor William McRoud och professor Sue Willcraft. Dessa har lyckats framställa ett serum, vilket dock bara har en begränsad effekt om man redan är smittad. De är i ett klart underläge och forskansar sig i sambandsrummet i ett sista desperat försök att få i gång kommunikationen och be om hjälp. Tiden rinner ut och det gör också serummängden. Efter ett tag blir doktor McRoud våldsam och professor Willcraft flyr undan och gömmer sig i kabelskiktet under basen. Under tiden försöker en av de kvarvarande soldaterna slå sig förbi sambandsrummet för att komma ut i friheten. William McRoud har då precis förstört allt i rummet, datorer och möbler. När luftslussen öppnas och soldaten kommer utspringandes skjuter doktorn i desperation ett helt magasin från den MP5:a han tagit av en annan död soldat. Kulorna slår igenom mannen och de olikformade rikoschetter som studsar från väggen bakom förstört kroppen fullständigt.

Nu är doktor William McRoud helt ensam och svårt förvirrad tar han hissen mot friheten. Väl uppe i baracken märker han att någon redan tagit sig ut, eftersom dörren är förstörd och likaså allt annat i lokalen. När han står i dörröppningen och förundras över det dåliga vädret kan han höra helikopterljud i

fjärran. Hans paranoia tar åter över och han förstår att CIA kommer för att döda honom. Doktorn får panik och tar hissen ned igen. Han springer genom basen tills han når vapenförrådet för soldaterna. Detta är sedan länge plundrat, men han vet att det finns två STINGER-missiler kvar. För vad skulle man använda dem till här nere? Skrattandes springer han tillbaka till hissen och åker upp.

I dörröppningen, där det är relativt lågt, lyckas han montera vapnet. Den första missilen missar helikoptern, men den andra träffar och han kan höra, eftersom snöfallet gör det svårt att se, var helikoptern slår ner. Leende fattar han sin kniv och traskar ditåt för att fullfölja sitt död.

Doktorn hinner dock inte längre än hundra-talet meter eftersom explosionen startat en lavin som sliter honom med sig...

ÄVENTYRET STARTAR

Seahawk-helikoptern är fullastad med personal och materiel. Bland de ombordvarande finns rollpersonerna plus ett antal andra forskare, läkare och SEAL-medlemmar. Utrustningen och alla ombord gör att helikoptern är svårmanövrerad i det hårda väder som nu råder över målområdet. Det blir en allt annat än trevlig och lungn färd...

Bullret från motorerna gör alla diskussioner mellan personerna ombord omöjlig, spelarna kommer inte hinna lära känna några av de andra ombord.

Plötsligt ökas gasreglaget och motorerna skriker plågat när helikoptern svänger skarpt åt vänster och dyker. Panik har hunnit utbryta både hos piloterna och hos passagerarna när helikopterns vansinnesfärd plötsligt når sitt slut.

Genomfrusna vaknar rollpersonerna upp ur sin medvetenhet. Kylan är extrem och det känns som om den ätit sig in i benmärgen. Vädret är uselt med kraftig vind och mycket snö. Rollpersonerna vet inte hur länge de varit avsvimnade, men kan snart konstatera att de är de enda som överlevt kraschen. Helikopterna har brutits i två delar och all tyngre utrustning, alltså inte den personliga, har slungats ut över ett två kvadratkilometer stort område. Att söka efter andra passagerare, piloterna eller den vik-

tiga utrustningen visar sig vara meningslöst, dels på grund av vädret och dels för snödjupet som på sina ställen gör det omöjligt att gå.

Man har nu bara varandra och den personliga utrustningen man valt att ta med. Helikopterns kommunikationssystem är ur funktion och satellitlänken man medtagit har försvunnit under kraschen. En valfri kvarvarande medlem ur SEAL-gruppen kan mot ett tärningslag upptäcka deformationer på helikoptern som tyder på en explosion. Vidare iakttagelser gör i sådana fall gällande att helikoptern blivit nedskjuten av en missil...

Alla är nu svårt medtagna av vädret och man behöver inte vara en expert på arktiskt klimat för att förstå att när solen slutligen går ner kommer det bli än värre. Man har således bråttom att ta sig till basen och komma i skydd. Tyvärr är den GPS-navigeringsutrustning som de två SEAL-soldaterna har att tillgå skadad av kraschen.

Förslagsvis tar man sig till en plats som erbjuder tillfälligt skydd. Kanske kan de gräva sig ned i snön och vänta på att ovädret skall bedarra.

Under natten har fronten dragit förbi och det blir stjärnklart. De båda soldaterna har inga problem att navigera sig fram till basen med enbart stjärnorna till sin hjälp.

En kalkylering: Deras position plus en promenad i en meter djup snö och ett avstånd på tre kilometer ger en tidsåtgång på ca 8 timmar. Om man väljer att vila till morgonen eller startar sin färd direkt spelar ingen större roll - resultatet blir ändå det samma. Rollpersonerna kommer alla vara mycket trötta när de på avstånd äntligen kan se baracken som utgör basens ingång.

ANKOMSTEN

Byggnaden borde vara röd, men frost, is och snö har gjort sitt och numera är det svårt att över huvud taget upptäcka den. Väl framme kan man se att den enda dörren som finns på byggnaden är sönderslagen och ligger utspridd utanför. Inuti den 40 kvadratmeter stora baracken är allt sönder och överallt ligger bråte i vägen. Den kub av armerad betong som innehåller hissen och nödtrappan är mycket skrymmande och är det mest iögonfallande i barack-

en. Intill denna finns en datorpanel gjord i kompositmaterial, detta har gjort att den klarat av de törnar den fått och fortfarande fungerar. Den södra väggen tycks vara eldhärdad.

Om man undersöker noggrant kan man finna koagulerat blod i massor under den snö som vinden drivit in.

Nu kommer antagligen olika viljor med i spelet. Man kan inte kommunicera med omvärlden eller kalla på hjälp. Även om man kan förmoda att helikoptern nu är saknad vet man inte när hjälp kommer anlända. Basen har ett tillgängligt kommunikationssystem och är det sönder kan man väl laga det? Kölden är ett annat argument för att åka ned i basen, mat och vätska ett tredje. Professorn och läkaren är de som tydligast kan förstå riskerna med en sådan operation under de förutsättningar man nu har. Tänk om det finns en läcka? Tyvärr förbjuder deras tystnadsplikt dem att säga något om experimenten till övriga i gruppen.

Antagligen kommer löjtnanten vara ivrig att ta sig ned i basen. Kanske kan han göra det själv och kontrollera åt de andra? CIA-agenten vill väl inte låta detta ske? Hon ska ju se till att basen inte kommer till skada och att projektet kan fortgå i framtiden... och alla vet ju hur galna SEALs kan vara?

Det är ett dilemma av säregen art, som SL kan du med fördel låta spelarna bygga upp misstro mot varandra... Förr eller senare blir de dock tvungna att ta sig ned, eftersom deras räddning låter vänta på sig.

200 METER NER

Hissen styrs av kontrollpanelen på utsidan och eftersom CIA-agenten är den som har tillgång till koder och förövrigt är den mest datorkunniga i gruppen, är det hon som kommer sköta detta. Efter en del knappande kommer hissdörrarna att teatraliskt väsande öppnas. Hisskabinen är ca 8 kvadratmeter och tre meter hög. Väggar och golv är gjorda i stål. Nu bör de bli mer oroliga än tidigare då det finns rikligt med blodstänk på borte kortsidan och det dessutom verkar som om någon eller något försökt slå sig ut ur utrymmet. Bucklor och repor i metallen tyder i alla fall på något sådant.

Färden nedåt tar tid och efter ett antal sekunder hörs en syntetisk röst som meddelar att nu kommer tryckutjämning att ske. Ett väsande ljud kommer snart att ersätta det obehagliga, om än lätta, tryck mot trumhinnorna rollpersonerna upplevt.

När så äntligen hissen stannar och dörrarna öppnas med ett väsande möts man av ett kompakt mör-

ker. Soldaterna har sina IR-visir, men resterande i gruppen får nöja sig med ficklampor. Man blickar ut över ett stort rum som är vandaliserat. Det är säkerligen fem meter till taket och oroväckande knak och buller kan höras därifrån. Duschkabiner och klädska är antingen sönderslagna eller omkullvälta. Man har nu kommit in i basens kammare för sanering av personal vid ur- eller inträde till basen.

Rollpersonerna kan se några skåp som klarat sig undan total förstörelse, dessa innehåller skyddsdräkter med avancerade luftreningsfilter. Tyvärr har alla, förutom professorn om hon nyttjat sin personliga dräkt, redan blivit utsatta för viruset. Nu kommer SL med jämna mellanrum behöva slå en T100 för att se om någon börjar bli påverkad. Till en början är det rätt liten risk att viruset hinner göra något och första tärningslaget innebär att om SL slår 99 eller 00 kommer en rollperson genast att känna virusets påverkan. Efter dessa tärningslag väljer SL själv när nästa skall göras.

När/om någon blir påverkad visar sig detta först och främst som en förbättring. Rollpersonen ser och hör bättre och känner sig starkare. Vid en eventuell skada kommer de, om skadan inte är direkt dödande eller inte förstör en lem, inte ta notis av den. Efter ett tag, än en gång är det SL som avgör, kommer den drabbade dock känna sig instängd och klaustrofobisk. Efter detta uppenbaras paranoia, som slutligen, efter SLs avgörande, leder till akut paranoia och våldsamma aggressioner.

I rummets borte sida finns en luftsluss med en liten knappsats bredvid, inte helt oväntat kan den kvinnliga CIA-agenten koden. Dörren öppnas i två steg; först den främre som sedan sluts bakom den som inträder och sedan den mot andra sidan. Man



kan, om man uppskattar trängsel, få plats två stycken i slussen. Detta innebär antingen att agenten måste stanna till sist eller delge koden till de andra i gruppen.

SAMBANDSRUMMET

(För mer information se sektor A) När dörr nummer två väsande glider undan blickar rollpersonen/rna ut över ett fullständigt demolerat kontorslandskap. Längst bort i taket finns ett kappt fungerande lysrör kvar, det blinkar oregelbundet och lägger ett kusligt ljus över lokalen.

Vid luftslussen ligger många nio millimeters tomhylsor och på andra sidan rummet ser man kulhål i väggen. Dessa är centerade vid nästa luftsluss, här finner man även resterna av... något. En enkel kontroll gjord av antingen professorn eller läkaren fastställer att det är resterna av en människa.

CIA-agenten kan, mot en hel del arbete, koppla upp sin bärbara dator mot basens nätverk för att undersöka loggfiler eller sätta igång nödljussystemet. Detta tar dock en hel del tid.

MÖJLIGA VÄGAR OCH UTFALL

Hittills har allt bara kunna gå på ett sätt, men nu när man slutligen nått sektor A kan man gå många olika vägar. Vad vill man uppnå? Gruppens olika viljor kommer oundvikligen resultera i splittringar. I vanliga fall skulle en frisk människa fly för livet men rollpersonernas situation är rätt komplicerad för tillfället. Pone-
ra att man vill fly. Då behöver spelarna först reparera kommunikationssystemet, vilket innebär dels en hel del programmering och dels måste man laga ett kabelbrott i skikt 3. Vill någon vid sina sinnes fulla bruk gå ner där? Löjtnanten har sina skäl, men de andra då?

Om kaptenen tar kommandot kanske löjtnanten inte får chansen att genast bege sig ned och aktivera bomben? Eller om professor Vichovich vill ta sig till labbet?

Vill CIA-agenten stanna kvar och jobba på kommunikationsproblemen medan andra ur gruppen går vidare? Knappast troligt.

Den vetenskapliga delen är kanske förbi enligt vissa element i gruppen. Faktum är dock att det är professorn som kan framställa mer

serum. Det är professorn och eventuellt läkaren som kan förstå vad som hänt här. Kopplar CIA-agenten upp sig mot basens nätverk kan hon finna loggfiler som berättar rätt händelseförlopp.

Låt diskussionen dra ut på tiden, låt rollpersonerna bli osams. För plötsligt!

Luftslussen till sektor B öppnas med ett väsande. Om rollpersoner i panik skjuter eller inte spelar ingen större roll eftersom professor Sue Willcraft redan är döende när hon tar sig hit, efter att ha blivit attackerad av den blodtörstiga försökspan Willy. (se SLP)

Nu faller hon gurglande av sitt eget blod ihop framför rollpersonerna. Med sig har hon sin ryggsäck, mirakulöst nog är hennes bärbara dator och dagbok däri oskadda...

Nu ändras kanske situationen? Får de ovetande reda på sanningen? Att de alla blivit utsatta för ett virus? Då kanske det är dags för professorn att arbeta?

Är någon drabbad av paranoia än?

Vad spelarna än väljer att göra kan du som SL alltid tvinga dem kvar på basen. Hissen slutar fungera, eller en luftsluss låser sig, eller varför inte en strid med den deformade apan? Rollpersonerna kan inte undgå ödet – de är spelets huvudpersoner...

SLUTET

Om professorn inte lyckas göra mer serum är de dömda. Sakta men säkert kommer våldsbrotten ta livet av dem alla. Tar de serum kommer de fortfarande vara smittade och smittbärande och räddningsstyrkan tar inga risker...

CIA har lekt med Pandoras ask, men tvingat andra att ta konsekvenserna... Ironi eller inte innan spelet är slut har rollpersonerna kämpat för att genomföra sina uppdrag, sedan för att överleva... det är du som SL som avgör!

BASEN

Basen ligger tvåhundra meter under bergsytan och är byggd i tre skikt.

I det översta skiktet finns det väldigt avancerade ventilationssystemet. Likaså ledningar för den övre belysningen och dessutom sprinklersystemet.

Det mellersta skiktet utgör själva basens boyta och är hundra gånger hundrafemti me-

ter stort med en höjd av fem meter. Byggnaderna på detta skikt är bara enplans och når således aldrig upp till taket.

I det understa skiktet finns alla vattenledningar, elkablar, nätverkskablar och övriga obskyra kablar och rör. Här nere finns även basens datorcentral väl skyddad, och dessutom finns den sprängladdning som förstör basen totalt på CIAs lednings initiativ, tex vid en katastrof eller ett upptäckande. I vanliga fall kan detta skötas via radiovågor, men nu fungerar inte kommunikationen med omvärlden.

De tre skikten spepareras av golv- respektive takplattor i metall.

Ingången

Ingången består av baracken på markplan skyddad av två vakter. Här finns hiss och trappor som leder tvåhundra meter ned till själva anläggningen. Ventilationsschaktet löper ut tvåhundra meter från baracken och är försatt med avancerade filter och svarssystem. Det är i stort sett omöjligt att upptäcka ventilationstrumman ovan jord eftersom den är kamouflerad.

Första rummet i basen är saneringskammaren, vilket är ett missvisande ord med tanke på rummets storlek. Här duschas den person som önskar inträda eller utträda ur basen med kemikalier. Reglerna på basen är strikta och sensorer kontrollerar att saneringen blir korrekt. Efter detta skall man, om man önskar inträda, klä sig skyddsdräkten som finns att tillgå. Denna får bara tas av i sektor B.

Sektor A

Här ligger sambandscentralen, lokalen liknar i mångt och mycket vilket kontorslandskap som helst. Ett tiotal skrivbord med tillhörande datorer, kommunikationsutrustning, servers för olika system på basen, kaffeautomater och grönväxter är det som finns här.

Den enda byggnad som finns i detta öppna landskap är serverrummet, som är byggt av tåligt kompositmaterial. Dörren in i detta rum har även kodlås. Längst upp till vänster finns en golvbrunn som leder ner till skikt tre, och den är försedd med ett kodlås. Ett inkapslat trapphus med kodlås leder till skikt 1.

Sektor B

Detta är frizonen. Här bor basens alla arbetare: forskare, medarbetare liksom vakter.

Det finns boplatser för 40 människor, men eftersom bara ett projekt varit igång har endast fem forskare, fyra medarbetare och åtta soldater bott här.

De nedre rummen är dubbelrum, här har vakter huserats. Två av de nedre rummen är förråd och här förvaras allt från skruvar och muttrar till kretskort och ledningar. I ett av soldaternas rum finns ett mindre förråd med vapen och ammunition.

Rummen i mitten av sektor B är de som forskarna och andra medarbetare bott i. Två av dessa rum är dock sanitetsanläggningar, en för kvinnor och en för män.

Ovanför alla dessa mindre rum finns matsalen, matsalens förråd och en avancerad sjukstuga. Matsalen har under vissa kvällar möblerats om för att fungera som biograf.

Allra längst upp i sektor B ligger Playa del sol. På golvplattorna ligger flera kubikmeter sand. På denna sandstrand finns solstolar, plastpalmer, drinkbord och parasoller. Från taket hänger det ett flertal gula lampor. Väggen mot sektor D är målad och liknar ett hav. I den högra hörnan finns en golvbrunn som leder ner till skikt 3, den har givetvis ett kodlås. Här finns även ett inkapslat trapphus till skikt 1, även det med kodlås.

Sektor C

Efter att ha passerat luftslussen måste man ta sig förbi ett mindre omklädningsrum, och efter det en mindre saneringskammare.

Väl inne i lokalen kan man se tre byggnader varav två är sammanbundna med en mindre korridor. Byggnaderna är tömda på materiel, men en enkel gissning torde ge att två av byggnaderna varit laboratorium och den sista en försökslokal.

För SLs egna intresse har man bedrivit forskning kring microlaser här.

Sektor D

Den enda forskningssektor som fortfarande är i bruk. Inträdet sker som i sektor C, men i luftslussen finns resterna av något som borde vara en kropp.

Här finns tre byggnader. Den nedre innehåller två kontor och ett stort förråd med kylskåp för diverse kemikalier. Den mittersta byggnaden innehåller två laboratorium och ett försöksrum med tre stycken "celler". Från de två labben kan man via tjockt plexiglas se in i försöksrummet.

I det vänstra labbet har professor Sue Willcraft framställt serumet, men oturligt nog finns bara en dos kvar i kylan...



Den översta högra byggnaden innehåller mindre rum för testdjur/människor. En av dörrarna är sönderslagen och blodiga icke-mänskliga fotspår leder ut ur byggnaden. I de övriga rummen ligger antingen döda människor eller djur i vidriga krampartade poser. Man har använt sig av tre människor, två apor och en hund. Fast en apa saknas... Det vet i och för sig inte rollpersonerna om.

Sektor E

Efter att ha nyttjat samma procedur för att inträda i lokalen som i sektor C och D märker man att även här finns tre byggnader. Denna lokal är dock den överlägset största. Lokaliterna är sedan länge tomma och byggnaderna står kvar som tysta monument av en svunnen tid.

Den nedersta byggnaden innehåller ett laboratorium med en turbinliknande accelerator i mitten. Den översta byggnaden, till vänster, har två större rum vilka gissningsvis fungerat som kontor.

Den högra byggnaden innehåller tre rum. Detta har förmodligen varit en testplats.

För SLs egna intresse har man bedrivit forskning kring accelerationsvapen här.

SLP

Schimpansen Willy

En hanschimpanse på fem år som varit utsatt för viruset längre än någon annan. Apan är fruktansvärt stark eftersom den abnorma hormonproduktionen påverkat muskelmassan. Han lyckades slå sönder dörren som höll honom fångad i en cell i sektor D och slet sedan en vakt i stycken. Willy jagade därefter en forskare som i panik försökte komma undan via luftslussen. Apan hann dock ifatt honom lagom till det att första dörren skulle stängas. När dörr nummer två öppnades med ett väsande var forskarens kropp förstörd... Willy var fri, men ändå instängd på basen.

Apan är SLs krydda att lägga in vid passande tidpunkt. Ofta kommer rollpersonerna höra mystiska ljud, finna blodiga avtryck eller känna sig iakttagna. ✕

ROLLPERSON TILL BORTOM ALLT FÖRNUFT NATASHA VIKOVICH

Kön: Kvinna
Ålder: 42 år
Längd & Vikt: 178 cm, 68 kg
Yrke: Professor, Biomedicin/Virologi

Utseende & Uppträdande:

Natasha har distinkta ansiktsdrag som avslöjar hennes slaviska ursprung. Hon ser relativt bra ut men anser inte att ett bra utseende är viktigt. Hon är lite mullig och ger intrycket av att vara mycket intelligent.

Natasha är strukturerad och hårt arbetande. Envis och auktoritär när hon anser sig ha rätt. Privat är hon avslappnad och uppskattar humor

Färdigheter:

Medicin 80%, Biomedicin 80%, Virologi 90%, Dataskap 70%

Bakgrund:

Natasha Vikovich är född och uppvuxen i Ungern. Hon hade det gott ställt och följde sin familjs tradition inom forskning. De medel hon hade att tillgå i sitt moderland var dock väldigt bristfälliga och 1990 flyttade hon till USA. Där fick hon givetvis genomgå en rigorös säkerhetskontroll innan hon slutligen fick arbeta på ett större biomedicinskt företag. Natasha har alltid haft ambitionen att producera något direkt avgörande för mänskligheten, hon törstar efter mer kunskap och givetvis efter berömmelse.

För två dagar sedan kontaktades hon av CIA som utan att blinka erbjöd henne ett eget laboratorium och likvida medel för forskning 20 år framåt. Hon skulle kunna bli självständig och helt enkelt göra vad hon ville. Informationen hon fick angående det uppdrag de hade för henne var knapphändig och hon gissade att det än en gång berodde på hennes härkomst. CIA hade således en forskningsstation på hemlig ort där forskning inom virologi pågick. Nu hade man misstankar om att något kunde hänt eftersom man inte kunde kontakta folket på stationen. Natasha skulle således ingå i en större grupp som skulle färdas till forskningsstationen för att se vad som stod på och eventuellt bistå med sin expertis om så behövdes...



Utrustning:

Natasha har en hel del personlig utrustning med sig. En bärbar dator med diverse kalkyleringsprogram. En lättare skyddsdräkt. Indikeringspapper och dosa. En mindre väska med provrör och andra enklare laboratoriemateriel. Ombyteskläder, hygienartiklar mm. ✕

ROLLPERSON TILL BORTOM ALLT FÖRNUFT

JOHN FORREST

Kön: Man
Ålder: 64 år
Längd & Vikt: 182 cm, 78 kg
Yrke: Doktor, Allmän medicin

Utseende & Uppträdande:

John är en bastant karl i helskäg med en skarp blick. Intrycket omgivningen får av denne mans ålder är mycket missvisande. Många skulle tipa på mitten av fyrtioårsåldern... Han ikläder sig oftast funktionsdugliga kläder och finner märkeshysterin direkt löjlig.

Han är resolut och handlingskraftig, vilket gör att han gärna tar egna initiativ.



Doktor Forrest pratar aldrig i onödan och tänker alltid igenom det han skall säga innan han yttrar sig.

Färdigheter:

Medicin 90%, Kirurgi 70%, Obeväpnad strid 60%, Skjutvapen 80%

Bakgrund:

John Forrest föddes och växte upp i Staterna. Hans familj var konservativa och efter hans läkarstudier hade han inget val: han måste bistå de amerikanska soldaterna i Sydostasien... Där upptäcktes han av en överste inom CIAs specialstyrkor och blev förflyttad till en sådan grupp. Han agerade i Nordvietnam, Laos och Kambodja och många av uppdragen var ytterst vidriga. Doktorn blev en mästare på att improvisera och behöver garanterat inte hålla i ett vapen för att anses vara farlig... Han löste alltid sina uppgifter och efter krigets slut fortsatte han i CIAs tjänst. John har varit aktiv i stort sett hela världen med uppdrag innefattandes allt från mord till räddningsuppdrag och spionage.

Nu är han stationerad på CIAs högkvarter och vänder mest papper dagarna i ända, något han inte alls trivs med. För att hålla sig i form tränar han mycket och regelbundet, både kampsport, styrke- och konditionsträning. I går fick han äntligen ett nytt uppdrag. En forskningsstation, som vanligt på hemlig ort, med inriktning på virologi hade plötsligt slutat kommunicera. CIA satte nu raskt samman en grupp som ska undersöka det hela, i denna grupp finns en professor Natasha Vikovich. John skall bevaka henne och se till att hon inte utgör en risk för gruppen eller snarare CIA. John har långtgående befogenheter om han skulle anse denna professor göra något otillåtet...

Utrustning:

En större ryggsäck med kläder, hygienartiklar. Ficklampa, kompass, kniv och nödproviant för tre dagar. Dessutom en mindre, ljuddämpad pistol. ✕

ROLLPERSON TILL BORTOM ALLT FÖRNUFT

ELLA GREEN

Kön: Kvinna
Ålder: 26 år
Längd & Vikt: 172 cm, 62 kg
Yrke: CIA-agent, Dator-/kommunikationsspecialist

Utseende & Uppträdande:

Ella är verkligen vacker. Hon tränar regelbundet och är mycket mån om sitt yttre. Hon är kall och analyserande till sättet, men under detta uppdrag är hon öppen och då tillfället erbjuder rolig och glad. Ella är metodisk och envis och nyttjar ofta sitt utseende för att få som hon vill.

Färdigheter:

Datakunskap 90%, Kommunikationsteknik 60%, Närstrid 80%, Skjutvapen 80%

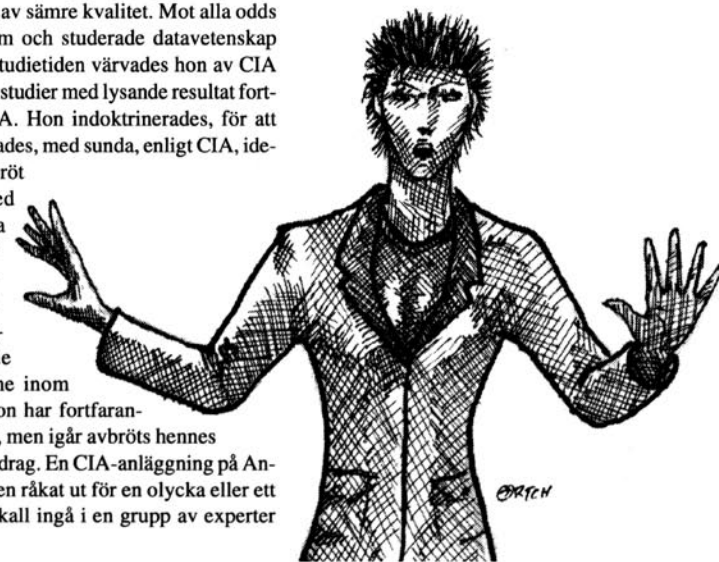
Bakgrund:

Ella föddes i en fattig familj utan framtidsutsikter. Hennes intelligens kom i skymundan pga att de skolor hon gick på var av sämre kvalitet. Mot alla odds fick hon stipendium och studerade datavetenskap och språk. Under studietiden värvades hon av CIA och efter fullgjorda studier med lysande resultat fortsatte hon inom CIA. Hon indoktrinerades, för att inte säga hjärntvättades, med sunna, enligt CIA, ideal och efter en tid bröt hon kontakten med sin familj. När inga säkerhetsluckor längre tycktes finnas utnyttjade man snart Ellas stora potential och började att träna upp henne inom kontraspionage. Hon har fortfarande långt kvar att gå, men igår avbröts hennes träning med ett uppdrag. En CIA-anläggning på Antarktis har antagligen råkat ut för en olycka eller ett angrepp och Ella skall ingå i en grupp av experter

som åker dit för att undersöka det hela. Hennes chef är dock orolig att någon annan i denna grupp kommer vilja sabotera anläggningen och därför skall hon skydda den till varje pris. Basen har kostat åtskilliga miljarder dollar att bygga och ingen ska förstöra det som tagit mer än tio år att få fram. Ella har alla befogenheter att göra vad nöden kräver om hon skulle finna obestridliga bevis på att någon eller några ämnar sabotera projektet som pågår där eller anläggningen i sig. Hennes täckmantel för detta uppdrag är att vara dataspecialist från CIA som skall bistå med sin kompetens i gruppen. Ella har nu tillgång till alla koder som används på basen...

Utrustning:

Tjänstevapen i axelhölster, ryggsäck med kläder och hygienartiklar, ficklampa och anteckningsblock med penna i innerfickan på kavajen, datorväska med bärbar dator (inbyggt i väskan finns en MP5-K). ✕



ROLLPERSON TILL BORTOM ALLT FÖRNUFT HENRY KINGSTON

Kön: Man
Ålder: 36 år
Längd & Vikt: 182 cm, 80 kg
Yrke: SEAL, Kapten

Utseende & Uppträdande:

Kapten Kingston är en afroamerican med SEALs aggressiva attitud. Han pryder sitt ansikte med en välansad mustasch och hans mörka ögon verkar alltid ha kontroll över vad som sker. Henry är vältränad, stark och uthållig och kommenterar gärna medmänniskor som, enligt hans eget tycke, inte håller måttet.

Han är strikt militärisk i sitt uppträdande och avskyr om någon tilltalar honom med förnamn eller glömmer att lägga till "sir".

Färdigheter:

Navigering 80%, Sprängteknik 80%, Datakunskap 40%, Obeväpnad strid 90%, Skjutvapen 90%, Tunga vapen 70%, Taktik&Strategi 70%, Överlevnad alla klimat 70%

Bakgrund:

Henry Kingston föddes i Staterna och växte upp i en medelklassfamilj. Hans far, liksom farfar hade varit officerare inom den amerikanska marinkåren. Henry var inte den bästa i skolan på de teoretiska ämnena, men var väldigt bra på allehanda sporter. Trots sportstipendium för college ville han göra sin far stolt och offrade studierna för att gå med i armén. Snart upptäckte han att det passade honom utmärkt och efter några år klättrade han i graderna. Förflyttad till SEAL och utbildad under hårda förhållanden har han varit med om många uppdrag. Kuwait var den enda konflikt som han officiellt deltog i, men Kapten Kingston har vunnit många respekt på de hemliga uppdrag han och hans grupp genomfört. Han har arbetat många gånger med CIA och anser att de inte är bra på något. Planering eller genomförande – det tycks alltid blir strul. Men å andra sidan får han uppdrag av CIA och det är mer än vad han får den officiella vägen. För ett



år sedan förlorades nästan hela hans grupp under ett uppdrag i Serbien, men nu är en ny grupp bildad. Nu har han en mexikansk löjtnant vid namn Miguel Sanchez i sin grupp som han gillar skarpt. De delar många privata intressen och är under arbete väldigt effektiva tillsammans.

I går kom ett nytt uppdrag från CIA. Hans SEAL-grupp på fyra man skall medfölja en expedition till en av CIAs hemliga anläggningar på Antarktis där man befarar att något hänt. En olycka eller ett anfall spelade ingen roll, eftersom hans grupp primärt ska skydda de andra i expeditionen om hot uppstår. Som vanligt rätt vaga direktiv, men Henry ämnar lösa uppgiften efter det bästa av han och hans grupps förmåga...

Utrustning:

Vinterkamouflage, arktiska värmekläder, GPS-navigeringssystem på armen, stridsväst med kikare, extra ammunition, handgranater, kniv och annat otrevligt. M16 med granattillsats. Rygsäck med klädombyten, matransoner och dryck, mindre tält anpassad till klimatet. ✕

ROLLPERSON TILL BORTOM ALLT FÖRNUFT MIGUEL SANCHEZ

Kön: Man
Ålder: 25 år
Längd & Vikt: 173 cm, 78 kg
Yrke: SEAL, Löjtnant

Utseende & Uppträdande:

Miguel är en amerikansk mexikan med ordinarie utseende. Han är vältränad och är mån om sin hälsa när det kommer till mat och givetvis nyttjar han inga droger alls.

Han är sportintresserad och högst patriotisk, för att inte säga fanatisk. Löjtnant Sanchez är i övrigt stel och strikt, förutom när han är ensam med kaptenen.

Färdigheter:

Navigering 80%, Sprängteknik 80%, Datakunskap 70%, Obeväpnad strid 90%, Skjutvapen 90%, Tunga vapen 70%, Taktik&Strategi 40%, Överlevnad alla klimat 70%

Bakgrund:

Miguel föddes av en mor som inte ville eller kunde ta hand om ett barn. I slummen växte han upp med gängvård, stölder och allt vad där tillkommer. Fosterhem efter fosterhem, anstalt efter anstalt. Till slut, vid sexton års ålder, tvingades han iväg till ett av arméns läger för ungdomar. Detta för att lära honom veta hut, men framför allt för att få bort honom från gatan.

Miguel hatade först arméns jargong, hierarki och ja... allt! Efter ett tag uppskattade han dock vad armén gjorde med honom. Han blev tränad, slapp känna sig osäker och han kände att han var en viktig del i gruppen. Nu hade han hunnit bli arton och tog värvning hos marinkåren. Här visade han upp sidor han inte trodde han hade hos sig själv. Ambitionen ledde till befördran och sedermera till SEAL. Där fick han kapten Kingston som befäl, något han trivs med. De delar många fritidsintressen och även att arbeta tillsammans går utmärkt. De har utfört många uppdrag tillsammans och är samspelta. För en dag sedan kallades Miguel till översten för ordergenomgång inför ett kommande uppdrag. Under mötet träffade han även en mr Hakansson från CIA. Denne höjdare från CIA tog Miguel avsidet och meddelade att man från hans avdelning inom CIA att ett extra uppdrag



för honom. Det officiella uppdraget var att hans SEAL-grupp skulle skydda den expertgrupp som skulle ta sig till Antarktis och en forskningsstation tillhörande CIA. Eftersom stationen slutat att höra av sig kunde i stort sett vad som helst ha hänt, en olycka eller ett angrepp. Mannen meddelade vidare att man befarade att någon eller några skulle försöka infiltrera basen och stjäla information. Miguel skulle alltså snabbast möjligt, när gruppen tagit sig in i den underjordiska basen, ta sig till skikt 3. Detta var under själva basen, där alla rör och kablar var dragna. Mr Hakansson visade på en inplastad blueprint var Sanchez skulle finna en terminal som kunde aktivera den bomb som fanns placerad under basen. Miguel gillade det inte, men CIA-mannen påpekade att det bara var att lyda order om han av ville ha en militär karriär kvar eller b) sitt liv i behåll. Miguel skall alltså spränga basen och har inte rätt att avslöja sitt hemliga uppdrag för någon... inte ens kaptenen.

Utrustning:

Vinterkamouflage, arktiska värmekläder, GPS-navigeringssystem på armen, stridsväst med kikare, extra ammunition, handgranater, kniv och annat otrevligt. M16 med granattillsats. Rygsäck med klädombyten, matransoner och dryck, mindre tält anpassad till klimatet. ✕