

# HÅRT MOT HÅRT

NEOTECH-ÄVENTYR AV NIKLAS HALLGREN

Spelarna och spelledaren får själva skapa rollpersoner eller använda äventyret som en del i en pågående kampanj. Spelarna kommer att märka att ett vanligt skyddsuppdrag snart eskalerar i spionage och sabotage med stora risker för den egna hälsan...

## INLEDNING

Under den senaste tiden har ett stort antal blodiga attentat skakat Europa, men alla underrättelseorganisationer tillsammans har inte lyckats finna källan till denna nyuppkomna terror.

Nyligen dödades en terrorist vid en bombattack i Bryssel, ämnad att eliminera utrikesministern för staten Europa. Det visar sig snart att denna stupade individ redan tidigare blivit dödad. Antingen har mördaren återuppstått eller så har han blivit klonad... Det enda man nu har att gå på är ett fotografi på mannen i fråga taget i St. Petersburg.

Rollpersonerna är alla agenter ur staten Europas nyuppsatta specialkommando inom underrättelsetjänsten och de blir genast inkopplade för att finna och stänga av källan till terrordåden. Som ett alternativ (som innebär vissa smärre ändringar i äventyret) kan man tänka sig att rollpersonerna anställs som en utomstående grupp...som vanligt för att Europa skall kunna avsäga sig allt ansvar om något får snett...

## BAKGRUND

2051 är en tid av lycka för de få som kan köpa den, och olycka för allmänheten. Rymden har länge varit i blickfånget – en plats för den vanlige att nå sina drömmar. Ty-

vär är solsystemet redan ockuperat av företagsintressen och drömmen om frihet är naiv. Företag och stater kämpar nu för att komma vidare och nå nya system.

Europa ligger först av alla i dessa planer, men många andra stater skulle gärna se projektet misslyckas. Ryssland har sedan en tid tillbaka ett eget koloniseringsprojekt men har svårt att finansiera detta. Man har via diplomatisk väg försökt komma med i Europas projekt, men den nya utrikesministern för staten Europa driver en hård linje mot öst. För att inte komma efter har forskningsföretaget Cosmopol Galactiv i St Petersburg genom terrorism försökt hindra sina motståndare att nå framsteg. Företaget saboterar forskningsanläggningar och mördar högt uppsatta personer inom Europas rymdprogram och hoppas på så sätt att man kan sinka sin främsta konkurrent tillräckligt mycket för att själva bli först till de nya världarna.

I vanliga fall skulle sabotaget vara lite väl enkelt att spåra då det direkt skulle hamna i blickfånget. Man måste således tvinga motståndaren att koncentrera sig på annat. Cosmopol Galactiv agerar på egen hand utan stöd eller insikt från staten när de påbörjar sin härva av sabotage och regelrätt terrorism mot staten Europas ministerskikt. Strategin fungerar också, röster höjs desperat hos ledningen för rymdprojektet, men dessa blir nedprioriterade med tanke på det akuta hotet som föreligger mot statens ministrar.

Kaoset är ett faktum och underrättelsetjänsten ser inget annat alternativ än att aktivera UTSK. Underrättelsetjänstens specialkommando är en vilande, högst effektiv skara med cybernetiskt förbättrade människor i staten Europas tjänst. I underjordiska anläggningar ligger de ned-

## FAKTA UTSK

Underrättelsetjänstens specialkommando är relativt nyuppsatt och består av dryga fyrtio personer. Tre operativa grupper om fem personer har man till sitt förfogande och övriga arbetar med ledning, information och desinformation. Specialkommandots huvudkvarter ligger i en nybyggd bunker i södra Tyskland, som av förklarliga skäl är mycket välskyddad.

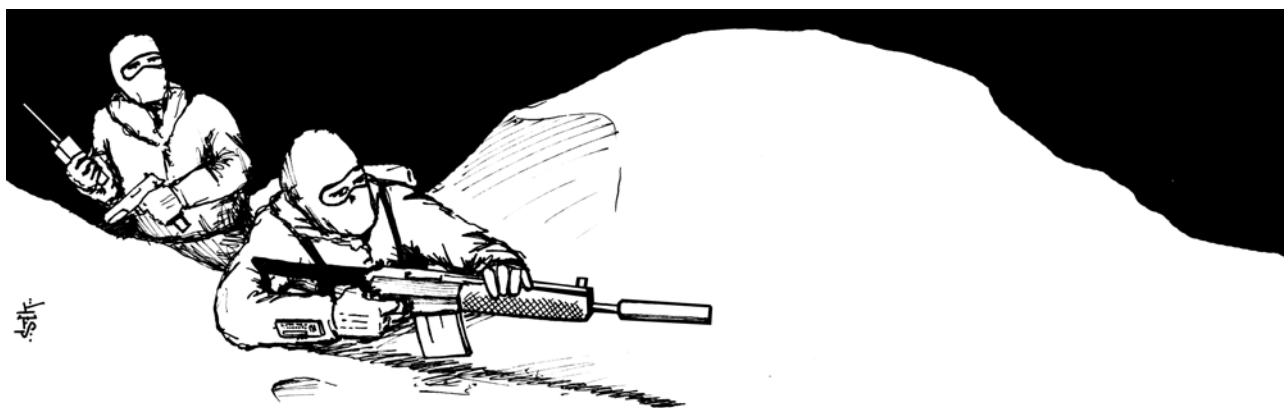
Agenter inom de tre operativa grupperna ägs av staten Europa vilket innebär att de privat knappast har mycket till liv. När de inte är aktiva är de nedfrysta och blir tränade i avancerade program eller opererade för att uppnå optimala kroppsvärden.

De är trots allt tänkande människor och blandningen av fanatism och realism har gjort UTSK:s grupper fruktade världen över.

En grupp aktiveras inte förrän staten beslutar detta och det brukar krävas extrema situationer för det skall hända...

frysta, eller avstängda, i väntan på en incident. Under tiden görs ständigt nya ingrepp och nya förbättringar på dessa soldater, nya kunskaper projiceras – allt för denna elit skall ha så många fördelar som möjligt när stunden så kommer.

Denna elit har inte bara fysiken som sin fördel utan är givetvis handplockade för sin intelligens och handlingskraftighet.



## HANDLINGEN

Europa har länge varit den ledande staten i världen och så också i rymden. Ryssland vill ändra på detta, men företaget Cosmopol Galactiv har andra visioner än de ideologiska. De vill skaffa sig så många fördelar de möjligen kan få över staten Europa och därmed hamna i en till synes obegränsad ekonomisk tillväxt - och pengar är makt. Forskningsföretaget agerar alltså numera utan sin stats stöd när man systematiskt försöker skapa kaos i Bryssel.

När rollpersonerna blir inkopplade är det för att skydda utrikesminister Leopold van der Wanderhaven, som nyligen undkommit ett attentat. Det är utom alla tvivel att den organisation som ligger bakom terrorn kommer att försöka igen.

Förhoppningsvis avstyr rollpersonerna det kommande angreppet med bestämdhet och inom en snar framtid kommer de då få nya riktlinjer.

## TIPS TILL SJ

Se inte rollpersonerna som stridsmaskiner utan problemlösare, då kommer du märka att du kan göra äventyret intressantare. Handlingen är enkel med olika delmoment som måste passeras för att de skall komma vidare. För varje steg de passerar ökar adrenalinet hos rollpersonerna, om det nu inte redan låg på ett högt värde från början...

Låt spelarna få veta att deras rollpersoner trots allt inte kan göra vad som helst - de ägs av staten Europa. Staten vill knappast riskera ett krig och det är ett tungt ansvar som vilar på agenternas axlar. Mycket ligger hos dig som spelledare eftersom du själv bestämmer tempo och karaktär på äventyret.

Om dina spelare använder egna rollpersoner får du modifiera handlingen lite. De blir kontaktade av ledningen för staten Europas rymdprogram. De får i uppdrag att skydda en högt uppsatt forskare, samma namn som utrikesministern, och sedan fortgår historien. Detta kräver en del arbete, men kanske är roligare för spelarna om de redan har rollpersoner de vill använda.

## ÄVENTYRET BÖRJAR

“Med ett väsende ljud avlägsnas fronten på cryokammarna och era ögon reflekterar över den kliniska atmosfären. Lukten, ljuden och känslan av att vakna väcker glada tankar, ända tills rösten från de otaliga högtalarna i anläggningen låter meddela att samling för ordergivning anbefalls. ‘Fem minuter’ tillägger rösten som tillhör överste Handof.”

Alla rollpersoner är välbekanta med omgivningen i bunkern och dess kliniska inredning ger knappast utrymme för längre beskrivningar än att de oändliga korridorerna aldrig tycks ta slut. Väl framme vid ordergivningssalen möts de av översten. Han är en äldre man med ett synnerligen

auktoritärt sätt och utan vidare hälsningsfraser beordrar han rollpersonerna att sitta ned för ordergivning.

Han orienterar gruppen om det kaotiska läget i staten och förklarar att det är av största vikt att de kan lösa sin uppgift, d v s skydda utrikesministern.

Översten besvarar de frågor rollpersonerna kan tänkas ställa och sedan beordrar han dem att inom en timme befinna sig i den helikopter som skall föra dem till Bryssel. Under timmen hinner de duscha och ikläda sig sina uniformer, och dessutom packa, men inte mycket mer än så.

Helikopterfärden går utan incidenter och tre timmar senare landar de på Blue Star Hotels tak i centrala Bryssel.

## BRYSSEL

Det är kväll när rollpersonerna hälsas välkomna av chefen för utrikesministerns personliga skyddsstyrka, Jaan Jedermad. Han verkar uppriktigt glad över att gruppen anlant och skall hjälpa till med ministerns skydd, något som rollpersonerna inte är vana vid. Många gånger känner sig poliser, militärer eller privata styrkor åsidosatta när UTSK kommer till platsen.

Jaan svarar på eventuella frågor medan han leder rollpersonerna nedför trapporna från taket till näst högsta våningen. Hela den 56:e våningen är hyrd av utrikesministerns stab, fast i falskt namn.

Sviten som utrikesministern huserar i är den största på våningen och efter rigorösa säkerhetskontroller släpps rollpersonerna in, tillfälligt ledna av säkerhetschefen Jaan Jedermad.

Utrikesministern verkar vara upptagen av ett möte med ett antal män sittandes i en dyrbar soffgrupp. Han avbryter dock

### FAKTA BLUE STAR HOTEL

Hotellet är ett av de senaste i metropolen Bryssel och dess blåa neokropp lyser även på dagen likt ett spjut mot himlen. Hotellet börjar bli populärt för de i folket som har råd med lyx - och med lyx kommer även säkerhet.

58 våningar högt och ett antal källarvåningar kan sammanlagt rymma 5000 personer, men normal beläggning brukar vara runt 2000. Hotellet har givetvis en egen säkerhetsstyrka som uppgår till sextio man. Dessa kan liknas vid företagspolis och är på intet sätt extraordinära. Tillsammans med de otaliga säkerhetssystemen i byggnaden, som styrkans medlemmar ständigt är uppkopplade mot, är de dock synnerligen effektiva.

Så, befinner ni er i centrala Bryssel och vill känna er säkra för några dygn rekommenderas Blue Star, men det förutsätter dock att du är kreditvärdig...

mötet tillfälligt, går fram till rollpersonerna och hälsar dem hjärtligt. Leopold van der Wanderhaven är en stor man, både fysiskt och psykiskt. Han har ett långt förflutet inom armén och är känd för sitt raka och ärliga sätt, något som kanske inte alltid passar inom politiken. Rollpersonerna får dock respekt för denna man vars blick och röst är fångslande. Han förklarar att han kommer stanna på hotellet under minst tre dygn och hoppas att de kan sköta säkerheten utan att störa de möten som kommer hållas. Leopold är dock medveten om UTSK:s långtgående befogenheter och ämnar givetvis anpassa sig om så behövs. Efter detta korta samtal återvänder han till mötet och säkerhetschefen visar tyst rollpersonerna runt i sviten. Efter detta tilldelas de rum på samma våning efter eget tycke. Jaan Jedermad svarar på de frågor rollpersonerna kan ha om säkerheten, hotellet o s v.

Ministerns säkerhetsstyrka består av tre man, alla mycket duktiga agenter, vilka tidigare själva lyckades avstyra en attack. Men tre man är trots allt alldeles för få för att skydda en hel hotellvåning och rollpersonerna kommer finna att de har mycket att göra innan de kan vara nöjda med säkerheten.

Som spelledare kan du nu slappna av och låta spelarna arbeta med att bygga upp säkerheten. De har säkerligen många goda idéer och den utrustning de har med sig är den bästa tänkbara. Innan de är klara blir dock ministern utsatt för ett nytt attentat!

## ATTENTATET

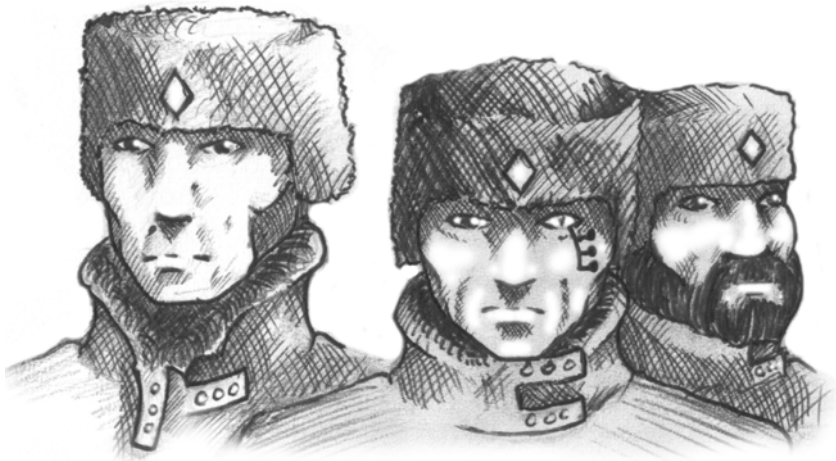
En helikopter landar på hotellets tak och en svartklädd man springer fram till takets kant med en bultpistol. Där förankrar han fyra stycken fästen för klätterlinor, och när han är klar stormar ytterligare fyra män ut ur helikoptern. De fäster sina hopplinor i fästena och räknar tyst ned.

Inget av detta märks av säkerhetsstyrkan eller rollpersonerna och om de kommit så långt med sina säkerhetssystem har någon tillfälligt stört ut dem...

Rollpersonerna märker attentatet av en kraftig explosion på en annan våning. Detonationen får hela byggnaden att skaka och den avleder effektivt uppmärksamheten från den näst högsta våningen och döljer ljuden från rutor som krossas.

De fyra terroristerna svingar sig ned i sina linor samtidigt som bomben, utplacerad av ännu en terrorist, detonerar på 40:e våningen. De skjuter sönder de kraftiga rutorna till ministerns svit med sina kpistar och hoppar in.

Rollpersonerna kan höra skottsvalv och desperata rop på understöd från den av agenterna ur säkerhetsstyrkan som befinner sig i sviten. Agenten skjuter en av terroristerna i stycken, men skjuts sedan själv ihjäl. Resterande personer i sviten springer som yra höns åt olika håll, men blir en efter en nedskjutna. Utrikesministern själv befinner sig just då på toaletten och har sinnesnärvaro nog att kasta sig ned i det antika och synnerligen lyxiga badkaret.



Han spolar kallvatten över sig för att undkomma eventuella IR-avläsningar.

Nu får du som spelare avgöra vad som händer...

## NYA DIREKTIV

Efter att gruppen avstyrat attentatet och förövarna avlidit (som spelare bör du se till att ingen av terroristerna tas levande) blir det plötsligt bråttom att flytta ministern till ett annat ställe. Förhoppningsvis har utrikesministern överlevt och hans synnerligen aggressiva sätt visar tydligt vad han anser om gruppens insats: "Hela min stab är utplånad!"

Väl förskansade på nytt hotell, sjukhus, safehouse eller liknande, går ministern rollpersonerna på nerverna och när ett kodat meddelande från översten kommer hoppas nog de flesta på nya direktiv.

Överste Handof låter meddela att man skickar grupp nummer två från UTSK för att ta över bevakning och skydd för utrikesministern. Rollpersonerna själva skall ta sig till St. Petersburg eftersom man nu lyckats binda en av gärningsmännen dit. Dessutom verkar det hela utvecklas till mer än ett skyddsuppdrag. En man som dödade under senaste attentatet hade identisk DNA som en tidigare dödad terrorist. "Klonade terrorister är synnerligen illa och utgör ett enormt hot mot staten Europa..."

Ett fotografi taget av underrättelsetjänsten i Ryssland visar den klonade terroristen i samtal med en man som ser ut att vara forskare. Problemet är att agenten som tagit fotografiet mördats och det tagit tid att återställa de delar man kunnat av hans minnen. Man vet inte mer än att fotografiet är taget i St. Petersburg och nya order är att gruppen skall flygas dit för att samverka med underrättelsetjänsten på plats.

Helikoptern kommer att landa på staten Europas ambassad i staden och rollpersonerna behöver således inte vara rädda för att inte kunna ta med sin utrustning.

## ST. PETERSBURG

Den stora och specialutrustade svarta helikoptern flyger ljudlöst på låg höjd under flera timmar innan den slutligen landar.

Rollpersonerna kan under tiden inte göra så mycket annat än att prata eller se över sin utrustning. När de väl kliver av är det återigen kväll och känslan av att vara i ett nytt land infinner sig inte riktigt än.

Staten Europas ambassad ligger centralt i St. Petersburg och är en stor och modern byggnad. Officiellt bedriver man handels-, polisär- och politikfrämjande aktiviteter här ifrån, men en stor styrka av agenter med olika inriktningar ser till att skydda statens intressen på andra sätt. Detta är huvudkvarteret för underrättelsetjänstens östdirektorat.

Rollpersonerna möts ganska snart av en osympatisk britt vid namn Kevin Roberts och han presenterar sig som chef över un-

derrättelsetjänsten i Ryssland. Han är en man i medelåldern och man ser tydligt att han är synnerligen mån om sitt yttre.

I övrigt är han auktoritär och menar att det är verkligen inte hans sak att besvara rollpersonernas frågor vid denna tidpunkt. Kevin Roberts leder gruppen med genom byggnaden och visar dem till deras rum där de kan sova och förbättra sin hygien.

Nästkommande morgon ber en ordinär medarbetare på ambassaden rollpersonerna att komma till ett konferensrum där Roberts väntar.

Genomgången visar inte mycket nytt förutom att man nu identifierat den troliga forskaren på fotografiet. Hans namn är Igor Nilkavic och han arbetar på forskningsföretaget Cosmopol Galactiv i utkanten av St. Petersburg. Kevin berättar även att tre agenter tidigare försökt infiltrera företagsjätten, men att alla dött. Cosmopol Galactiv är ett i Ryssland högt ansett företag med inriktning mot gruvmaskiner för rymdbruk. Underrättelsetjänsten har länge mistänkt att detta bara är en fasad för något helt annat, men man har aldrig kunna bevisa detta. Roberts meddelar även att hans sektion inte har resurser att hjälpa rollpersonerna och att de således får lösa problemen på egen hand. Egentligen har östra direktoratet många agenter till förfogande, men Roberts ämnar inte hjälpa rollpersonerna eftersom han är dubbelagent och arbetar för Cosmopol Galactiv.

## COSMOPOL GALACTIV

Företaget har tusentals anställda och säkerheten är rigorös. Alla avdelningar och kontor är samlade på samma ställe och 95% av alla anställda bor och lever på företags mark.

I utkanten av St. Petersburg ligger ett vidsträckt område med ett gammalt slott med tillhörande byggnader ämnade en gång i tiden för tsaren av Ryssland. De kupolklädda byggnaderna är otroligt vackra och alldeles nyrestaurerade. Runt slott och andra byggnader ligger vackra parker och anlagda sjöar och ytterst löper en tre meter hög tegelmur. Denna kläds av murgröna och fyller ingen säkerhetsfunktion mer än att den markerar företags mark.

Om man använder nätet för att komma åt information om företaget, byggnaderna eller de anställda kan man räkna med att a) bli spårad b) avslöjad c) mördad. Företaget förfogar över mycket sofistikerad utrustning och effektiva program, och en cyberjockey måste vara mycket duktig för att klara av de utmaningar som ställs inför honom eller henne.

Att göra ett frontalt anfall kommer visserligen ge mycket häftig action, men obönhörligen sluta med rollpersonernas död.

Gissningsvis startar rollpersonerna någon form av bevakning för att finna luckor i säkerheten. En klar fördel för rollpersonerna är att byggnaderna är mycket gamla och således även har ett gammalt kloaksystem under sig. Att ta sig in denna väg är att föredra, men även det en mycket

### FAKTA

#### COSMOPOL GALACTIV

Forskningsföretaget är officiellt inriktat på gruvarbete i rymden, men under ytan döljs flera mer eller mindre suspekta projekt. Dryga 23 000 anställda varav över 95% bor och lever helt och hållet på företags mark utanför St. Petersburg.

Tidigare har företaget arbetat mycket direkt mot den ryska staten, men på senare tid har egna intressen börjat gå före den ideologi staten står för. Detta har orsakat en splittring vilket numera gör att Cosmopol Galactiv försöker etablera sina tjänster utomlands. Företagsledningen drömmer om världsdominans och en cirkulär ekonomisk tillväxt.

För att skydda sina intressen har man länge forskat kring kloning av människor och numera har man otaliga kloner i sin tjänst. Kraftigt hormonellt och cybernetiskt förbättrade skulle de kunna mäta sig med UTSK:s agenter, men de har en klar nackdel. Företaget vill inte ha soldater som tänker själv, de vill ha slavar. Och de förändringar de gjort på klonerna har resulterat i fanatism på handlingskraftens bekostnad...

riskabel operation. Gångarna är vidsträckta och stora och dessutom försedda med sofistikerad försvarsutrustning.

Ett annat alternativ skulle kunna vara att bevakningen leder till att man kan identifiera en kvinnlig eller manlig forskare som inte bor på området. Kan man stjäla dennes identitet kan man kanske ta sig in, men detta hjälper bara en av gruppens medlemmar.

Som spelledare får du helt enkelt improvisera vad som händer vid inträngandet.

## LABBET

Flera saker måste lyckas för att man skall kunna ta sig in, undgå upptäckt och hitta rätt. Igor Nilkavic, mannen från fotografiet, är chef över klonforskningen, men är även delaktig i rymdprogrammet. Hans laboratorium ligger under markytan och många säkerhetskontroller måste passeras för att nå dit.

Väl där märker rollpersonerna hur stora lokalerna verkligen är och upptäckten av tusentals cryokammare är skrämmande. Beroende av när rollpersonen/rna tar sig in här finns det olika antal arbetare i farten. Dagtid arbetar ungefär hundra medarbetare och forskare i lokalerna, men nattetid finns här bara ett fåtal.

Nilkavic själv tycks vara outröttlig och verkar, synnerligen lämpligt, arbeta dygnet runt. Han har tidspress på sig eftersom 400 kloner måste vara klara inför uppskjutningen inom kort och dessutom har han terrorverksamheten att tänka på.

Rollpersonerna kommer ganska snart bli upptäckta och strid kommer utbryta. Enklaste sättet att undgå direkt död är att barrikadera sig på Igor's kontor, som är det enda rummet där man kan ta skydd. I övrigt består lokaliteterna av stora öppna ytor, suspekta maskiner och gastuber.

Om man tagit med sig professorn in i rummet eller inte spelar ingen större roll. Han är fanatisk och garanterat inte sam-

arbetsvillig. På hans skrivbord finns dock intressanta saker: en skärm visar fakta om kloningsprojektet och en vaksam rollperson kan med enkelhet slita ut holodisken och ta den med sig.

Säkerhetstrupper från företaget närmar sig dock fort och situationen är ohållbar. Vad gör man nu? Att slå sig ut är dödfött, men nyttjar man datorn på Igor's skrivbord, där han förövrigt forfarande är inloggad, kan man komma åt all information man vill. Igor är klassad som stabil och utgör ingen säkerhetsrisk; således kan man nyttja det faktum att systemet tror att det är han själv som nyttjar nätet.

Man kan kanske avleda trupperna genom att utlösa larm annorstädes, eller blockera deras väg med säkerhetsdörrar eller helt sonika titta på byggnadens ritningar. Gör man det sista kommer man märka att det går en gigantisk kabelgång vertikalt genom byggnaden och att den löper vägg i vägg med Igor's kontor. Tar man sönder väggen visar det sig att informationen stämmer och att man kan ta sig ned i kloakerna den vägen. Flykten får improviseras av spelledaren, men tänk på att spelarna aldrig skall känna att de verkligen är säkra. De är ständigt jagade och adrenalinnet bör ligga på topp.

## FLYKTEN

Mirakulöst – kanske – lyckas rollpersonerna eller delar av dem ta sig till ambassaden. Oroväckande hög polisaktivitet tyder på att Cosmopol Galactiv har stort inflytande över polisen på plats.

På ambassadsområdet kan rollpersonerna äntligen andas ut, eftersom mar-ken officiellt tillhör staten Europa och in-

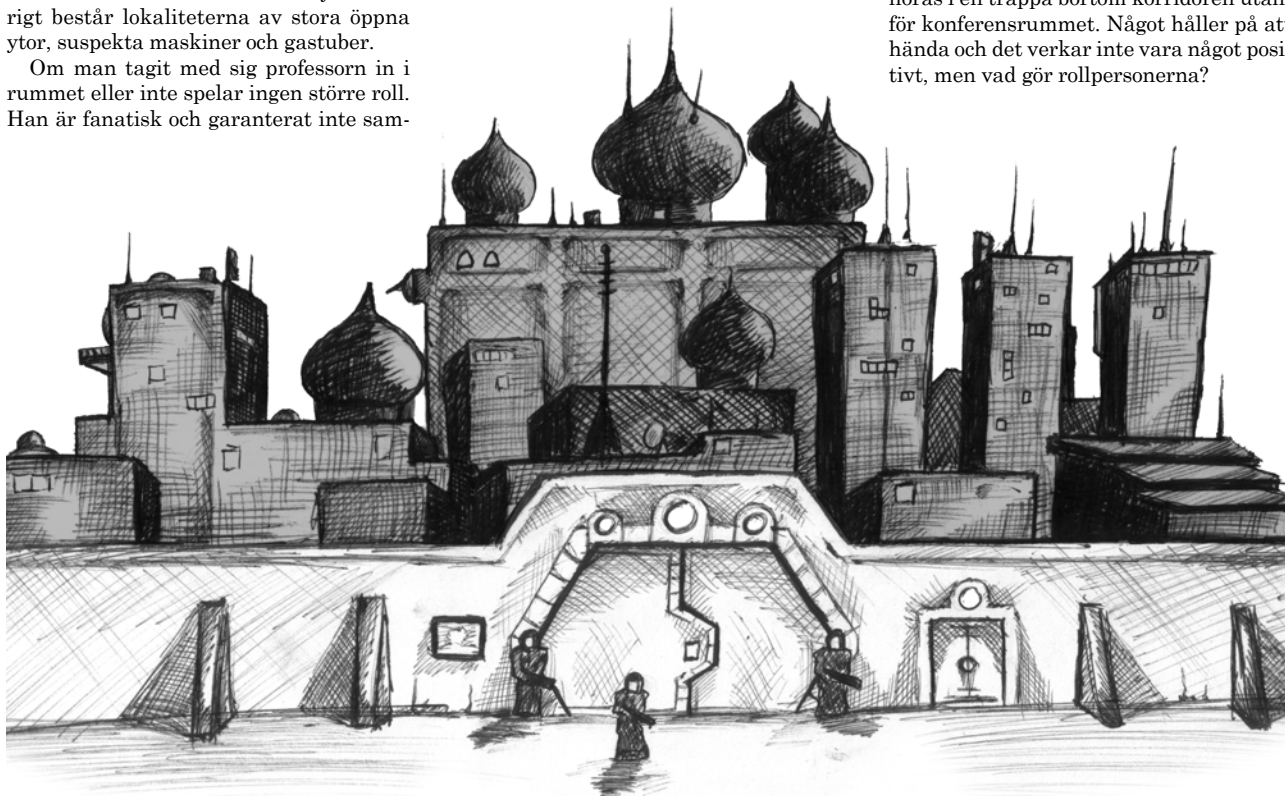
trång från främmande makt är en krigshandling.

Detta vill polisen givetvis inte riskera och man isolerar helt sonika ambassaden med otaliga polisspärar och omfattande personkontroller av passerande individer.

Kevin Roberts är synnerligen nervös när rollpersonerna är tillbaka och yttrar sitt klara missnöje över hur de löst sin uppgift. Får han veta om holodisken vill han genast ha den så att man på avdelningen skall kunna analysera innehållet. Givetvis ämnar inte Roberts genomföra något sådant utan tänker omedelbart bege sig till Cosmopol Galactiv för att personligen överlämna sig själv och disken. Förhoppningsvis lämnar rollpersonerna inte ifrån sig det enda de fått ut av operationen. I så fall kommer Roberts gå där ifrån i vrede och lämna rollpersonerna ensamma. Nu har man lite tid att diskutera situationen och kontrollera holodisken. Den visar sig innehålla så mycket mer än bara kloningsprojektet. Här kan man ordagrant läsa om rymdprogrammet och finna koordinaterna till uppskjutningsplatsen, som tycks ligga invid den Sibiriska gränsen.

Förbluffande ny information - vem kunde ha anat detta? Gissningsvis blir rollpersonernas nästa projekt att ta kontakt med översten och se till att han får informationen. All kommunikation med omvärlden skärs effektivt av just i detta ögonblick och man får prova andra sätt att ta kontakt. Man kanske vågar riskera att använda mobiltelefon? Gör man detta får man tag i översten som blir mycket uppjagad av nyheterna och vill givetvis att gruppen skall engageras, men när man kommer till koordinaterna för uppskjutningsplatsen störs telefonin ut. Vad är det som händer?

Ljuset slocknar och springande steg kan höras i en trappa bortom korridoren utanför konferensrummet. Något håller på att hända och det verkar inte vara något positivt, men vad gör rollpersonerna?



## FAKTA TSAR

Ett enormt projekt som slukat absurda summor pengar är nu klart. Tsar är det största rymdskepp som någonsin byggts på jorden och antagligen det sista...

Funktionellt är det bara till för en sak – att kolonisera nya solsystem i företagets namn. Modulbygget har skett på plats i en silo på gränsen till Sibirien och det faktum att man lyckats hålla projektet hemligt är otroligt.

Tsar rymmer åtskilliga färdiga moduler för att bygga stationer på andra planeter, maskiner och fordon, livsmedel, energi och 15 000 kolonisatörer. De flesta av kolonisatörerna ägs av företaget och har antingen handplockats eller framodlats. Skeppet skyddas av ett mycket starkt skrov, men har i övrigt bara ett fåtal rymdvapen. Den interna säkerheten sköts av 400 kraftigt beväpnade kloner, vilka alla är tränade i rymdstrid.

Arkitekturen påminner om en skyskrapa och de otaliga våningarna och gångarna kan få även de boende ombord att gå vilse. Fast för att vara ett ryskt bygge är miljön god och utrymmena väl tilltagna.

Som spelledare kan du effektfullt låta kaoset råda. Roberts har släppt in ryska specialtrupper för att slå ut gruppen! Striden kommer bli hetsig och brutal. Rollpersonerna borde snart inse att situationen är hopplös – man måste fly, men hur? Gatan är bevakad av polisen, kloakerna är inte att tänka på eftersom det är därifrån de ryska trupperna kommer, men på taket väntar fortfarande en helikopter...

## GRÄNSLANDET

Om, vilket vi får hoppas, rollpersonerna lyckats ta helikoptern har man två val: antingen flyr man tillbaka till bunkern och förklarar sitt misslyckande för översten eller så nyttjar man de kordinater man har och flyger snabbt och mycket lågt för att begrava Cosmopol Galactivs högtsvävande visioner en gång för alla. Som spelledare bör du poängtera för spelarna att det egentligen inte finns ett misslyckande som alternativ när man ingår i UTSK.

Så, om spelarna vill fortsätta spelet går resan mot den allra nordligaste delen av gränsen mot Sibirien. Vad gör man ombord på helikoptern? Gissningsvis har flera av rollpersonerna ådragit sig skador av varierande slag och att åtgärda dessa tar nog all tid i anspråk. I övrigt kan de passa på att via nätet skaffa sig information om terrängen vid målkordinaterna eller försöka störa radar eller liknande försvarsanläggningar.

Tyvänn blir helikoptern under dramatiska förutsättningar beskjuten av ryska luftvärnsbatterier. Undamanövrar och motmedel drar bara ut på kampen. Helikoptern träffas i motorn och den sargade kroppen slår ner i taigan några kilometer därefter. Den täta granskogen dämpar nedslaget och den senaste europeiska tekniken låter rollpersonerna överleva kraschen. Allt svartnar för ögonen och spelarna tror antagligen att de misslyckats en gång för alla...

Smärtan är olidlig när den första rollpersonen vaknar till sans igen. Uniformen är söndertrasad och all utrustning tycks vara borta. Helikoptern är totalförstörd liksom all utrustning utom vissa saker som suttit fästa på rollpersonerna (tex knivar eller pistoler). Hur skall man lyckas nu? En vanlig soldat hade för länge sedan givit upp, men rollpersonerna är inga ordinära soldater eller agenter – de är staten Europas elit!

Där andra skulle se problem ser UTSK:s agenter lösningar. Gissningsvis blir uppdraget svårare nu, men det är inte omöjligt. Kalkyleringar visar att de är dryga fyra kilometer från målområdet. Tre kilometer upp för bergskammen och ytterligare en ned i dalen på andra sidan. Färden går långsamt dels på grund av otaliga skador och dels för eländig terräng och risken för upptäckt. Flera gånger kommer spaningshelikoptrar passera dem och en trupp är redan landsatt på kraschplatsen och spårar rollpersonerna. Spelarna är säkert medvetna av detta och skyndar så gott det går. Det är skymning när de äntligen kan blicka ned i dalen och för en stund pusta ut.

Dalen är cirkulär och har fått formen av ett meteoritnedslag för miljoner år sedan. Skogen är tät även i dalen men från sina platser kan rollpersonerna urskilja en mindre by i mitten. Endast ett tiotal trähus finns i byn och det verkar vara lugnt där. En observant rollperson kan märka att dolt bortom husen finns ett tjugotal lastbilar vilka alla kamouflerats grundligt. Det är lite för lugnt för att vara en by...

## MOT STJÄRNORNA... ELLER INTE

Även om det verkar skumt kan rollpersonerna inte göra så mycket från branten, utan de måste röra på sig. Den eller de rollpersoner som närmar sig byn riskerar att bli upptäckta av försvarssystem och vakter som finns dolda i terrängen.

Förhoppningsvis når de fram till byn och kan där upptäcka att den är fullständigt öde. Medan de försiktigt rör sig mellan husen kommer plötsligt en bil körande i hög hastighet på grusvägen som leder in i byn. Bilen stannar vid ett av de större husen och två män och en kvinna skyndar sig in i huset varpå bilen kör därifrån.

Om rollpersonerna ämnar undersöka vilka de nyanlända var kommer de märka att de är spårlöst försvunna. Huset de gick in i är tomt! Undersöker man det hela närmare kommer man upptäcka en sexton kvadratmeter stor hiss inuti huset. Den kan inte gå uppåt eftersom huset inte har någon övervåning och således återstår bara nedåt...



Vad väljer man att göra nu? Spelarna har säkerligen räknat ut vad som försigår, men förstår rollpersonerna? Hissen går ned i en enorm raket silo som huserar den största rymdfarkost som någonsin byggts. Den utgör ett allvarligt hot mot staten Europas fortsatta ledning inom rymdexploateringen!

Rollpersonerna kan välja att försöka förstöra farkosten på avstånd när den skall skjutas upp, men med tanke på de vapen de har att tillgå låter det inte som ett säkert sätt. Att infiltrera och sabotera är å andra sidan fortfarande ett alternativ...

Diskussionen om vad som bör göras avbryts plötsligt av en skarp och ihållande siren. Gissningsvis inser de nu att det är bråttom och nyttjar hissen. I något som tycks vara en evighet färdas de nedåt och när dörren återigen öppnas blickar de ut i silon och över det enorma rymdskeppet. De har hamnat på mittplanet per automatik och från hissen de står i löper en bro över till en öppning i skeppet. Sirenen ljuder återigen och de kan se hur öppningen börjar stängas. Om rollpersonerna inte springer för allt de är värda kommer de aldrig att hinna och slutar som aska när flytraketerna antänds. Gissningsvis förstår

de allvaret i situationen när de snabbt blickar ned förbi bron och svindlande upptäcker att åttahundra meter längre ned börjar det ryka. För storyns skull är det antagligen roligare för alla parter om de mot alla odds hinner in i skeppet.

Dörrarna förseglas automatiskt och den sterila korridor de nu kommit in i tycks fortsätta i all evighet. Utrymmena är väl tilltagna – trots att hela konstruktionen är rysk – och rollpersonerna förstår antagligen att det beror på magnetslingorna i golvet är till för att driva fordon. Mer än så hinner de dock inte reflektera över eftersom skeppet börjar skaka väldigt kraftigt. Om rollpersonerna inte kastar sig ned på marken gör fysikens lagar det åt dem. De extrema g-krafterna pressar dem plågsamt mot golvet och de inre organen är nära att kolapsa. Det svartnar för ögonen...

När de åter kommer till sans svävar de fritt i korridoren, men de hinner dock bara befinna sig i detta underliga tillstånd någon sekund. Gravitation simuleras och återigen slungas de mot golvet.

Vad är deras mål nu? De befinner sig i den farkost de skall förstöra, men kan de förstöra den nu? Logiska val är antingen

maskinrummet eller bryggan och vad de än väljer bryter snart våldsamma strider ut. Denna gång möter de kloner, alla fanatiska och tränade för rymdstrid.

Det är nu upp till dig som spelare att välja hur det hela kan sluta. Du har många alternativ, många av dessa är tyvärr mycket negativa för rollpersonerna. Om de blir besegrade kommer de inte automatiskt att dödas, utan fångas för senare förhör vilket kan vara början på nya äventyr. De kanske saboterar skeppet och tar en flyktkapsel och det kan vara en annan möjlighet för vidare spel.

Troligast är väl att rollpersonerna försöker ta över hjärtat på skeppet, bryggan. Lyckas de med detta kan de styra allt på skeppet, men gissningsvis kan de inte hålla emot i längden. Då kan anrop på hjälp kanske resultera i att en fregatt i staten Europas tjänst närmar sig.

Som du märker kan historien sluta nästan hur som helst, eller bara vara början på nya äventyr. I vilket fall har spelarna antagligen upplevt flera timmars spänning och action.

## SPELLEDARPERSONER

### LEOPOLD VAN DER WANDERHAVEN

*Yrke:* Utrikesminister, staten Europa  
*Nationalitet:* Holländare

*Kön:* Man  
*Ålder:* 54 år  
*Vikt:* 97 kg  
*Längd:* 196 cm

*Beskrivning:* En stor man, både fysiskt och psykiskt. Han har ett långt förflutet inom armén och är känd för sitt raka och ärliga sätt, något som kanske inte alltid passar inom politiken. Man får dock respekt för denna man vars blick och röst är fångslande. Han har välklippt brunt hår, gröna ögon och ett ansat skägg, och ses alltid klädd i kostym.

*Kunskaper:* Agera (inom Politik), Debatt, Taktik, Strategi, alla skjutvapen (plus en hel del därtill).

### JAAN JEDERMAD

*Yrke:* Säkerhetschef, Utrikesministerns personliga skydd  
*Nationalitet:* Belgare

*Kön:* Man  
*Ålder:* 35 år  
*Vikt:* 80 kg  
*Längd:* 184 cm

*Beskrivning:* Jaan ser bra ut och ger ett allmänt trevligt intryck. Han ikläder sig kostymen främst för att arbetsuppgifterna kräver det, annars skulle han nog välja fri-luftskläder. Han är mörkhårig med bruna

ögon och har en världsman mans mogna stil. Hans röst är rapp och han är alltid koncentrerad under sina arbetspass.  
*Kunskaper:* Köra bil, Flyga Helikopter, Spåra, Alla skjutvapen, Obeväpnad och beväpnad närstrid, Sårvård / Medicin

### KEVIN ROBERTS

*Yrke:* Chef Underrättelsetjänsten, Östra direktoratet  
*Nationalitet:* Brittisk

*Kön:* Man  
*Ålder:* 42 år  
*Vikt:* 75 kg  
*Längd:* 179 cm

*Beskrivning:* Roberts är falsk och kan förföra även den mest paranoidea motståndaren. Hans dyrköpta tänder nyttjas ofta i insmörande leenden. Hans mellanblonda hår tycks alltid vara perfekt stylat och kläderna han bär verkar aldrig bli skrynkliga. Men om man traskar in på "hans" revir blir han genast fientligt inställd.

*Kunskaper:* Agera, Förföra, Förhörsteknik, Ledarskap, Muta, Fingerfärdighet, Köra alla fordon, Pistol, Dra vapen, Obeväpnad närstrid, Psykologi

### IGOR NILKAVIC

*Yrke:* Forskare/Galning, Cosmopol Galactic  
*Nationalitet:* Rysk

*Kön:* Man  
*Ålder:* 67 år  
*Vikt:* 74 kg  
*Längd:* 178 cm

*Beskrivning:* Igor ser sliten ut. Han bryr sig mer om intellektet än utseendet och han föraktar allt vackert. Hans gråstripiga hår är ovårdat och närmar sig snart dreadlocks. Blicken är kall och studerande, rösten är hes och hetsig. Han är fanatisk och anser att företagets intressen går före allt, men han har en svaghet. Klonerna han skapat ser Igor som sina barn...

*Kunskaper:* Antropologi, Biologi, Cybernetik, Datateknik, Kemi, Medicin, Ledarskap, Pistol, Ducka

### KLON V2.0

*Yrke:* Soldat  
*Nationalitet:* Rysk

*Kön:* Man  
*Ålder:* ca 25  
*Vikt:* 120 kg  
*Längd:* 200 cm

*Utseende/beteende:* Klonerna har alla samma klassiska slaviska drag. Ljusbrunt snaggat hår, grå ögon och mörk bullrig röst. De är stora, nästan groteska, och muskelösa. Fullastade av cybernetik och annan yttre utrustning gör dessa varelser till något man inte vill möta en mörk natt, inte dagtid heller för den delen...

*Kunskaper:* Dra vapen, Ducka, Pistol, Gevär, Granatpistol, Genomsöka, Kasta kniv, Närstrid obeväpnad och beväpnad, Rekylfria vapen, Spåra, Sprängteknik, Två vapen, Kasta, Klättra, Köra alla fordon, Simma, Rymdstrid