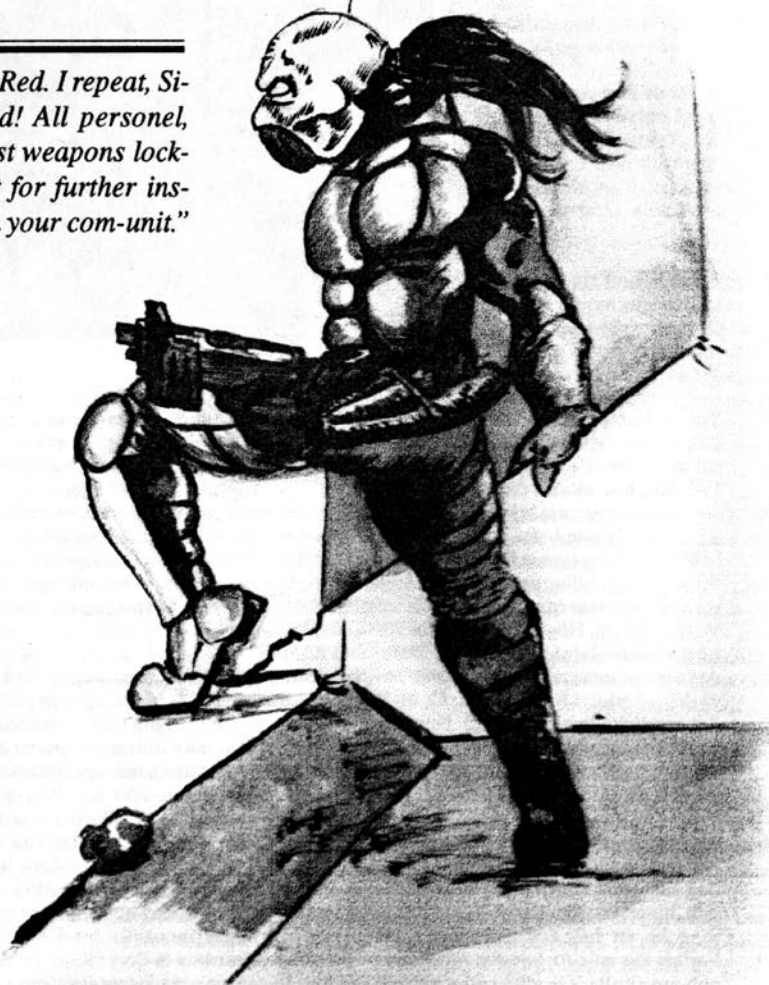


Situation Röd

Ett äventyr till **NEOTECH**

"Situation: Red. I repeat, Situation: Red! All personel, go to nearest weapons locker and wait for further instructions on your com-unit."



Av: Sven Folkesson. Illustrationer: Mats Andersson

INLEDNING

Denna spännande och klaustrofobiska historia handlar om en grupp rymdtekniker på en forskningsstation i närheten av Mars som blir invingade i ett spiondrama med dödlig utgång.

Situation: Röd är ett enkelt uppbyggt äventyr som förutsätter att såväl spelledaren som spelarna har förmåga att improvisera och rollspela. Tar spelgruppen ej tillvara på de möjligheter till dynamik som ges får man även sämre upplevelse och blygt äventyr som är över på ett par timmar.

På Runans hemsida [www.sverok.se/runan] finns fyra specialdesignade rollpersoner just för *Situation: Röd*. I denna grupp är en av rollerna spion åt den skandinaviska underrättelsetjänsten. Spelledaren kan dock endast använda de färdigskapade karaktärerna som inspirationskälla och eventuellt infoga intrigen i en annan grupp.

Situation: Röd består av två delar. Den största delen av äventyret utspelar sig på *EuroStation 2B*, ett avsnitt som med fördel kan byggas ut av spelledaren och ligga till grund för många spelsessioner. Del två heter *ESM 13* och utspelar sig på en satellit som rollpersonerna i egenskap av tekniker skall undersöka. Där stiger adrenalin och det kanske rent utav blir lite action...

Meningen med äventyret är att det skall ligga till grund för en kampanj i rymden. *EuroStation 2B* är en utmärkt utgångspunkt för detta ändamål och en bas för spelledaren att bygga vidare på. I egenskap av författare önskar jag dig lycka till!

EUROSTATION 2B

Allmänt

EuroStation 2B är en militär forskningsstation tillhörande Staten Europa. Stationen ligger i närheten av Mars men ej i omloppsbana. Rotationen skapar en gravitation jämförbar med jordens, även om den avtar mot stationens mitt. *EuroStation 2B* byggdes -45 och är systermodul till 2A som ligger i omloppsbana kring Mars.

I forskningsflygel B (se separat karta) bedrivs ytterst hemlig forskning, mer än så behöver inte sägas och eventuella detaljer får spelledaren själv spinna vidare på. Inte ens stationens högste militäre chef, kommendörkapten *Rudowski*, eller hans närmaste officerare i staben på bryggan är införstådda med detaljerna. Grundregeln är att det man inte behöver veta skall man inte veta, vilket minimerar riskerna att något läcker ut.

Rollpersonerna

Rollpersonerna har precis fått det fulla ansvaret för såväl underhåll som akuta reparationer på stationen. De har visserligen arbetat på *EuroStation* i över tre månader men för endast en vecka sedan avslutade gamle kapten *Hernandez* sin period som mentor för gruppen och lämnade stationen för att själv gå i pension. Rollpersonerna har två år kvar innan de får betald resa till jorden och några månaders ledighet, varefter ett nytt tvåårskift påbörjas.

Rollpersonerna är top-of-the-line arbetare som måste hålla såväl fysik som psyke i topptrim. I rymden är det dessutom viktigt att stämningen är god; grål och bråk kan leda till svåra olyckor som drabbar hela stationen. På *EuroStation 2B* har samtlig personal anmälningskyldighet till staben på bryggan om brottslig verksamhet eller brott mot de spetsfunda reglerna, men även om allt som på något sätt negativt kan påverka den lugna arbetsmiljön. Det är dock inget som säger att alla dessa åtgärder alltid ger önskad effekt.

Rollpersonernas uppgift

Rollpersonerna är förlagda till *EuroStation 2B*. Deras uppgift är att se till att rymdstationen: 1) håller sig i gott skick och uppfyller de rigorösa säkerhetskraven och 2) att reparera eventuella skador, såväl mindre och obetydliga till rent livshotande, och återställa stationen till funktionsdugligt och säkert skick.

I praktiken innebär detta att gruppen mestadels har jourtjänst, det vill säga de sitter och väntar på att det som inte får hända händer (en jämförelse med vårt brandsförsvaret är ganska korrekt). Dessutom utför de också diverse rutinåtgärder såsom att reparera köksmaskiner i mässen och byta trasiga lampor, för att ta ett par exempel. Vidare måste de ett par gånger i timmen patrullera stationen. Rundan innebär i praktiken att vandra omkring och titta till så att allt fungerar som det skall överallt. Minst en gång per standarddygn skall denna även inkludera utvärtes kontroll av stationens skrov. Visserligen kontrollerar stationens huvuddator att allting fungerar konstant och om fel uppkommer meddelas detta till bryggan på nolltid. Men det finns fel som inte datorn kan upptäcka och det finns - med denna dator som med alla andra - alltid en risk att datorn i sig har fel.

Rollpersonerna har till sitt förfogande två reparationsfarkoster och en skyttel, *Tranan*.

Stämning

Känslan ute i rymden är att jämföra med vistel-

sen hundratals meter under vattnet i en ubåt. Fast rymden är värre. Minsta lilla incident och allt är kört. Och tusentals mil ut i rymden är det faktiskt ingen som kan höra dig skrika. I bakhuvudet finns alltid – särskilt hos grönöglarna – en tryckande och fruktansvärd klausrofobisk rädsla.

Rymdstationen är utrustad med den senaste teknologin, allt är rent, snyggt och pedantiskt organiserat in i minsta detalj. Mycket av arbetet utförs av robotar. (Robotarna är uteslutande vardagliga maskiner med begränsat tänkande som uteslutande övervakas av huvuddatorn. De pratar inte och påminner t ex i städrobotens fall om en modern självgående dammsugare som analyserar sin omgivning och städar därefter.)

Prioritet

Teknikgruppen har fyra olika prioriteringssignaler som brukas internt och externt vid larm och dylikt:

Prio 4 betecknar ett obetydligt och harmlöst fel, exempelvis en trasig mikrovågsugn eller möbel, som ej påverkar säkerheten och ej behöver åtgärdas under en begränsad tidsperiod.

Prio 3 är ett standard funktionsfel, typ en trasig städmaskin eller monitor, som ej behöver åtgärdas omedelbart men som förhindrar verksamheten på stationen.

Prio 2 är ett allvarligt men ej akut fel, som en trasig livboj eller reparationsfordon, som ej hotar säkerheten i sig men kan få förödande konsekvenser i samband med andra fel.

Prio 1 är en akut skada eller ett mycket allvarligt fel, som ett hål i skrivet eller en brand, som måste åtgärdas omedelbart för att förhindra total katastrof.

Situation: Röd är en sällan använd prioriteringskod som betecknar största, möjliga fara. Används vid händelser av fientligt intrång på basen, krig, atomexplosion i närheten, meteorit i kollisionssbana eller dylikt.

Diverse händelser

Spelledaren bör – eller rättare sagt skall – fylla ut vinsten på stationen med en rad improviserade händelser som inbjuder till rollspel och roar såväl spelarna som spelledaren. Nedanstående är mer eller mindre onödiga händelser i kronologisk ordning som kan fungera som mall för en händelsekedja i anslutning till berättelsen kring ESA 13. Men som sagt, spelledaren måste dessutom krydda med sin egen fantasi. Det är tänkt att vinsten på EuroStation 2B skall dra ut på tiden och beskriva rollpersonernas var-



dag. Blir det långtråkigt är det dock bara att snabbspola tiden.

Äventyret tar sin början klockan 07:00. (På stationen använder man sig av standarddygn på 24 h.) En av rollpersonerna har haft det senaste nattpasset och samlar antagligen gruppen för sedvanligt morgonmöte vid kaffebordet i reparationsalen. (Se kartan.)

Under detta pass inträffade en mindre incident. För nästan exakt en timme sedan under "rundan" fick rollpersonen ett **Prio 2** larm av bryggan och begav sig enligt instruktion till mässen. Han/hon befann sig alldeles i närheten och fann att en städrobot modell Xerox Auto-WE hejdlöst brukade sin eldsläckare mot ena väggen. Roboten togs ur bruk (det brann nämligen inte) och togs till reparationsalen. Det är upp till teknikerna att ta reda på vad som hände.

Ur huvuddatorn på bryggan kan man få reda på att datorn sände larm om läckage kl 06:03 och att inget brandlarm eller dylikt finns rapporterat. En teknisk undersökning av roboten

visar ej på några fel. Det hela rörde sig om radiokommunikationsfel mellan datorn och roboten, men det vet ju inte rollpersonerna. Det är upp till dem att avgöra om roboten skall tas ur bruk permanent eller ej.

* Vakthavande överbefäl på bryggan (för närvarande sekonden) meddelar teknikerna att skyttel **Stjärnan** från **Marstown** kommer att anlända med förnödenheter och diverse utrustning om T minus 24 h.

* Via huvuddatorn får teknikerna ett **Prio 4** larm om en trasig monitor i en datorterminal i Forskningsflygel A.

* Ett bråk uppkommer mellan två vakter i mässen när en/flera/alla i gruppen intager sin måltid eller spelar kort där.

* Ett **Prio 3** larm om en trasig köksmaskin i mässens matsal når gruppen. Teknikerna rycker ut för att åtgärda problemet och under operationen kommer kommandörkaptenen för att inspektera rollpersonerna.

* Skyttel **Stjärnan** anländer snart (ETA: 15 minuter). Detta är gruppens första dockning som de sköter på egen hand utan ledning av den nyligen bortreste mentorn. En av rollpersonerna inser plötsligt att denne gjort ett fatalt misstag; kapten Hernandez sade innan han åkte att han fått indikationer på att Tranans högra styraket var trasig och att rollpersonen skulle åtgärda detta så fort som möjligt. Detta har dock den senare helt förträngt vilket innebär att situationen blir lagom otrevlig eftersom Tranan fungerar som räddningsfarkost vid till exempel misslyckade dockningar... En förutsättning för att säkerheten skall bedömas som god är givetvis att all utrustning – i synnerhet sådan som brukas vid krissituationer – är tipp topp!

Dock går dockningen bra och in genom luftslussen kliver kapten **Johnsson** för **Stjärnan** tillsammans med ett par underofficerer. Med arrogant underton begär den förstnämnde omedelbart eskort av närmaste rollperson till bryggan. En stund efteråt meddelar kommandörkapten Rudowski att rollpersonerna skall hjälpa **Stjärnans** matrosar med avlastningen. Små, självgående lärar står fullpackade med förnödenheter som skall till mässen och reservdelar till förrådet. När detta är avklarat bordar fyra forskare med lika många vakter EuroStation 2B från skytteln med identiska lärar som dock är täckta med gråa skycken. De vill ha vägen visad för sig till laboratoriet men svarar ej på några nyfikna frågor.

Stjärnan stannar i drygt en timme. Under tiden skall teknikerna hjälpa till med att tanka in vatten och bränsle till stationen från skytteln medhavda förråd. Låt gärna någon få spe-

la kort mot en matros i mässen som kan berätta de senaste nyheterna från Mars.

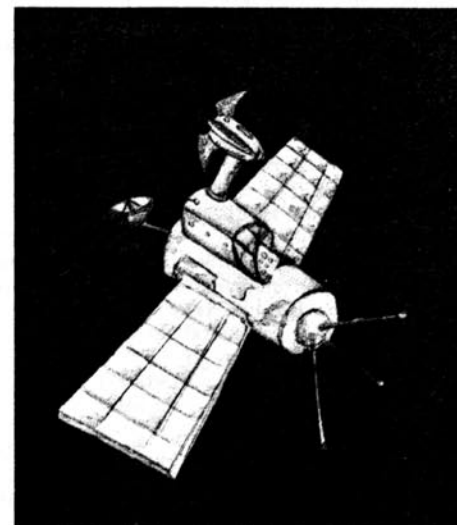
Slutligen...

Efter att **Stjärnan** lämnat stationen blir hela gruppen snart uppkallade till bryggan. Där sitter kommandörkaptenen allena och informerar dem om att en kommunikationssatellit, **ESM 13**, som reflekterar signaler Mars-Jorden måste ses över. Kvaliteten på sändningarna har försämrats avsevärt och hela meddelanden har uteblivit. Detta är allvarligt ty satelliten är viktig för bland annat den europeiska underrättelsetjänsten. *"Åk dit och undersök, hela gruppen. Utgå!"*

EUROPEISK SATELLIT MARS 13

Bakgrund

ESM 13 är en europeisk kommunikationssatellit som upprätthåller kontakten mellan **Marstown** och **Jorden**. Dock har en europeisk avdelning för topphemlig, militär forskning för ett halvår sedan gjort en påbyggnad på satelliten; en obemannad forskningsmodul specialiserad på biologiska stridsmedel. Robotarna som praktiskt sett sköter aktiviteten övervakas och styrs av forskare i **Marstown** på Mars. Dock har Skandinaviska Förenta Staterna genom diverse spionverksamhet fått reda på hemligheten och beslutat sig för att stjäla vissa högst intressanta



prover. En oregistrerad (s k "svart") skyttel skickas med två skandinaviska agenter. Dessa anländer, dockar och tar sig ombord. Agenterna har ett par timmars arbete framför sig med att lokalisera de rätta proverna, aktiverar sålunda syresystemet (som finns för att forskare och reparatörer skall kunna andas vid besök) och tar av sig maskerna för att börja jobba. Det skulle de aldrig ha gjort. Av ren och skär otur råkar nämligen en av agenterna stöta till en provbägare som i det tyngdlösa tillståndet flyger rätt in i väggen och krossas. Bägaren innehöll myggor som i sin tur bar mikroskopiska parasiter som utsöndrar ett protein som når det när hjärnan muterar mitokondrier att tillverka ett hittills okänt ämne som påverkar människor att bli mycket självdestruktiva. Dessa myggor biter ganska snart de olyckligt vetande skandinaverna och efter en halvtimme bryter helvetet lös.

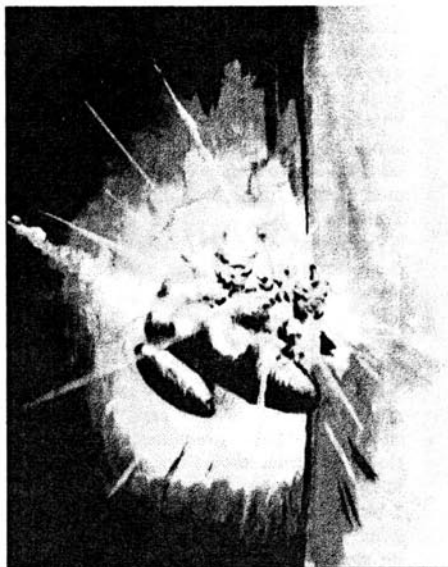
Den ena agenten hade sämst biologiskt försvaret mot ämnet och ballade ut först. Han började flaxa runt, skrika och slå huvudet och nävarna i väggarna. När han nådde hallen fick han tag på en laserkniv med vilken han skar upp sitt bröst, trots sin kollegas försök att stoppa honom. Den överlevande förstod att något inte stod rätt till och sköt sig snabbt tillbaka till skytteln var han hann spänna fast sig innan även han tappade kontrollen. I desperation tryckte han på allt för många knappar på datorn samtidigt, vilket bland annat medförde att skytteln tömde sin bränsletank. I ett ryck av galenskap riktade han därefter sin pistol mot pannan; och så adjöss även till honom. Till denna blodiga scen anländer nu rollpersonerna...

Olyckan är framme!

Rollpersonerna beger sig av i Tranan, den enda farkosten på EuroStation 2B som kan färdas längre sträckor ute i rymden. Gruppen måste först laga styrraketerna; se till att de preciserar vem som gör det och slå tårningar! Olyckan är nämligen snart framme.

Efter en drygt tre timmar lång färd i Tranan så uppenbarar sig ESA 13 framför gruppen. Rollpersoner med erfarenhet ser dock omedelbart att satelliten är modifierad; den har en smärre tillbyggnad (inklusive två luftslussar) som inte borde vara där. I en av dessa är dessutom ett främmande, oidentifierat skepp fastdockat. Något är inte som det skall...

...men det blir värre! Det är mycket möjligt att gruppen beslutar sig för att docka med satelliten. Detta kommer dock att gå kappsträtt åt helvete eftersom styrraketerna helt plötsligt låser sig och Tranan far okontrollerat in i satellitens dockningsarmar. Olyckan är ett faktum när ta-



ket på Tranan slits av och eventuella icke fastselade rollpersoner sugts ut i rymden (annars kan spelledaren med fördel låta någons bälte rivas av i kraschen). Lite tråkigt om de försvinner bort i intet redan, låt dem slungas in i satelliten eller något och bädda för en räddningsaktion. Skytteln blir självklart obrukbar, inklusive kommunikationssystemet. Skulle rollpersonerna ej docka får styrraketerna helt enkelt få fnatt ändå och Tranan störta in i satelliten. Själva olyckan är nämligen av största vikt för att rätt miljö för äventyret skall kunna skapas.

Gruppen får väl samla sig så gott det går och nu har de nog inget annat val än att ta sig in i slussarna, syret i deras dräkter räcker endast två timmar. Först måste dock låset överlistas! Väl inne är det mörkt, öde och observera: tyngdlöst. Bygg upp en otrevlig spänning som sedan blir allt mer skrämmande när de båda liken påträffas. Observera att myggorna är döda och sålunda ej kan skada eventuella rollpersoner utan dräkter, men det vet ju inte spelarna...

Förklaring till kartan:

1. Luftslussar. Två stycken i våningar. Mörkt, tyst och öde. I anslutning till den ena slussen sitter en civil, liten, ej registrerad (s k svart) skyttel. Här finnes ett lik (se bakgrund) och hjärnsubstans flyter omkring i det tyngdlösa tillståndet. Frånsett detta kan man finna en del

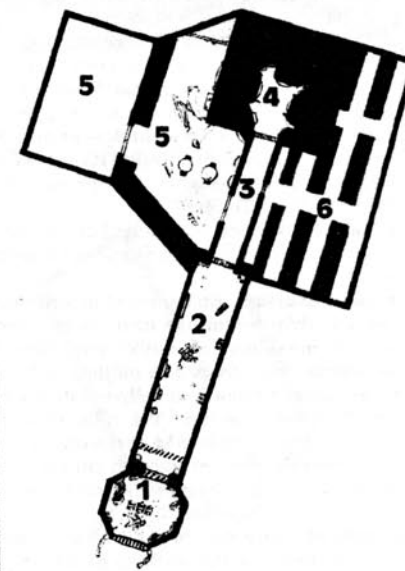
av värde. Datorn i skeppet visar en färdrukt från *Eldorado* (en koloni på Mars) till ESM 13. Dessutom fungerar radion även om enbart på en frekvens, d v s man kan endast skicka textmeddelanden till en mottagare. Eventuella meddelanden som gruppen sänder läses av SFS:s underrättelseenhet i Eldorado. Eventuella svar får spelledaren tänka ut själv, men blir basen misstänksam begär de att få veta "agenternas" säkerhetskod, vilken inte står att finna någonstans.

Av mer substantiellt värde i den övergivna skytteln kan nämnas en lätt, finkalibrig pistol - *Franklin ZG* (se *Neotechs* grundregler) - avsedd för rymdbruk och laddad med fem hylslösa *Glaocer* patroner. Observera att bränsletanken i skytteln är tom, av anledning nämnd ovan.

Utanför den andra dockan ligger eventuellt resterna av Tranan.

2. Hallen. Rummet är liksom slussarna nersläckta men här lyser dock ett svagt ljus in från korridoren och labbet och skapar förvridna skuggor i rummet. I hallen finns ställningar med rymddräkter och hjälmar, stålskåp med reservdelar och verktyg och annat som aldrig ser ut att ha använts. Dock kan man skymta en datorskärm på mörk grönt stand-by tillstånd bakom ett svävande föremål. Skjuter någon sig dit upptäcker denne att förmålet visar sig vara en svävande kropp med uppskuret bröst och de inre organen löst hängande. I mörkret i rummet svävar också bloddroppar som studsar mot rollpersonernas hjälmar...

Datorn kommer gruppen antagligen att konsultera i ett inledande skede av undersökningen. Om man sätter på den kan man få reda på en rad olika saker. Kollar man loggen ser man att ett oidentifierat skepp som hade behörig kod dockade för 22 timmar sedan och att syretill-



förseln aktiverades för 21 timmar och 53 minuter sedan. Om man kollar syreresserven innebär detta att det finns syre för endast två timmar till, vilket lätt kan skapa viss oro i gruppen eftersom det tog tre timmar för dem att ta sig hit, och sålunda även för eventuell räddningsfarkost!

En felsökning rapporterar att solpanel 2 glappar och tidvis är ur funktion. Denna solpanel är helt enkel drabbad av slitage och är anledningen till att sändningarna har störts och att rollpersonerna är på plats. Om gruppen kraschade vid dockningen så rapporteras även att docka 2 bör ses över, den kan eventuellt vara trasig.

Om rollpersonerna vill använda datorn till att skicka skriftmeddelanden till EuroStation 2B via satellitens radio (mycket troligt) så går det bra. Svar kommer inom ett par minuter och stationen kan meddela att de förstod att något var fel eftersom Tranan sände ett automatiskt mayday innan den kraschade. En mening skriven i röd text följer: *"Rör inte proverna. Vi upp-repar: rör INTE proverna."* De skriver också att undsättning är på väg från Marstown vilken bör nå ESM 13 om fem timmar. (Det finns ju ingen lämplig rymdfarkost på EuroStation 2B.) En snabb huvudräkning leder antagligen till smärre panik bland teknikerna: dräkterna plus satellitens syre räcker endast i fyra timmar! Då återstår en timme att andas CO₂...

Observera att satellitens dator ej har någon



som helst kontroll över robotarna och laboratoriet, det styrs helt från Mars.

3. Korridor. Glider man in i denna trånga korridor ser man inte mycket bortsett från ett ljusken längre fram. I väggarna finns luckor till satellitens olika system, d v s energi, kommunikation etc. En av dessa luckor är märkt med "vapen" och innehåller mycket riktigt två stycken single-shot tasergevär (*California Weapon Systems Shoot-To-Stun*).

4. Satellitsystem. För spelet helt oviktiga och trånga utrymmen som nås genom luckorna (se ovan).

5. Laboratorium. Ett rum med laboratoriebänkar och skåp belamrade med burkar, provrör, flaskor, maskiner och dylikt som sitter fast i bänkarna. Inuti flyter alla möjliga onämnbarsa substanser. I vissa kan rollpersonerna observera välkända insekter. Två robotar som åker omkring i spår i golvet är verksamma med att flytta provrör från en maskin till ett kylskåp, trycka in våtskor i bågare eller att hämta saker från förrådet (se nedan).

6. Förråd. Dörren in hit är endast så liten att en robot kan åka in. Här finns allehanda kemikalier, biologiska preparat och andra ämnen och utrustning som kan tänkas behövas.

Läget kompliceras ytterligare

Rollpersonerna har en del problem. För det första befinner de sig på en och samma plats som två kroppar som av okänd anledning blivit hårt åtgångna, vilket garanterat kommer att aktivera spelarnas paranoia. För det andra har de inte syre så det räcker innan räddningen anländer, och ingen farkost att själva rädda sig med. Och för det tredje – vilket gruppen är lyckligt ovetandes om – har SFS för flera timmar sedan sänt ett militärt rymdplan för att undersöka sina agents öde och säkra de tydligen högst värdefulla proverna.

När spelaren känner för att lite klimax skulle vara på sin plats slänger han sålunda in de verkliga antagonisterna, den skandinaviska rymdflottan! Gruppen hör hur datorn basunerar ut att en skepp närmar sig och antagligen besannas deras förhoppningar om räddning till en början. Skeppet anropar nämligen ESM 13 och när de förstår att det finns nödställda ombord låtsas de helt enkelt ha hört mayday-meddelandet och är här för att hjälpa. Eventuellt måste gruppen först rensa dockan och dockningsarmarna från skrot från kraschen för ett par timmar sedan.

Rymdplanet är av modell *Joulanta 13 Rymdörnen*, bestyckat med en missilramp och dubbla kanoner samt bepansrat, vilket borde i alla

situationer få rollpersonerna att inse sitt underläge. Skandinavernas svaghet är dock att skeppet endast har sex platser; fyra marinsoldater och två piloter, så något vidare numerärt överläge har de inte.

När Rymdörnen precis har dockat kommer följande meddelande från basen: *"Rör inte proverna. Släpp INTE under några som helst omständigheter in några till satelliten innan vår undsättning anländer. Detta är en Situation: Röd. Vi upp-repar: Situation: Röd."* (Om gruppen innan dockningen anropar basen och att skandinaverna är på väg kommer samma meddelande.)

Hursomhelst, snart kommer militärerna beväpnade med pistoler med bedövningspilar att angripa gruppens medlemmar. Upp till kamp för Staten Europa! Kampen blir förhoppningsvis vild och hård. Snåla inte med effekter ty snart är det roliga över.

Om rollpersonerna från början väljer att inte släppa in skandinaverna hotar dessa med att spränga satelliten till atomer. Biter inte dessa hot bordar de ändå (lite riskabelt dock) vilket de antagligen lyckas med. Omöjliggörs detta av skrot åker de istället fram och skickar ut marinsoldaterna att för egen motor ta sig till satelliten.

SLUT?

Ja, historien kanske fortsätter, men här sätter vi stopp för denna gången. Våra tekniker klarade sig kanske undan hotet genom att spränga Rymdörnen och kvävdes istället ihjäl ute i rymden? Eller så kapade de eventuellt fiendens farkost och begav sig av på nya äventyr? Om du som spelare spinner vidare på en kampanj, en uppföljare eller på något sätt använder dig av *Situation: Röd* i fortsatt spel så uppmanas du att på något sätt kontakta redaktionen så att du kan delge Runans övriga läsare om dina erfarenheter. Tack på förhand och välkommen åter!



Eurostation 2B (skiss av en tekniker på stationen)

Personal på stationen:

Teknisk personal: 4st

Forskare: 11st

Soldater: 7st

Staben: 3st

Mäss: 2st

Serviceflygel + Dockor

Forskningsflygel A (ej i bruk)

Brygga, mäss och förråd

Kartförtydliganden

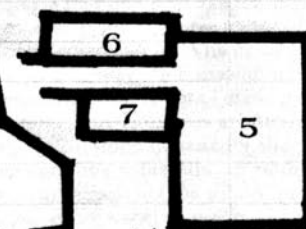
- 1: Reperationssal (+kafferum)
- 2: Robbotföråd
- 3: WC+ Dursh
- 4: Sovplattser
- 5: Skeppsdocka
- 6: Förråd
- 7: Bränsletankar

Teknikernas residens (i centralblocket)

Vån 1



Vån 2



Forskningsflygel B

Korpral Robert Henri Duval

ID: 37375-ESA
Yrke: Militär rymdtekniker
Född: 3 maj 2011
Kön: Man
Grundegenskaper: Fys 14, Kor 15, Uts 10, Psy 13, Utb 17, Syn, 14, Hör 11
Lojalitet till Staten Europa: God
Psykiskt styrka: Mkt god (i rymden), annars god.
Viktiga färdigheter: Mekanik 18, Fritt fall 18, Astronomi 17, Fysik 12, Matematik 12, Samband 14, Pilot (rymd) 15, Navigering (rymden) 12, Datateknik 14, Elektronik 17, Obeväpnad närstrid 10, Pistol/gevär 10, Ledarskap 8, Första hjälpen 10.
Cybernetik: Artificiellt öga, Passiv IR, Autoblandare, DNC-jack, Artificiell arm (höger), Artificiella öron, Bul-
lerskydd, Hörselriktare.

Bakgrund

Duval är uppvuxen i en förort till Paris och redan som ung hade han ögonen riktade mot det blå. Men han såg förbi 2000-talets förorenade moln och ut i rymden... Han hade ett brinnande intresse för astronomi och följde spånt utforskningen och kolonisationen av månen redan från barnsben.
Intresset följde med honom till gymnasiet där han kom in på en flygmekanisk utbildning i ett av Staten Europas mest ansedda skolor. Skolan hade nära anknytning till ESA och vidare utbildningsmöjligheter så efter en avslutad gymnasieperiod värvades Duval sålunda till ESAs mekaniska rymdutbildning. Efter tre år utbildning var han sin dröm att arbeta i rymden på spåren; Duval skulle bli rymdmekaniker! Han hade fyllt 23 år och anställdes vid ett rymdvarv i södra Frankrike för att bygga och testa sateliter och rymdskyttlar.
Efter några års arbete varvat med träning till astronaut gick han barndomsdröm slutligen i uppfyllelse. Han blev utbildad ESA rymdmekaniker och stationerad vid ESA Orbitport 56 för att arbeta med utbygget av stationen.
Duval fick snabbt upp känslan för rymden och han förstod att han kommit rätt, kommit hem. Efter ett års arbete på stationen fick han blodad tand för rymdarbetet. Han gjorde en rejäl karriär och blev befördrad till kapten på en mindre station i Deep orbit runt jorden. Duval älskade sitt jobb och rymden och han börjar till och med stanna i rymden på sina permissioner och semestrar. Han utforskade alla rymdstationer och baser på månen såväl som Mars.

Men hans lysande karriär fick ett snabbt slut då han efter många år i rymden blivit något av en våghals. Han ska alltid göra de häftigaste och mest våghalsiga tricksen och även om han inte sätter andra i fara så såg inte ESAs ledning med blida ögon på detta uppförande. Kapten Duval blev degraderad och efter mycket hårt slit arbetar han upp sig igen bara för att ånyo bli degraderad. Denna cykel har upprepats många gånger under årens lopp.
Duval har arbetat eller besökt de flesta stationer och baser byggda av människor och han känner alltid någon även på de mest obskyra små barerna på de små kolonierna på Mars. Han har bl a arbetat med att bygga upp Marstown från 2042 till staden togs i bruk 2045. Hans många års erfarenhet av rymden medför att han känner igen alla modeller av rymdskepp och installationer, plus även många unika skepp vid namn. Han är en rymdräv!
Duval börjar bli gammal och han vet det. Lederna har börjat värka och fysproven blir allt svårare att klara av. Därför är han ofta och tränar och försöker hålla sig igång med nyttig hälsokost, men hans rymddagar är räknade och snart blir han deporterad till Mars eller ännu värre: jorden...
Hans förmodligen sista tjänstgöring blir som underhållsarbetare ombord på EuroStation 2B, en stationär och hemlig forskningsstation i närheten av mars, tillsammans med några gröngölingar som inte har frystorkat bakom öronen ännu...

Uppträdande

Duval vet att han är den mest erfarna personen som finns på stationen om inte en av de mest erfarna i hela rymden nu i dagsläget. Han kan det mesta och han har varit med om det mesta. Han är en mycket god mekaniker och säker på sitt jobb. Han är även något av en galning då det kommer till att vara i ZG, då han ständigt skall överglänsa alla andra med våghalsiga hopp och akrobatik. Ex hoppa från ett skepp som lämnat stationen och precis innan det ”bränner iväg” hoppa tillbaka till säkerheten. Andra konster är skyttelsurfining och att sova utomhus. Han ser sig för övrigt som en farsa för alla nya och gillar att skrämma upp dem om rymdens alla fasor. När det verkligen gäller är han systematisk och flitig, han har förmodligen redan upplevt situationen och går på rutin. För övrigt är han så inbiten i alla tekniska rymdtermer att han alltid använder synonymer och slang i sitt tal. Han är ofta uppåt och ser varje dag som ett nytt äventyr. Äventyr som han kanske snart inte får uppleva längre.

Utseende

Duval har kortklippt, allt gråare hår och ett par varma, gröna ögon. Han ser sammanbiten och allvarlig ut, men ofta lyser ansiktet upp i ett okontrollerat skratt eller ett glatt leende. Han är senigt vältränad och går klädd i en grämlerlad jump-suit med ESAs emblem.

Tycker om Kopral Heidi Knubel

Hej, tjejen verkar häftig! Piloter brukar ha en äventyrlysten natur och hon verkar leva upp till det ryktet. Hon är duktig, speciellt när det kommer till att ratta rymdskepp. Dessutom är Duval attraherad av hennes vältränade kropp och grova anletsdrag. Han kan knappt minnas när han upplevde fysisk kärlek senast.

Tycker om Kopral Cho Man Lee

Killen är helt grön! Han verkar dessutom vara lite slö. Men dessa datakillar är väl skapta för att sitta framför datorer och dega. Förutom att Lee är en sjuhelvetes falskspelare och fuskare verkar det inte vara något större fel på killen. Dock är Duval oroad om Lee kommer att hålla ihop i en krissituation då denne verkar vara lite instabil, vilket i så fall skulle kunna äventyra hela gruppens säkerhet...

Tycker om Kapten Frank Morris

Suck, alla dessa dåliga befäl. Grabben har i och för sig viss erfarenhet men han är för mycket ”by the book”. Frank är ju en sän där satans skolad officer som inte vet hur saker och ting går till på riktigt här ute i det tomma. Duval tilltalar honom med förnamn för att ta ner kaptenen ”på jorden”. Duval är fullt övertygad om att HAN vet mer än den stackars kaptenen. Det är endast för husfriden och för att minsta misstag från Duvals sida kan få honom deporterad till jorden, som denne inte ställer till några scener.

Tycker om Jorden

ARGHHHH!!! Usch, denna hemska håla där folk blir dödade utan anledning och där allt håller på att kollapsa. Man blir mördad, inte för att man inte sköter sitt jobb eller slarvar, utan enbart för att man gått upp på morgonen. Duvals värsta mardröm är att återvända till detta helvete. Det man kastar upp kommer inte alltid ner...

Korpral Heidi Knubel

ID: 37065-ESA

Yrke: Militär rymdtekniker/spion

Född: 9 januari 2020

Kön: Kvinna

Grundegenskaper: Fys 13, Kor 15, Uts 13, Psy 17, Utb 19, Syn 15, Hör 14

Lojalitet till Staten Europa: Nej

Psykiskt styrka: God

Viktiga färdigheter: Mekanik 14, Fritt fall 15, Astronomi 17, Fysik 10, Matematik 12, Samband 16, Pilot (rymd) 17, Pilot (flygplan) 18, Navigering (rymden) 16, Datateknik 13, Elektronik 13, Obeväpnad närstrid 12, Pistol/gevär 12, Första hjälpen 13.

Cybernetik: Artificiellt öga, Head-Up Display, Cyberlänk Fordon, Videoenhet, DNC-jack, Cerebral interface med extraminne.

Bakgrund

Heidi föddes i Tyskland och Staten Europa i en arbetarfamilj där båda föräldrarna kom från Sverige och Skandinaviska Förenta Staterna. Den unga Heidi blev redan tidigt handplockad av den skandinaviska militära underrättelsetjänsten och hjärntvättat flera månader om året på diverse sommarläger i utlandet. Dock påverkades inte Heidis liv i övrigt märkbart förutom att en djup nationalism rotade sig hos henne.

Heidi kämpade hårt mot studierna och att hon vid 18 års ålder valde att utbilda sig till stridspilot kändes helt naturligt. Hon genomgick en lång träning med goda vitsord och låg sedan förlagd ett år i Spanien. Efter en kort tids tjänstgöring i Indiska Oceanen, där Heidi deltog i befriandet av ögruppen Seychellerna, sökte hon tjänst hos ESA, ett beslut som hennes skandinaviska kontakter delvis tog åt henne. En längre period av hård träning och skolning senare stod hon som servicepilot och rymdtekniker i ESA.

Knubel är en s k stand-by spion, hon har kontaktats av SFS och lever ett i stort sett normalt liv. Någon gång, eller kanske aldrig, kommer hon att komma till nytta och då kontaktas av skandinaviska agenter. För detta ändamål har hon utbildats i smyg, men främst psykologiskt. Knubel är ej någon särskilt vapenför agent utan en spion vari styrkan är uppmärksamhet och dubbelspel.

Uppträdande

Knubel är till naturen en självkritisk och disciplinerad kvinna. Dessa drag har förstärkts avsevärt av hennes träning av skandinaviska agenter på hemliga orter under årens lopp. Hon har förmågan att kontrollera sina känslor, vilket har visat sig mycket viktigt i hennes situation. Dock låter hon glädje och lycka lysa igenom, det gör henne bara mer uppskattad som människa. Och det är just det vad allting handlar om; Knubel gör sig vän med alla. Hon skämtar med skämtsamma personer, är allvarlig med andra och tuff med några. Knubel har lärt sig att läsa av folk och lyckas nästan alltid att bli uppskattad som en god vän.

Dock är Knubel som sagt en helt vanlig europeisk invånare i vardagslivet. Hon lever ett normalt liv precis som alla andra och väntar bara på att telefonen skall ringa och i andra änden höra en röst som ger en order. Ännu har detta inte inträffat och Knubel vet inte om hon fasar eller längtar efter den dagen. Å ena sidan vill hon gärna gå till attack; hon är sliten av att leva ett dubbelliv, utan att knyta nära kontakter och utan att ha någon att prata ut med. Å andra sidan är hon rädd för att bryta upp, lämna sin karriär, sin kultur och sina rötter.

Knubel är i sanning en äkta nationalist som tveklöst tror på Skandinaviens överlägsenhet. Om tillfälle ges att snoka rätt på värdefull fakta eller dylikt som kan hjälpa fosterlandet är det mycket möjligt att hon tar chansen.

Utseende

Korpral Knubel är en relativt vacker kvinna som främst tilltalar de män med smak för grova och lite maskulina drag. Hon har brunt hår i pagefrisyr och klarblåa ögon. Knubel är en fetischist vad det gäller sammetsunderkläder som hon alltid bär under sin uniform, en gråmelerad jump-suit med ESAs emblem.

Tycker om Korpral Cho Man Lee

”Datanubben kan sin sak, det är ingen tvekan om saken. Dock är det mycket snack och lite verkstad, Lee utnyttjar alla chanser som finns att lata sig och sitta och spela poker (han fuskar ruskigt mycket!). Dessutom är han sprallig och oorganiserad och de andra i gruppen verkar tycka illa om honom. Sålunda gör Knubel inga ansträngningar för att bli vän med japanen och håller gärna med andra om hur dåligt uppförande Lee har i andras sällskap.”

Tycker om Korpral Robert Henri Duval

”Mannen föddes antagligen i ZG! Duval är en veteran som kan allt och lite till. Han fascinerar Knubel, men inte nog med det, Knubel tror att hon börjar bli lite kär. Kärlek för Knubel är dock enbart smärta, ty hon vet att nära förhållanden är uteslutna. Men det är så svårt att inte låta sig roas av Robert...”

Knubel kan skönja en viss spänning mellan Duval och kaptenen, vilket hon inte är sen att utnyttja. Knubel snackar skit om den ena i den andres enskilda sällskap för att vinna förtroende, vilket alltid kan vara bra att ha i framtiden.

Tycker om Kapten Frank Morris

”Kaptenen är en man som vet var skåpet skall stå. Han är bestämd men rättvis och solidarisk. Dessutom räds inte Morris att själv dra det tyngsta lasset vilket får Knubel att respektera honom. Hon lyder alltid order och gör sitt bästa för att Morris skall anförtro henne de viktiga uppdragen, återigen vet man aldrig vad man kan ha för nytta av det i framtiden...”

Korpral Cho Man Lee

ID: 37189-ESA

Yrke: Militär rymdtekniker

Född: 9 januari 2024

Kön: Man

Grundegenskaper: Fys 15, Kor 12, Uts 10, Psy 14, Utb 18, Syn 12, Hör 7 (10 med cyberinplantat)

Lojalitet till Staten Europa: God

Psykiskt styrka: Tveksam

Viktiga färdigheter: Mekanik 13, Fritt fall 12, Astronomi 15, Fysik 12, Matematik 14, Samband 8, Pilot

(rymd) 8, Navigering (rymden) 7, Datateknik 17, Hacking 10, Matrisorientering 13, Programmering 17, Elektronik 14, Obeväpnad närstrid 6, Pistol/gevär 6, Första hjälpen 12.

Cybernetik: DNC-jack, Virtuellt interface NVX.

Bakgrund

Lees förfäder kom från Japan och immigrerade till Frankrike (i nuvarande Staten Europa) efter andra världskriget i stenåldern.

Lee har haft en god uppväxt i ett lugnt område i Marseille. Hans far och mor är förmögna och har alltid stöttat Lee i allt han tagit sig för, inklusive hans militära karriär inom underrättelsetjänsten. Lee arbetade på med stor entusiasm och blev förflyttad till divisionen för rymdradioteknik. Hans uppgift var att från en bunker på hemlig plats i de tyska Alperna se till att kommunikationen mellan Staten Europas agenter i rymden (stationer, mån- och marsbaser, lagrangepunkter etc) och jorden flöt problemfritt. Han fick även en kort period arbeta med avlyssning inom samma område innan han sökte och fick utbildning till rymdtekniker. Med sina goda kunskaper inom data (som alltid varit ett stort intresse) gick träningen bra och efter flera år var han befordrad till rymddatortekniker korpral Cho Man Lee! Stoltheten går inte att ta miste på.

Uppträdande

Lee är en till vardags sprallig ung tekniker som är helt grön i rymden. Han är mycket duktig på data som är hans stora intresse. Att driva med andra med hjälp av datorn är alltid lika roligt. Dessutom spelar Lee alltid kort, alltid om pengar och helst då Black Jack eller poker.

Behöver jag tillägga att han fuskar så ofta det går? Han är något av en exhibitionist och älskar att gå med bar överkropp eller i varje fall kläderna i oordning och jump-suiten uppknäppt.

Lee ser alltid till att det finns något att göra och då helst ej betungande arbete. Det här jobbet med mycket dötid passar honom som handen i handsken. Han ses ofta strosa omkring, visslandes på någon av de 56 nationalsånger han lärt sig utantill och spana efter ett byte att lattja med. Han överöser alla han träffar med förslag om vadslagning och kortspel, Lee älskar nämligen siffror och pengar, speciellt när risken finns att man förlorar dem. Egentligen är Lee mycket logisk till sinnes, när han programmerar flyter kommandoraderna fram över skärmen som snabba ormar. Han har sinne för matematik pressar som sagt siffrorna att göra det yttersta, testar om deras logiska uppbyggnad alltid håller.

Utseende

Solbränd som alltid och vältränad och senig så ser Lee riktigt bra ut, om det inte var för hans alldagliga ansikte. Han har mörkt, kortklippt hår och för att vara Japan kraftiga anletsdrag. Han går klädd, eller oklädd, i en gråspräcklig jump-suit med ESAs emblem.

Tycker om Korpral Robert Henri Duval

”En riktig rymdräv! Den här mannen kan allt som finns att veta om dirtside och verkar dessutom villig att delge sina kunskaper för Lee. Duval gör livet på stationen drägligare att leva, kommer alltid med intressanta anekdoter och lättar alltid upp stämningen. Han börjar dock bli lite väl gammal för ett sådant här påfrestande yrke...”

Tycker om Korpral Heidi Knubel

”En ganska schysst tjej. Hon kan sitt men Lee är lite skeptisk till henne ändå. Kanske är det för att Knubel är tysk, kanske för att hon alltid skall vara lika irriterande klämkäck. Hon är en riktig pojkflicka och påminner rent fysiskt om en man, vilket Lee inte är sen med att påpeka för Duval. Heidi stjal nämligen alltför mycket av din mentors uppmärksamhet.”

Tycker om Kapten Frank Morris

”Han skriker åt mig, usch! Kaptenen är en riktigt påfrestande typ, så fort Lee vill ta det lugnt har Morris någon uppgift åt honom. Och vilken träkmåns sedan då! Skrattar aldrig och skall alltid vara effektiv till 100%. Lee brukar dock leka lite med kaptenen, med flit ha uniformen i oordning (jackan uppknäppt!), lata sig extra mycket i hans närvaro samt ge honom knäckande pikar så fort han kan.”

Kapten Frank Morris

ID: 37997-ESA

Yrke: Militär rymdtekniker

Född: 9 januari 2022

Kön: Man

Grundegenskaper: Fys 13, Kor 12, Uts 10, Psy 16, Utb 17, Syn 7 (10 med linser), Hör 11

Lojalitet till Staten Europa: Normal

Psykiskt styrka: God

Viktiga färdigheter: Mekanik 16, Fritt fall 15, Astronomi 16, Fysik 13, Matematik 14, Samband 10, Pilot (rymd) 12, Navigering (rymden) 10, Datateknik 13, Elektronik 15, Obeväpnad närstrid 6, Pistol/gevär 8, Ledarskap 14, Första hjälpen 13.

Cybernetik: DNC-jack, Head-Up Display, Pansarhud 1T6/1T4 (bröst och mage).

Bakgrund

Franks far var astronom och genom honom väcktes den unge Morris juniors intresse för rymden. Han satsade tidigt på en karriär som astronaut, liksom sin storebror Jeff. Dock utvecklades deras liv helt olika; Jeff blev anställd som skyttelpilot för Boeing medan Frank anställdes och tränades av ESA till rymdtekniker.

Tidigt gjorde Frank framsteg och visade sig vara en man med ambition och flit. När han avslutade sin långa träning, för två år sedan, fick han dock ett mycket sorgset besked; Jeff hade omkommit i en rymdfärd. Detta tog Frank mycket hårt och han skulle aldrig bli densamme igen.

Han första tjänstgöring var på InterOrbit i omloppsbana runt jorden där Frank hjälpte till med driftsreparationer och dylikt. Efter ett år blev han omplacerad till Luna City på månen var han skötte fläktsystemen. Detta skötte han exemplariskt och då han i en mycket pressad situation lyckades reparera en trasig fläkt som hotade att strypa hela basens syretillförsel blev han befördrad till kapten. Omedelbart sökte han förflyttning och fick kommandot över en nybildad grupp rymdtekniker på den hemliga forskningsbasen EuroStation 2B.

Uppträdande

Frank är en helt igenom osjälvisk individ som flera gånger har riskerat livet för att rädda andras. Han utför sitt arbete korrekt enligt boken, Frank är något av en perfektionist. Han måste alltid ha kontroll över sin omgivning och ordning omkring sig.

I en krisituation där liv står på spel anser Frank, militärt korrekt, att hierarkin skall årlydas till punkt och pricka. Nu råkar det vara så att Frank har kommandot och då är det han som bestämmer. Helt logiskt, det är ju han som får ta skiten om något går åt helvete! På samma sätt lyder Frank alltid en order och ifrågasätter aldrig en högre officers beslut. Frank tål sålunda inte att hans tekniker tjatar emot eller blir förvirrade, de skall göra sitt jobb under alla omständigheter.

Kaptenen utför sitt arbete till punkt och pricka och blir mycket besviken på sig själv om han råkar göra någonting fel. Han tar gärna hand om saker själv och räds inte att göra skitjobb. Frank är en man med principer, som han ser som självklara. Därför tar han även för givet att andra följer dessa också.

Sedan Franks bror dog för två år sedan har en förändring skett. Frank skrattar aldrig längre och är utåt alltid kall och korthuggen.

Utseende

Frank har blont, kortklippt hår och ljusblåa linser. Han går alltid klädd i sin uniform, en gråmelerad jump-suit med ESAs emblem.

Tycker om Kopral Heidi Knubel

”En klippa! Hon är disciplinerad och effektiv, precis en sådan tekniker du hoppas att du själv är. Dessutom kan hon sin sak och är trevlig och lojal. Om du skall anförtro någon något eller om du behöver någon för ett svårt uppdrag är valet självklart Knubel!”

Tycker om Kopral Robert Henri Duval

”Denne man har så mycket erfarenhet att du bleknar i jämförelse. Han har arbetat i rymden hela sitt liv och kan allt om allt. Dock ogillar du hans attityd starkt, ni två verkar aldrig komma överens om någonting. Duval föredrar att göra allt the hard way, medan du följer regler. Självklart gör du rätt men det förhindrar inte Duval från att försämma stämningen i gruppen. Dessutom håller Duval på och leker alldeles för mycket, utsätter sig själv för fara ute i rymden för att överskrida gränser eller något. Detta skall du sätta stopp för, du är ju trots allt kapten!”

Tycker om Korpral Cho Man Lee

”Lee har visserligen mycket goda vitsord från träningsperioden och verkar kunna sitt när det kommer till datorer, man han är hopplöst slö, slarvig och uppkäftig. Han envisas med att i tid och otid sitta och spela poker, att ha uniformen i ordning och att ge dig svidande kommentarer. I en eventuell krissituation är detta otänkbart men så länge allt är lugnt har du överseende med en del. Du ser det mer som din uppgift att lära den unge gröngölingen hur livet egentligen ser ut och hur man måste bete sig i rymden för att överleva. Men uppfostran förutsätter dock disciplin och det verkar som om du får banka den in i huvudet på Lee.”