



# DET HJÄRTAT VILL HA

Text och kartor: Mikael Bergström

Illustrationer: Steven Austin

Korrläsning: Axel Martinsson, Karl Stjernberg, Nils-Erik Nauclér, Markus Linderum

# Det hjärtat vill ha



Ramiel Hertz

Ramiel "Hjärtat" Hertz är en välkänd mellanhand för ett exklusivt och förmöget klientel. Hans jobb är nämligen att införskaffa information och föremål som är mycket svåra att få tag på med lagliga medel. I Stad Etts omfattande undre värld är han känd som en framgångsrik anordnare av stötar, industrispionage och inbrott.

Walden Research AB är en uppstickare inom Omni. Det ryktas om att de nyligen fått tag på arkiven från Ariadnestiftelsen, som i allmänhet anses ha gått förloerade för alltid när stiftelsens forskningsstation dukade under för Grönskan, kort innan den tvingade Stad Ett att stänga sina dörrar.

Nu har Hjärtat fått i uppdrag att stjäla arkiven från Walden, om nu ryktet talar sanning. Som det heter på gatan: "Hjärtat vill ha det hjärtat vill ha – och det får han nästan jämt"...

## Uppdraget

Rollpersonernas frilansarfirma får ett erbjudande via krypterad e-post; Ramiel "Hjärtat" Hertz vill anlita dem för ett känsligt uppdrag. Det framgår av textens försiktiga formuleringar att uppdraget antagligen gäller något olagligt. Dessutom känner rollpersonerna troligen till Hjärtats rykte, så de kan nog gissa sig till vad saken gäller.

Hjärtat vill träffa dem inne på Faraday, en nedgång-en bar i Omnis slum. Där berättar han om Waldens eventuella fynd, det mytomspunna Ariadnearkivet.

Om Walden verkligen har arkiven sitter de på en guldgruva, eftersom Ariadne sägs ha varit världsledande vad gäller interface mellan människa och maskin – forskningen på området har närmast gått bakåt under åren, och arkiven skulle kunna ge betydande konkurrensfördelar.

Hjärtat har gjort en del inledande efterforskningar och upptäckt att Walden nyligen transporterat något värdefullt till vad som tycks vara ett hemligt lager mitt i en liten nollzon som ligger precis på gränsen mellan Omnis och Sigmatechs sektorer.

Han vill att rollpersonerna bryter sig in i lagret, undersöker om arkivet faktiskt finns där och i så fall tar med sig det ut till honom. "Stjåla? Ett fult ord. Felaktigt också, i nollzoner gäller inga lagar. Varken Omni eller Sigma har gjort zonen till sin".

Hjärtat erbjuder rollpersonerna tre krediter var, men kan gå upp till max fem. De förväntas stå för eventuella utgifter själva.

Förutsatt att rollpersonerna tackar ja till uppdraget så ger han dem ytterligare information:

Hans efterforskningar säger att lagret vaktas av en cyborgvakt vid namn Jennifer Bergström och att det dessutom är utrustat med ett flertal säkerhetssystem, bland annat ögon- och fingeravtrycksläsare och röstigenkänning.

För att ta sig in kommer de att behöva ha tillgång till data om en anställd med access, och Hjärtat tipsar dem om Ingrid Barton, en informationsspecialist som setts besöka lagret flera gånger. Han säger också att hans uppdragsgivare är beredd att ge dem en bonus på totalt tre krediter att dela på om de lyckas lägga skulden för hela operationen på henne.

Han ger rollpersonerna en tunn mapp. I den finns:

- Ett fotografi som föreställer Ingrid Barton.
- Hennes visitkort, som någon kompletterat med hennes hemadress i spretig handstil.
- En översiktlig karta över lagrets exteriör. Några vägar in har ringats in, liksom ett par säkerhetssystem. Hjärtat har inte haft möjlighet att rekognisera insidan.
- Ett fotografi som föreställer cyborgvakten Jennifer Bergström.
- Ett kraftigt censurerat utdrag ur Waldens personalistor, där det nätt och jämnt går att utläsa Bergströms arbetstider och lönekonto.

## Hjärtats uppdragsgivare

---

Den som står för krediterna och som anlitat Hjärtat är December Dylan, en programmerare och Theseus-sympatisör som fått sparken från Walden och nu jobbar åt Cortical Systematics, ett konkurrerande företag som vill dela upp arkivet och sälja delarna till högstbjudande. Se Fenix 5/2015 eller minimomodulen om Theseusorden för detaljer. I korthet är de religiösa transhumanister.

Anledningen till att Ingrid utsetts till syndabock är att hen för några månader sedan fick sparken från Walden efter att ha avslöjat att Dylan förskingrat pengar från företagskassan.

## Efterforskningar

---

Som vanligt lönar det sig att göra efterforskningar innan själva stöten. Genom att skugga Ingrid och Jennifer när de rör sig till och från jobbet kan rollpersonerna lätt hitta deras bostäder. Där kan de hitta väldigt mycket bakgrundsinformation om dem, som sedan kan användas mot dem.

Om rollpersonerna är lite luriga kan de dessutom hitta andra som är anställda på Walden Research och höra sig för om Ingrid och Jennifer för att på så sätt skaffa sig en mer komplett bild.

Om rollpersonerna har kontakter i hackerkretsar kan de få tag på bättre ritningar, om än inte helt uppdaterade. De kan också få veta att Jennifer hackat sin cyborgkropp.

Med Jennifers lönekonto kan de dessutom få reda på hennes spelskulder, då hon gjort betydande utbetalningar varje månad till välkända lånehajar.

### INGRID BARTON

Ingrid har varit anställd hos Walden i nästan ett år nu, och arbetar i första hand som informationsspecialist. Hennes specialitet är att extrahera data från gamla och i många fall trasiga lagringsmedia för att sedan göra datan läsbar av moderna maskiner. De senaste veckorna har hon fokuserat på den gamla hårddisk som sägs innehålla Ariadnestiftelsens arkiv.

Hon lever ensam med sin Ifrittillverkade robotkatt Hermes och trivs ganska bra med en inrutad tillvaro full av rutiner. Varje dag följer i stort sett samma schema; hon går till jobbet tidigt på morgonen, jobbar till sen eftermiddag, går till café Nomaden där hon dricker två koppar kaffe utan mjölk, går hem, äter middag, läser någon timme, spelar datorspel en stund och slutligen går och lägger sig. Hon undviker personalfester och ger sig inte ut på några resor eller utekvällar.

Fredagar är Ingrids lediga dag. Då brukar hon mest stanna hemma och städa, spela och läsa. Hon spelar en hel del mot andra spelare i samma sektor, och går då under aliaset Baryton. Hon är ganska kompetent men är långt från elitnivå.



I undantagsfall händer det att hon besöker marknaden som brukar finnas utanför Nomaden och köper lagliga recept på exotisk mat till sin 3d-skrivare.

Om rollpersonerna tar direkt kontakt med henne för att försöka få henne att samarbeta så kommer de att stöta på svårigheter – hon är lojal mot företaget och ganska ointresserad av pengar, så mutor kommer antagligen inte att fungera. Hot kan fungera bättre, men bär naturligtvis med sig egna problem då det finns en risk att Ingrid larmar sin uppdragsgivare vid första bästa tillfälle.

- Avståndsvapen 1
- Hacking 3
- Närstrid 1
- Rörlighet 2
- Socialisering 2
- Styrka 1

## JENNIFER BERGSTRÖM



Område 50s säkerhetssystem är till större delen elektroniska eller mekaniska, men i slutändan valde Waldens ledning att komplettera systemen med en människa. Den människan heter Jennifer Bergström, och hennes arbete är mördande tråkigt.

Hon arbetar sexton timmar per dag och det mest spännande som händer om dagarna är när Ingrid Barton eller någon av de andra ingenjörerna och specialisterna som är anslutna till projektet går in eller ut. Annars sitter hon mest och dricker kaffe och läser kioskdeckare. Egentligen är det mot regelverket, som säger att hon ska vara alert och fokuserad under hela arbetstiden.

Likt andra vakter som är anställda hos Walden har Jennifer utrustats med en cybernetisk nacke, som tillåter huvudet att monteras loss. Denna skarv är standardiserad och en del av kraven för jobbet. Under arbetstid förvaras hennes kropp i ett livsuppehållande skåp medan hennes huvud monteras på en av företaget tillhandahållen cyborgkropp.

Den är stor, skräckinjagande och klumpig och det är bara genom att hacka några av dess styrsystem hon kunnat skaffa sig lite frihet och möjlighet att ta det lugnt under dagarna. Kaffet rinner rakt igenom, men smaken känns fortfarande på tungan.

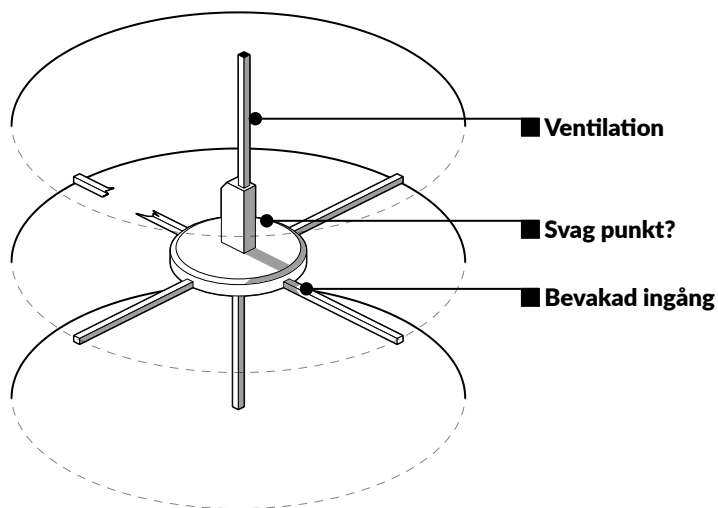
Egentligen är hon inte tillräckligt datorkunnig själv för att hacka några system, men hon har fått hjälp från några hacker-vänner.

Jennifer har fru och två barn som hon sällan ser, men arbetet som vakt ger dem fast föda på bordet och gör det möjligt för barnen att gå hos en riktig, fysisk lärare en gång i veckan.

Hon har också några tunga spelskulder som hänger över henne. En del av hennes lön varje månad går till avbetalningar och hon vill verkligen inte att hennes fru ska få reda på något om saken.

- Avståndsvapen 3 (+1 för beväpning; hon har en bjässe till pistol)
- Hacking 1
- Närstrid 4 (+2 för cyborgkroppens styrka och järn-  
nävar)
- Rörlighet 1
- Socialisering 2
- Styrka 3

## Område 50



Det område Walden Research valt att använda för lagring av och forskning kring sina fynd finns inte på några officiella kartor. Området är ihåligt och cylindriskt; det finns inga golv eller mellanväggar; bara ett stort, mörkt schakt. Luften är unken och har inte cirkulerats på årtionden. Längs schaktets väggar finns stora fläktar som är satta ur funktion.

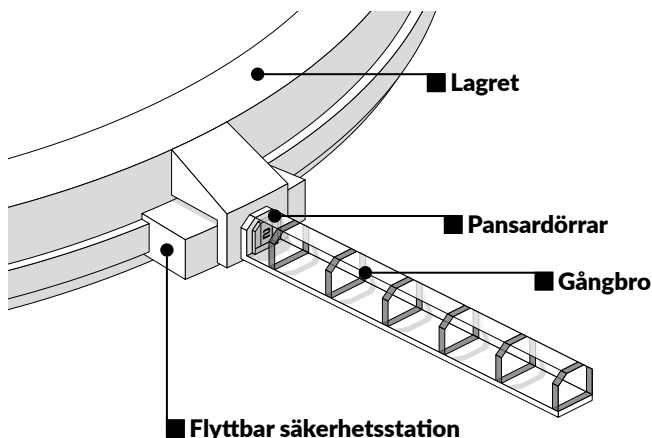
Mitt i området hänger Waldens lager. Från områdets tak går ventilationstrummor och nyligen inmonterade elkablar. Från fyra håll går gångbroar ut från lagret mot cylinderns sidor. En av broarna, den som vetter mot Sigmatechs sektor, trasades sönder i en explosion för flera år sedan.



## Vägar in

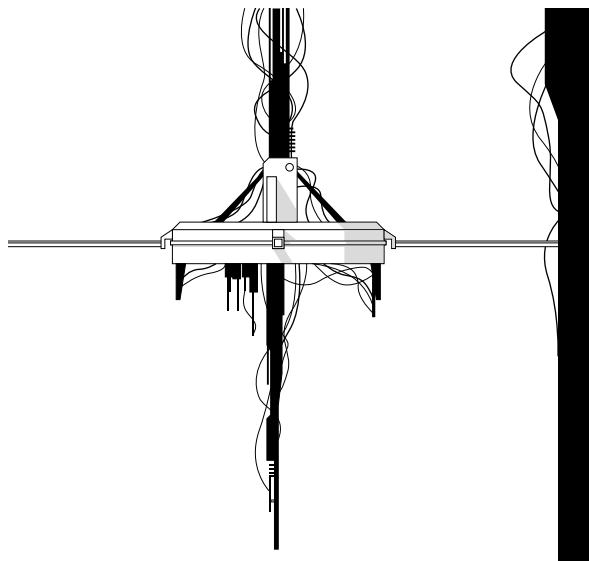
Det här är givetvis inte en komplett lista över sätt att ta sig in. Spelare tenderar att vara uppfinningsrika och om de kommer på något smart metod som inte nämns här så uppmuntra dem och låt dem försöka.

Det normala sättet att ta sig in i lagret är naturligtvis via en av de tre gångbroarna. I slutet av var och en av dem finns en pansardörr in mot lagret med kombinerat kodlås och fingeravtrycksläsare. Koderna är personliga och knutna till Walden Researchs personalregister. Registret i sin tur finns på Waldens huvudkontor men speglas varje måndag vid lunch så att lagret har en lokal kopia. Speglingen sker via kurir.



Bakom pansardörrarna finns ett litet utrymme följt av ytterligare en dörr. Innanför den dörren finns ett cirkelformat spår som löper längs med hela basens omkrets. Jennifer sitter i en mobil säkerhetsstation som kan flyttas runt på spåret. När hon får meddelande om att någon gått in i hallen så verifierar hon först deras identitet så gott hon kan via kameror och sedan flyttar hon säkerhetsstationen så att den formar en brygga som tillåter besökare att ta sig längre in i lagret. När säkerhetsstationen inte befinner sig i rätt läge så är dörren in mot spåret låst med magnetlås.

Ett annat sätt kan vara att klättra runt på utsidan av stationen och gångbroarna. Walden Research har gjort sitt bästa för att skydda sig från den sortens inbrott men byggnaden de använder som lager är gammal och det är svårt att täcka upp allt. Att ta sig ut i det cylinderformade utrymmet är inte speciellt svårt; dels är de omkringliggande strukturerna lätta att komma åt, dels går det såklart att nyttja sig av den förstörda gångbron. Det är väldigt kallt och luften är dålig men med rätt utrustning kan sådant avhjälpas. För att ta sig in till själva lagret kommer rollpersonerna att behöva införskaffa ordentliga skärverktyg och spendera ett par timmar med att leta efter svaga punkter.



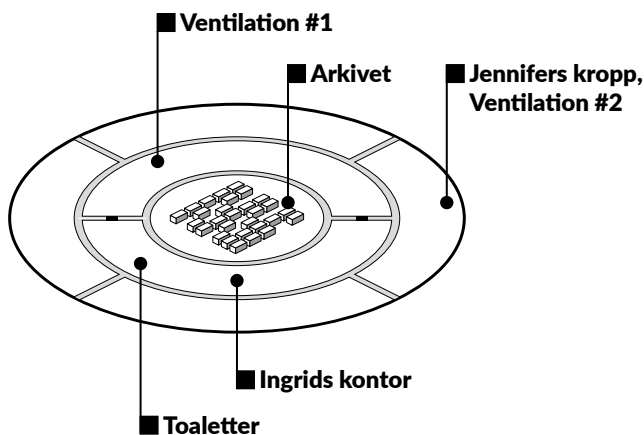
Ventilationstrummorna som går från cylinderns tak ner till lagret kan användas som ytterligare ett sätt att ta sig in. Förutom någon form av klätterutrustning kommer rollpersonerna då att behöva ha med sig verktyg för att hantera fläktar och filter som sitter i vägen. De kan då antingen monteras loss eller helt enkelt förstöras. Se kartan över insidan för information om var man kan hamna via ventilationen.

Omkring cylindern finns underhållstunnlar, elverk och en gammal övergiven galleria som konverterats till gigantisk datanod i arkologins nätverk. Inga bostäder ligger i närheten.

Mellan 22:00 och 06:00 samt helger är stationen helt obemannad; då går det inte att ta sig in den vanliga vägen eftersom Jennifer Bergström inte finns på plats för att öppna dörrarna (se Insidan, nedan)

## Insidan

---



Större delen av byggnaden används inte. De flesta rum är övergivna kontor fyllda av bråte och gamla räkenskaper eller igenbommade förråd belamrade av åldersdigna maskindelar, kontorsmaterial och skräp. När man kommer in genom någon av de vanliga ingångarna kommer man först till en cirkelformad korridor som går runt hela byggnaden.

I ett av rummen som vetter mot byggnadens utsida i den yttre ringen finns Jennifers kropp förvarad i en kapsel med livsuppehållande system. Kapseln är gammal men fyller sin funktion. Runt den står gamla tomma arkivskåp.

Om rollpersonerna tar sig in via ventilationstrummorna har de två val av utgångar; en mer central och en mer perifer. Den mer centrala leder ut till ett av

de överbelamrade kontoren, som av någon anledning är fyllt med dussintals kontorsstolar. Den mer perifra leder direkt in till rummet med Jennifers kropp.

Längs korridoren finns också ett rum med unisex-toaletter. Egentligen behövs en tolvssiffrig personlig kod för att ta sig in i rummet men någon har lagt en dörrstopp som hindrar låset från att aktiveras. Toaletternas bakre väggar vetter direkt in mot arkivet.

Många rum kan inte nås direkt via den runda korridoren utan bara via det centrala arkivet. Det gäller till exempel för Ingrids kontor, där hon bland annat förvarar sina anteckningar om Ariadnearkiven.

I valvet finns ett stort antal stora lådor som är märkta med streckkoder. Turligt nog finns också ett lagermanifest på Ingrids kontor.

Ariadnearkiven, eller vad som finns kvar av dem, ligger på en illa åtgången hårddisk i en av lådorna. Ingrid har ännu inte lyckats komma åt innehållet; dels är hårddisken ganska trasig och dels har Ariadnestiftelsen använt en mycket hård kryptering som kommer att ta tid att knäcka. Turligt nog är det inte rollpersonernas problem...

## Inre säkerhetssystem

---

Inne i valvet finns rörelsesensorer som känner av all rörelse som är snabbare än en centimeter i sekunden. De är egentligen känsliga nog att känna av rörelser som är en tiondel så snabba (1 mm/s) men känsligheten har ställts ner efter att larmet gått en gång för mycket mitt i natten av att de gamla ventilationssystemen hostat till.

Systemen deaktiveras genom att besökare går igenom de svarta säkerhetsdörrarna som leder in till arkivet och identifierar sig med fingeravtryck, personlig kod samt avläsning av näthinna. Endast personal som är registrerad i systemet med tillräckliga rättigheter släpps in. Den lokala säkerhetsservern är placerad i den mobila säkerhetsstationen där Jennifer sitter. Hon har själv inte de rättigheter som behövs för att gå in i arkivet eller lägga till nya användare. Ingrid är däremot administratör i systemet.

Om larmet går stängs och låses alla pansardörrar och ventilationssystem automatiskt, och Jennifer har tillåtelse att använda dödligt våld mot inkräktare.

## Efter uppdraget

Förutsatt att rollpersonerna kommer från Område 50 med livet i behåll och Ariadnearkiven under armen så kommer Hertz att bli väldigt glad och nöjd. Han ger dem den överenskomna belöningen och sparar deras kontaktuppgifter för framtida jobb.

Om rollpersonerna försöker bluffa och säga att arkiven inte fanns inne på Område 50 vill han se bevis; om de förfalskat sådana bevis – till exempel utskrifter av lagermanifest – så ger han dem deras belöning men om han får veta att de lurat honom så kommer han att utfästa en belöning på deras huvuden.